

테니스룰
Rules of Tennis
심판의 임무와 절차
Duties and Procedures for Officials



테니스룰

Rules of Tennis

Rules of Tennis 테니스 룰

머리말		3
1. ITF 테니스 룰		
규칙 1 코트		4
규칙 2 페머넌트 픽스처		6
규칙 3 볼		6
규칙 4 라켓		7
규칙 5 게임 스코어		8
규칙 6 세트 스코어		9
규칙 7 매치 스코어		10
규칙 8 서버와 리시버		10
규칙 9 엔드와 서비스의 선택		11
규칙 10 엔드체인지		11
규칙 11 플레이 중인 볼		12
규칙 12 라인에 닿은 볼		12
규칙 13 페머넌트 픽스처에 닿은 볼		12
규칙 14 서비스 순서		12
규칙 15 복식에서의 리시버 순서		12
규칙 16 서비스		13
규칙 17 서빙		13
규칙 18 풀풀트		13
규칙 19 서비스 폴트		14
규칙 20 세컨드 서비스		14
규칙 21 서브 및 리시브 시기		15
규칙 22 서비스중 레트		15
규칙 23 레트		15
규칙 24 실점		16
규칙 25 굿 리턴		18
규칙 26 방해		19
규칙 27 실수의 수정		19
규칙 28 코트 심판진의 역할		21

목차

규칙 29 경기의 연속	21
규칙 30 코칭	22
규칙 31 선수 분석 기술	23
휠체어 테니스 규칙	23
테니스 규칙의 수정	26
부록 I	27
볼	27
코트페이스의 분류	29
부록 II	31
라켓	31
부록 III	32
선수분석 기술	32
부록 IV	33
광고	33
부록 V	34
대체 절차 및 스코어링 방법	34
부록 VI	37
코트 심판의 역할	37
VII 부록 VII	42
10세 이하 테니스 시합	42
부록 VIII	44
코트 평면도	44
부록 IX	45
설정방법 제안	45
부록 X	48
비치 테니스의 규칙	48
부록 XI	49
테니스 규칙에 대한 검토 및 심리의 절차	49

머리말

국제테니스연맹(IFT)은 테니스 경기를 총괄하는 조직체이며 테니스 규칙을 결정하는 임무와 책임을 지닌다.

이 책임을 수행함에 있어 ITF는 경기와 규칙을 지속적으로 모니터하는 테니스규정 위원회를 지정했으며, 필요시 이 위원회는 ITF이사회에 변경 사항을 추천하고, 테니스규칙에 대한 변경사항에 대해 최종결정권이 있는 ITF정기총회에 권고하도록 한다.

부록 V는 승인된 모든 대안 절차와 스코어링 방법을 기재한다. 또한, ITF는 본 연맹과 유관기관들의 요청을 대표하여 특정 규칙의 변경을 오직 시험적으로 한시적인 기간이나 몇몇 대회에만 국한된다는 조건으로 승인할 수 있다.

이러한 변경은 정식으로 발표되는 규칙에 포함되지는 않으며 승인된 시범 경기의 결과에 대해서 ITF에 보고서를 제출한다.

주석: 별도 명시가 없는 한 이 테니스규칙의 모든 사항은 남성과 여성 모두에 해당한다.

ITF 테니스 룰

1. 코트 (THE COURT)

코트는 직사각형이어야 하며, 길이는 78 feet (23.77m), 폭은 단식 27 feet (8.23m), 복식 36 feet (10.97m) 이다.

코트는 높이가 $3 \frac{1}{2}$ feet (1.07m) 되는 두 개의 네트포스트(net posts) 위를 통과하거나 부착된 코드(cord) 또는 금속케이블(metal cable)에 연결된 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 3 feet (0.914m) 이어야 하며, 스트랩으로 단단(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 $1/3$ inch (0.8 cm) 이다.
- 스트랩의 최대 폭은 2 inch (5 cm) 이다.
- 밴드의 넓이는 2 inch (5 cm) 에서 $2 \frac{1}{2}$ inch (6.35 cm) 이어야 한다.

복식 경기의 경우, 네트포스트의 중심은 양측의 복식 코트 밖에서 3 feet (0.914m)가 되어야 한다.

단식 경기에서 단식 네트가 사용된다면 네트포스트의 중심이 양쪽 단식라인 바깥쪽으로부터 3피트(0.914m)에 위치해야 한다. 만약, 복식네트가 사용된다면 높이 $3 \frac{1}{2}$ feet (1.07 m)되는 두 개의 싱글스틱(singles sticks)으로 네트가 지지되어야 하며, 싱글스틱의 위치는 싱글스틱 가운데가 양쪽 단식라인 바깥으로부터 3 feet (0.914 m)에 위치해야 한다.

- 네트포스트는 지름이 6 inch (15 cm) 이하이거나 한 변이 6 inch (15 cm) 이하인 정사각형이어야 한다.
- 싱글스틱은 지름이 3 inch (7.5 cm) 또는 한 변이 3 inch (7.5 cm) 이하인 정사각형이어야 한다.

- 네트포스트 및 싱글스틱은 네트 코드 (net cord)의 상부 위로 1 inch (2.5 cm)를 초과해서는 안 된다.

코트의 양쪽 끝에 있는 라인(line)을 베이스라인(base line)이라 부르며, 코트의 양쪽 옆에 있는 라인은 사이드라인(side line)이라 부른다.

네트로부터 양쪽으로 21피트 되는 위치에 네트와 평행하게 양쪽 옆 단식사이드라인 사이를 그은 라인을 서비스라인이라 부른다. 네트 양쪽으로 서비스라인과 네트 사이를 센터서비스라인에 의해 서비스코트를 똑같이 둘로 나눈다. 센터서비스라인은 단식 사이드라인과 평행하게 두 서비스라인 사이에 그어져야 한다.

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

- 센터서비스라인과 센터마크의 폭은 2 inch (5 cm) 이어야 한다.
- 그 외 다른 라인의 폭은 1 inch (2.5 cm) 와 2 inch (5 cm)사이로 하고, 다만 베이스라인의 폭은 4 inch (10 cm)까지로 할 수 있다.

코트의 모든 길이 측정은 라인의 바깥쪽을 기준으로 하며 코트의 모든 라인 색상은 바닥표면 색상과 명확하게 대조되는 색상이어야 한다.

부록 IV에 기재된 경우를 제외하고 코트나 네트, 스트랩, 밴드, 네트 포스트 또는 싱글스틱에는 광고가 허용되지 않는다.

위에 기술된 코트와 더불어 부록 VII에서 레드와 오렌지로 지정된 코트는 10세 이하 테니스 시합을 위해 사용될 수 있다.

주석: 베이스라인과 백스탑 그리고 사이드라인과 사이드스탑 사이의 최소 거리에 대한 가이드라인은 부록 IX에서 찾을 수 있다.

2. 퍼머넌트 픽스쳐

코트의 퍼머넌트 픽스쳐는 백스탑(backstop)과 사이드스탑(side stop), 관중, 스탠드 및 관중석, 코트 위와 그 주변의 모든 시설물, 체어업파이어, 라인업파이어, 네트업파이어(net umpire) 그리고 볼퍼슨(ball persons)은 지정된 자기 자리를 지키는 한 그 모두가 포함된다.

복식네트와 싱글스틱을 갖춘 코트에서 단식경기를 하는 경우에는 네트포스트와 싱글스틱 바깥쪽 사이의 네트 부분은 퍼머넌트 픽스쳐이며, 네트포스트나 네트의 일부분으로 간주되지 않는다.

3. 볼

테니스 규칙에 따라 경기에 승인된 볼은 부록 I의 규정을 준수해야 한다.

국제테니스연맹은 볼이나 그 원형이 부록 I에 부합하는가 여부와, 경기에 승인된 것인지 아니면 승인되지 않은 것인지의 문제에 대해 판정한다. 이러한 결정은 ITF가 우선적으로 취할 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 심의 절차에 의해 이행되어야 한다. (부록 VI참조)

행사 주최측은 다음사항에 대해 행사 전에 미리 알려야 한다:

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

필요 시 볼 체인지는 아래 둘 중 한 형태로 할 수 있다:

- i. 첫 번째 볼 체인지는 게임 수의 합이 홀수일 때 이루어지는데, 월업동안의 볼 사용을 고려하여 나머지 볼체인지보다 2게임 앞서 실시한다.
타이브레이크 게임은 볼 체인지를 위한 한 게임으로 간주한다. 볼

체인지는 타이브레이크 게임 바로 전에는 하지 않는다. 이 경우 볼 체인지는 다음 세트의 두 번째 게임을 시작하기 전까지 미뤄야 한다;
또는

ii. 세트의 시작 부분에

플레이 중에 볼이 터지면 그 포인트는 다시 해야 한다.

케이스 1: 포인트가 끝난 후 볼이 바람이 빠졌을 경우, 그 포인트는 다시 해야 하는가?

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

주: 테니스 규칙에 따라 경기에 사용되는 모든 공은 국제테니스연맹 (*International Tennis Federation*)에서 발급한 ITF 공인구 리스트에 반드시 그 이름이 올라있어야 한다.

4. 라켓

테니스 규칙에 따라 경기에 승인된 라켓은 부록 II의 규정을 준수해야 한다.

국제테니스연맹은 라켓이 그 원형이 부록 II에 부합하는가 아니면 달리 승인된 것인가 승인되지 않은 것인가 하는 질문에 대해 판정한다. 이러한 판정은 국제테니스연맹이 솔선해서 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 국제테니스연맹의 적절한 검토 및 심의절차에 따라 이행되어야 한다. (부록 XI 참조)

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

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

테니스 룰

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 부착할 수 있다.

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

판정: 진행할 수 있다. 주최측의 특별한 공지사항이 없다면 계속해도 된다.

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

판정: 안 된다.

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

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

5. 게임 스코어

a. 스탠다드 게임

스탠다드 게임의 스코어는 다음과 같으며 서버의 스코어를 먼저 부른다:

점수가 없을 때 - “리브”

첫번째 포인트 - “15”

두번째 포인트 - “30”

세번째 포인트 - “40”

네번째 포인트 - “게임”

만약 양쪽 선수/팀이 똑같이 세 포인트를 이기면 “듀스”가 된다. 듀스가 되면 다음 포인트를 이기는 선수/팀에게 “어드밴티지” 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

타이브레이크 게임에서는 “0”, “1”, “2”, “3”과 같이 점수가 매겨진다. 상대에 두 포인트 이상의 점수 차이로 먼저 일곱 포인트를 이기는 선수/팀이 그 게임과 세트를 이기게 된다. 필요하다면 타이브레이크 게임은 두 포인트 차이가 날 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 가면서 순서대로 서브를 넣어야 한다.

타이브레이크 게임에서 첫 번째 서브를 한 선수/팀이 그 다음 세트의 첫 번째 게임에서는 리시버가 된다.

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 V에 명시되어 있다.

6. 세트 스코어

한 세트에서 점수를 매기는 방법에는 여러 가지가 있다. 두 가지 주요 방법은 “Advantage Set”와 “Tie-break Set”가 있다. 어느 방법으로 시행하는가는 대회 이전에 미리 공지되어야 한다. 타이브레이크 세트를 한다면, 그 파이널 세트를 역시 “타이브레이크”로 할 것인지 아니면 “어드밴티지 세트”로 할 것 인지도 공지되어야 한다.

테니스 룰

a. “어드밴티지 세트”

6게임을 먼저 이기는 선수/팀이 그 세트를 이기게 된다. 다만 상대방과 두 게임의 차이가 있어야 한다. 필요시 그 세트는 두 게임의 차이가 날 때까지 계속해야 한다.

b. “타이브레이크 세트”

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

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 V에 명시되어 있다.

7. 매치 스코어

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

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 V에 명시되어 있다.

8. 서버와 리시버

선수 / 팀은 네트의 반대편에 서야 한다. 서버는 첫 번째 포인트를 서브한 선수이다. 리시버는 서버의 서브를 받을 준비를 하는 선수이다.

케이스 1: 리시버는 코트라인 바깥에 서는 게 허용되는가?

판정: 허용된다. 리시버는 네트를 중심으로 리시버 쪽의 라인 안이나 밖에 아무데나 위치해 있어도 괜찮다.

9. 엔드와 서비스의 선택

첫 번째 게임에 엔드 선택과 서버 또는 리시버가 되는 선택은 월업 전 토스에 의해 결정되어야 한다. 토스에서 이긴 선수/팀은 다음 중 하나를 선택한다;

- a. 매치의 첫 번째 게임에 서버 또는 리시버를 선택하였을 때, 이 경우 상대는 매치의 첫 번째 게임에 코트의 엔드를 선택해야 한다; 또는
- b. 매치의 첫 번째 게임에서 코트의 엔드를 선택하였을 때, 이 경우 상대는 매치의 첫 번째 게임에서 서버 또는 리시버를 선택해야 한다.
- c. 상대방에게 위 두 상황 중 하나를 먼저 선택하도록 요구하는 것

케이스 1: 월업이 중단되어 선수들이 코트를 떠나게 되는 경우, 선수/팀은 다시 선택할 수 있는 권한을 가질 수 있는가?

판정: 그렇다. 원래 토스의 결과는 유효하지만 두 선수 / 팀 모두 새로운 선택을 할 수 있다.

10. 엔드체인지

선수들은 각 세트의 첫 게임, 셋째 게임 그리고 그 이후 치른 게임 수의 합이 홀수로 끝나는 게임 직후엔 엔드 체인지를 해야 한다.

선수들은 세트가 게임의 합이 짝수로 끝나지 않는 이상, 각 세트 후에는 엔드 체인지를 해야 한다. 세트가 게임의 합이 짝수로 끝날 경우에는 체인지는 그 다음 세트의 첫 게임이 끝나면 한다.

타이브레이크 중에는 매 6점마다 엔드 체인지를 해야 한다.

추가로 승인된 대체방법은 부록 V에 명시되어 있다.

11. 플레이 중인 볼

폴트나 레트(let) 콜이 없으면, 볼은 서버가 볼을 넣는 순간부터 포인트가 결정될 때까지 계속 플레이 되어야 한다.

12. 라인에 닿은 볼

만약 볼이 라인에 닿으면 코트에 들어간 것으로 간주한다.

13. 퍼머넌트 픽스처에 닿은 볼

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

14. 서비스 순서

각 스텐다드 게임이 끝나면, 그 다음 게임에선 리시버는 서버가 되고 서버는 리시버가 되어야 한다.

복식에서 각 세트의 첫 번째 게임을 시작할 팀은 어떤 선수가 그 경기에 첫 서비스를 시작할 건지 결정해야 한다. 마찬가지로, 두 번째 게임이 시작되기 전에, 상대방은 어떤 선수가 그 게임의 첫 서비스를 시작할 건지 결정해야 한다. 첫 번째 게임에 서비스한 선수의 파트너는 세 번째 게임에 서비스해야 하며 두 번째 게임에 서비스한 선수의 파트너는 네 번째 게임에 서비스해야 한다. 이 순서는 세트가 끝날 때까지 지속된다.

15. 복식에서의 리시버 순서

한 세트의 첫 번째 게임에서 리시버팀은 경기의 첫 번째 포인트를 받을 선수를 결정해야 한다. 마찬가지로, 두 번째 게임이 시작되기 전에 상대방은 어느 선수가 그 게임의 첫 번째 포인트를 받을지 결정해야 한다.

게임의 첫 번째 포인트 때 리시버의 파트너는 두 번째 포인트를 받고 이 순서

는 게임이 끝날 때까지 계속된다.

리시버가 볼을 리턴한 후부터는 팀의 두 선수 중 아무나 볼을 칠 수 있다.

케이스 1: 복식 팀의 한 선수가 상대방과 홀로 플레이 할 수 있는가?

판정: 없다.

16. 서비스

서비스 동작을 시작하기 직전에 서버는 베이스라인 뒤 (즉, 네트 쪽 보다 멀리) 센터 마크와 사이드 라인의 가상 연장선내에 위치해야 한다. 그리고 나서 서버는 볼을 토스하여 볼이 바닥에 닿기 전에 라켓으로 쳐야 한다. 서비스 동작은 선수의 라켓이 공을 치는 순간 완료된다. 한 팔만 사용할 수 있는 선수는 라켓을 사용하여 볼을 토스할 수 있다.

17. 서빙

스탠다드 게임에서 서브를 넣을 때, 서버는 모든 게임에서 코트의 오른쪽 절반 부터 시작하며 좌우 측 교대로 베이스라인 뒤에서 넣어야 한다.

타이브레이크 게임에서 서비스는 오른쪽 절반부터 시작하여 좌우 측 교대로 넣어야 한다.

서비스는 네트 위로 통과하여야 하며, 리시버가 리턴하기 전 반대편 대각선 서비스코트에 들어가야 한다.

18. 풋폴트

서버는 서비스 동작 중에 다음과 같이 해서는 안된다.

- a. 발을 약간 움직이는 건 허용되지만, 걷거나 뛰어가는 자세;
- b. 어느 쪽 발이든 베이스라인 또는 코트를 침범하는 것;
- c. 어느 쪽 발이든 사이드라인의 가상연장선 바깥쪽을 침범하는 것;
- d. 어느 쪽 발이든 센터마크의 가상연장선을 침범하는 것.

테니스 룰

서버가 이 규칙을 어기면 그것은 “풋풀트”이다.

케이스 1: 단식에서 서버가 단식 사이드라인과 복식 사이드라인 사이의 베이스라인 뒷부분에서 서브하는 것이 허용되는가?

판정: 안된다.

케이스2: 서버가 한 발 또는 두 발 다 땅으로부터 떨어져 서브해도 되는가?

판정: 된다.

19. 서비스 폴트

서비스는 다음과 같은 경우 폴트다:

- a. 서버가 규칙 16,17 또는 18을 어긴 경우, 또는
- b. 서버가 볼을 서브하는 중에 볼을 못 친 경우, 또는
- c. 볼이 바닥에 떨어지기 전에 퍼머넌트 픽스쳐, 싱글스틱 또는 네트포스트에 닿는 경우, 또는
- d. 서브된 볼이 서버나 서버의 파트너에게 닿거나, 서버나 서버의 파트너가 입고 있거나 갖고 있는 어떠한 물체에 닿는 경우.

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

판정: 아니다. 선수가 볼을 토스하고 치지 않고, 손이나 라켓으로 잡거나 또는 그냥 볼이 바닥에 바운드 되도록 놓아두는 것은 허용된다.

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

판정: 그렇다.

20. 세컨드 서비스

첫 번째 서비스가 폴트라면, 서버의 위치가 잘못되지 않은 한 서버는 폴트가 된 같은 위치에서 지체 없이 다시 서브해야 한다.

21. 서브 및 리시브할 때

서버는 리시버가 준비자세를 취할 때까지 서브를 넣지 말아야 한다. 그러나 리시버는 서버의 합리적인 페이스에 맞춰서 리시브할 준비를 해야 한다.

서비스를 리턴하려고 시도한 리시버는 준비된 것으로 간주한다. 만약 리시버가 준비되어 있지 않았다고 주장한다면, 그 서비스는 폴트라고 할 수 없다.

22. 서비스 중 레트

서비스는 다음과 같은 경우 레트이다:

- a. 서브를 넣은 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 것에라도 닿을 경우;
- b. 리시버가 준비되지 않은 상태에서 서브를 넣은 경우.

서비스 레트일 경우, 그 해당 서브만 다시 넣을 수 있고 레트 이전의 서비스 폴트는 유효하다.

추가로 승인된 대체절차를 부록 V에서 볼 수 있다.

23. 레트

세컨드 서비스의 레트인 경우를 제외한 모든 레트는 그 포인트 전체를 다시 해야 한다.

케이스 1: 볼이 인플레이 상태에서 다른 볼 하나가 코트 안으로 굴러들어와 레트가 선언되었다. 첫 서비스는 폴트였다. 서버는 이제 퍼스트 서비스를 넣어야 하나 아니면 세컨드 서비스를 넣어야 하나?

판정: 퍼스트 서비스. 그 포인트는 다시 해야 한다.

24. 실점

다음과 같은 경우 실점이다:

- a. 두 개의 서비스가 연속해서 폴트인 경우; 또는
- b. 선수가 두 번 연속적으로 바운드되기 전에 볼을 리턴하지 못했을 경우;
또는
- c. 인플레이 중 볼이 바닥에 바운드되기 전에 어떤 물체에 맞거나 코트 밖
으로 떨어졌을 때; 또는
- d. 인플레이 중 볼이 바닥에 바운드되기 전에 퍼머넌트 픽스쳐에 맞았을
때; 또는
- e. 리시버가 서비스를 바운드되기 전에 리턴했을 때; 또는
- f. 인플레이 중 선수가 고의로 볼을 잡거나, 고의로 볼이 라켓에 두 번 이상
닿게 했을 때; 또는
- g. 인플레이 중 선수의 라켓이 선수의 손에 쥐어져 있는 아니든, 또는 선수
가 입고 있는 옷이나 갖고 있는 어떠한 것이라도 네트, 네트포스트/싱글
스틱, 코드 또는 금속케이블, 스트랩 또는 밴드, 또는 상대의 코트에 닿는
경우; 또는
- h. 볼이 네트를 넘어오기 전에 치는 경우; 또는
- i. 인플레이 중 볼이 선수에 닿거나 라켓 외에 선수가 입고 있는 옷이나 갖
고 있는 어떠한 것에 라도 닿는 경우; 또는
- j. 선수가 라켓을 잡고 있지 않았을 때 인플레이 중인 볼이 라켓에 닿는 경
우; 또는
- k. 인플레이 중 선수가 고의로 그리고 물질적으로 라켓의 모양을 변형시키
는 경우; 또는
- 1. 복식에서 리턴 할 때 두 선수 모두가 볼을 쳤을 때.

케이스 1: 퍼스트 서비스를 넣고 난 후 볼이 바운드되기 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 올바른 서비스코트 바깥에 바운드

되고 난 뒤에 서버의 라켓이 날아가 네트에 닿았다.

이것은 폴트인가 아니면 실점인가?

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

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

판정: 리시버의 파트너가 인플레이 중 네트에 닿았으므로 리시버 팀의 실점이다.

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

판정: 선수가 상대코트에 닿지 않는 이상 실점이 아니다.

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

판정: 안 된다. 실점이다.

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

판정: 라켓을 던진 선수의 실점이다.

케이스 7: 서브된 볼이 바닥에 떨어지기 전에 리시버에 맞거나 복식에서 리시버의 파트너가 맞았다. 어느 편의 득점인가?

판정: 서비스 레트가 아니면 서버의 득점이다.

케이스 8: 볼이 바닥에 떨어지기 전에 선수가 코트 밖에서 치거나 받고 난 뒤, 그 볼이 분명하게 코트 밖으로 가고 있었기 때문에 아웃이라고 주장한다.

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

25. 굿 리턴

다음과 같은 경우엔 굿 리턴이다:

- a. 규칙 2 및 24를 제외하고, 볼이 네트, 네트포스트/싱글스틱, 코드 또는 금속케이블, 스트랩 또는 밴드에 맞고 그것을 넘어서 상대코트에 들어가는 경우; 또는
- b. 볼이 코트바닥에 제대로 맞고 스피드이나 바람으로 인해 네트 너머로 되돌아간 볼을, 선수가 규칙 24를 범하지 않는 이상 네트 너머로 라켓을 뻗어 그 볼을 상대코트에 넣는 경우; 또는
- c. 규칙 2 및 24를 제외하고, 네트 밖으로 리턴 되는 경우 그 볼이 네트 높이 보다 높거나 낮은 것은 관계없이 네트포스트를 맞고 상대코트로 들어가는 경우; 또는
- d. 볼이 싱글스틱과 그 옆 네트포스트 사이의 네트 코드 아래를 통과할 때 네트, 네트코드 또는 네트포스트에 닿지 않고 상대코트에 들어가는 경우; 또는
- 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?

판결: 그렇다. 하지만 서브된 볼이 싱글스틱에 맞으면 폴트다.

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

판결: 플레이를 계속한다. 그러나 실제 플레이 중인 볼이 리턴되었는지 확실하지 않을 경우, 레트로 선언되어야 한다.

26. 방해

인플레이 중 상대로부터 고의적인 방해를 받았다면 방해를 받은 선수에 득점이다. 그러나 인플레이 중 상대의 방해를 받았지만 고의가 아니거나, (퍼머넌트 픽스쳐를 제외한) 다른 것으로부터 방해를 받은 경우에는 그 포인트는 다시 해야 한다.

케이스 1: 고의가 아닌 더블히트는 방해인가?

판정: 아니다. 규칙 24참조.

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 맞쳤다. 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 서도 웬찮은가?

판결: 서버의 파트너와 리시버의 파트너는 네트를 중심으로 자기 쪽 코트라면 안이든 밖이든 어디라도 웬찮다. 그러나 만약 한 선수가 상대방에게 방해를 초래한다면, 방해에 관한 규칙이 적용된다.

27. 실수의 수정

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

테니스룰

- 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 유효하다.
- b. 스탠다드 게임이나 타이브레이크 게임 중 상대 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 계획되어 있던 게임 수 보다 한 게임 늦춰 진행해야 한다. 실수가 발견되기 전에 상대 편에 의해 넣어진 서비스 폴트는 무효다. 복식에서 실수가 발견되기 전에 같은 팀에 파트너가 서브한 서비스 폴트는 유효하다.
- d. 만약 타이브레이크 게임 중에 서비스 순서가 잘못되었거나 진행된 포인트 수의 합이 짹수 직후에 발견되었다면, 실수를 그때라도 즉시 바로 잡고 다음 포인트를 진행해야 한다. 만약 그 실수가 홀수 직후에 발견되었다면, 서비스는 순서를 변경된 채 계속해야 한다.
실수가 발견되기 전에 같은 팀에 파트너가 서브한 서비스 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 회복해서 진행해야 한다.
- f. “어드밴티지 세트”로 하기로 사전에 정해 놓았었는데 6:6에서 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 정해 놓았는데 6:6에서 스탠다드 게임을 시작했을 경우, 그 실수를 한 포인트가 끝난 후에 발견했다면 곧바로 수정하여 타이브레이크 게임을 해야 한다. 그 실수가 두 번째 포인트가 진행되고 있는 이후에 발견되었다면 그 세트는 8:8(또는 더 많은 짹수가 될 때까지)이 될 때까지 “어드밴티지 세트”로 하며, 그 때에 타이브레이크 게임을 해야 한다.
- h. 파이널 세트는 매치 타이브레이크로 하기로 사전에 정해 놓았는데 “어드밴티지 세트” 또는 “타이브레이크 세트”로 시작되었을 경우, 만약 한 포인트만 하고 발견되었다면 즉시 바로잡아 매치 타이브레이크로 해야 한다. 하지만 두 번째 포인트를 이미 시작하고 난 뒤 발견되었다면 그 세트는 세 게임을 어느 누가 먼저 이길 때까지 계속하거나, 2:2가 될 경우엔 그 때 비로소 매치 타이브레이크를 해야 한다. 만약 다섯 번째 게임의 두 번째 포인트를 시작한 이후에 잘못이 발견되었다면 그 세트는 “타이브레이크 세트”로 진행한다. (부록 V 참조)
- i. 볼 체인지가 올바른 때에 행해지지 않았다면 새 볼로 서브를 넣어야 하는 선수/팀이 그 다음 차례에 서브하는 게임에서 바꿔야 한다. 게임 중에는 볼을 교환할 수 없다.

28. 코트 심판진의 역할

심판진이 배치되는 경기에서 그들의 역할과 책임은 부록 VI에 명시되어 있다.

29. 경기의 연속

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

- a. 포인트와 포인트 사이는 최대 25초가 허용된다. 엔드체인지 때엔 최대 90초가 허용된다. 하지만 각 세트의 첫 번째 게임이 끝나고 엔드체인지와 타이브레이크 게임 중 엔드체인지 때 선수는 쉬는 시간없이 체인지해

테니스룰

야 한다. 각 세트를 마친 후 세트브레이크는 최대 120초 쉬는 시간을 갖는다. 최대 시간이란 한 포인트가 끝나는 순간부터 그 다음 포인트의 첫 서비스가 시작되는 시점까지이다. 주최측은 ITF의 승인 하에 엔드체인지 때 90초와 세트브레이크 때 120초를 연장할 수도 있다.

- b. 선수의 의복, 신발 또는 필요한 장비(라켓 제외)가 고장났거나 교체가 필요한 경우, 선수는 문제를 해결하기 위해 합리적인 추가 시간이 허용된다.
- c. 컨디션을 회복하기 위한 추가시간을 선수에게 허용해서는 안된다. 하지만 부상을 당했을 경우 그 부상치료를 위해 3분간의 메디컬 타임아웃을 허용할 수 있다. 당초 대회전에 발표가 있었다면 제한된 횟수의 화장실/복장교체도 허용할 수 있다.
- d. 주최측이 대회 전에 발표를 한 경우, 최대 10분간의 휴식시간을 허용 할 수 있다. 이 휴식시간은 5세트매치에서 세 번째 세트를 마친 후에, 또는 3세트매치에서 두 번째 세트를 마친 후에 가질 수 있다.
- e. 주최측의 별도 결정이 없으면 월업 시간은 최대 5분으로 해야 한다.

30. 코칭

선수가 들을 수 있거나 볼 수 있는 어떠한 지시 또는 대화도 코칭으로 간주된다.

단체전에서 감독은 코트 안에서 세트브레이크와 엔드체인지 시간에 선수(들)에게 코칭할 수 있다. 그러나 각 세트의 첫 게임 후, 타이브레이크 중의 엔드체인지 때에는 할 수 없다. 그 외 모든 경기에서는 코칭이 허용되지 않는다.

케이스 1: 만약 분명한 신호로 선수를 코칭하는 것이 허용되는가?

판정: 안 된다.

케이스 2: 플레이가 중단되었을 때 선수는 코칭을 받을 수 있는가?

판정: 받을 수 있다.

케이스 3: 경기 중에 선수들이 온 코트 코칭을 받는 것이 허용되나?

판정: 온 코트 코칭을 허가 받기 위해 산하단체(연맹)는 ITF에 신청할 수 있다. 온 코트 코칭이 허가된 경기에서는 지정된 코치가 코트 안으로 들어가 산하단체(연맹)의 결정된 절차에 따라 그들의 선수들을 코칭 할 수 있다.

31. 선수 분석 기술

테니스 규칙에 따라 경쟁을 위해 승인된 선수분석 기술은 부록III의 조항을 준수해야 한다.

테니스 규정아래 경기를 위해 승인된 선수 분석 기술은 반드시 부록 III의 세 부항목을 준수해야 한다. ITF는 어떠한 장비가 승인되고 승인되지 않을 것인지에 대한 규칙을 정한다. 이러한 규정은 자발적으로 혹은 선수, 장비 제조업체, 국가협회 혹은 그 회원을 포함해 선의의 관심을 가지고 있는 단체의 신청에 의해 이루어진다. 이러한 규정과 신청은 ITF의 테니스 규칙에 대한 검토 및 심리의 절차에 따라 만들어진다. (부록XI 참조)

휠체어 테니스 규칙

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

a. 투 바운드 규정

휠체어 테니스 선수는 볼을 두번 바운드해서 치는 게 허용된다. 선수는 볼이 세 번 바운드되기 전에 리턴해야 한다. 두 번째 바운드는 인이든 아웃이든 상관없다.

b. 휠체어

휠체어는 신체의 일부로 간주되며 선수의 신체에 적용되는 모든 해당 규칙이 휠체어에 적용된다.

c. 서비스The service shall be delivered in the following manner:

서비스는 다음과 같은 방식으로 넣어야 한다:

테니스룰

- i. 서비스를 넣기 직전에 서버는 일단 정지상태를 취해야 한다. 그런 다음 서버는 공을 치기 전에 휠체어를 한 차례 밀기가 허용된다.
- ii. 서버는 서비스를 넣는 동안 휠체어 바퀴가 센터마크 및 사이드라인의 가상연장선 상의 범위, 그리고 베이스라인 어느 곳에도 닿으면 안 된다.
- iii. 일반적인 방법으로 서비스 넣기가 불가능한 사지마비 장애 선수는 서비스할 때 서비스 토스를 다른 선수 또는 다른 사람에 도움을 받아도 된다. 만약 이 방법을 사용하면 매번 같은 방법으로 서브해야 한다.

d. 실점

다음과 같은 경우는 실점이다:

- i. 볼이 바닥에 세 번 닿기 전에 리턴 하지 못하는 경우; 또는
- ii. 아래 f)항에 의거 선수는 인플레이 중 서비스를 넣거나 볼을 치거나 바닥 또는 바퀴가 돌거나 멈출 때 그의 발이나 하부사지의 일부를 브레이크 또는 안전장치로 사용하는 경우; 또는
- iii. 선수가 볼을 칠 때 엉덩이 한 쪽을 그의 휠체어좌석에 붙이지 않는 경우.

e. 휠체어

휠체어 테니스 규칙 아래 모든 대회에서 사용되는 휠체어는 반드시 다음 항목을 따라야 한다.

- i. 휠체어는 그 재료가 무반사이고 상대방에게 방해가 되지 않는다면 어떤 재료로도 만들 수 있다.
- ii. 바퀴는 하나의 밀 수 있는 바퀴만을 가져야 한다. 레버 또는 기어와 같이 선수가 기계의 이점을 가질 수 있도록 휠체어를 개조하는 것은 금

지된다. 정상적인 플레이 중에 바퀴는 코트표면에 영구적인 자국을 남기거나 손상을 입히지 않아야 한다.

- iii. 규정 (v)의 적용을 받아, 선수들은 휠체어를 나아가게 하기 위해 오직 하나의 바퀴(미는 바퀴 포함)만을 사용해야 한다. 휠체어 작동에 도움을 주는 에너지 저장 시스템을 포함한 조종장치, 브레이크, 기어, 다른 기계는 허용되지 않는다.
- iv. 좌석의 높이(쿠션 포함)는 고정되어 있어야 하며, 포인트 중에는 선수들의 엉덩이가 시트에 닿아 있어야 한다. 휠체어에 선수를 고정시키기 위해 가죽끈을 사용할 수 있다.
- v. ITF유형 매뉴얼의 규정 4.5의 필요조건을 충족하는 선수는 전자식 모터를 이용하는 휠체어 (전동 휠체어)를 사용할 수 있다. 전동 휠체어는 반드시 어느 방향으로든 시속 15 km/h를 넘어서는 안되며 오직 선수에 의해서만 조종되어야 한다.
- vi. 휠체어 변경을 위한 신청은 합법적인 의학적 이유에 의해서는 가능하다. 모든 신청서는 승인을 받기 위해 변경된 휠체어를 사용하고자 하는 ITF가 승인한 대회 최소 60일 전에 ITF스포츠 과학&의학위원회에 제출되어야 한다. 수정안 거절에 대한 결정은 ITF휠체어 테니스 규칙의 부록A하에 항소할 수 있다.

f. 발로 휠체어 조종하기

- i. 신체의 기능저하로 선수가 바퀴를 통해 휠체어를 추진할 수 없는 경우, 한 쪽 발을 사용하여 휠체어를 조종해도 된다.
- ii. 위의 e) i. 규칙에 의거 선수가 한 발을 이용해 휠체어를 조종하는 게 허용된다 하더라도, 그 선수의 발 일부가 다음과 같은 경우 바닥에 닿으면 안 된다:

테니스룰

- a) 라켓으로 볼을 칠 때를 포함하여 전진하는 스윙 동작을 할 때;
- b) 서비스 동작의 시작부터 라켓이 볼을 칠 때까지.

iii. 선수가 이 규정을 어기면 실점이다.

g. 휠체어/비장애인 테니스

휠체어 테니스 선수가 비장애인과 함께 경기할 경우, 휠체어테니스규칙은 휠체어 테니스 선수에게 적용되고 비장애인 테니스 규칙은 비장애인 테니스규칙에게 적용되어야 한다. 이때 비장애인 선수는 한 번의 바운드만 허용되고, 반면에 휠체어 선수는 두 번의 바운드가 허용된다.

주석: 하부사지의 개념: 둔부, 엉덩이, 허벅지, 다리, 발목 및 발을 포함한 하부 수족을 뜻한다.

테니스 규칙의 수정

테니스 규칙에 대한 공식적이고 결정적인 본문은 항상 영어로 되어야 하며, 본 위원회의 연례 정기총회에서 말고는 규칙의 변경이나 해석은 할 수 있으나, 그런 변경을 구체화하는 결의통보가 없는 한 본 연맹은 ITF 기구(결과통지)의 제 17구조에 의거 받아들이지 않으며 그러한 결의나 그것에 상응하는 효과를 지닌 것은 2/3이상의 찬성에 의해 처리되어야 한다.

그렇게 해서 만들어진 어떠한 변경사항도 정기총회에서 특별히 다수에 의해 결정되지 않는 이상 다음 년도의 1월 1일부터 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

부록 I에서의 모든 측정은 국제표준단위를 우선한다.

- a. 볼은 스테이지 3(레드)를 위한 폼 볼을 제외하고 직물 커버로 구성된 균일한 외피로 되어야 한다. 이음매가 있으면 실밥이 없어야 한다.
- b. 볼은 바로 아래 표 혹은 단락 아래의 표에 명시된 하나의 지정된 유형 중 하나를 따라야 한다 (d).

	타입 1 (고속)	타입 2 (중속) ¹	타입 3 (저속) ²	고도 ³
무게	56.0-59.4 grams (1.975-2.095ounces)	56.0-59.4 grams (1.975-2.095ounces)	56.0-59.4 grams (1.975-2.095ounces)	56.0-59.4 grams (1.975-2.095ounces)
크기	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 inches)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 inches)	7.00-7.30 cm (2.76-2.87 inches)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 inches)
반발	138-151 cm (54-60 inches)	135-147 cm (53-58 inches)	135-147 cm (53-58 inches)	122-135 cm (48-53 inches)
전진방향 ⁴	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 inches)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 inches)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 inches)	0.56-0.74 cm (0.220-0.291 inches)
후진변형 ⁴	0.74-1.08 cm (0.291-0.425 inches)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 inches)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 inches)	0.80-1.08 cm (0.315-0.425 inches)
색상	흰색 또는 노란색	흰색 또는 노란색	흰색 또는 노란색	흰색 또는 노란색

참고:

- 1 이 볼은 가압하거나 가압하지 않아도 된다. 가압하지 않은 볼은 7 kPa (1 psi)이하의 내압을 가져야 하고, 해발 1,219m(4,000ft)이상의 고도에서 하는 경기에 사용되며, 대회가 열리는 고도에서 60일 이상 적응된 것이어야 한다.
- 2 이 볼 역시 해발 1,219m (4,000ft)이상의 고지대 코트에 사용을 권장한다. 코트표면은 어떠한 종류의 표면이라도 괜찮다.

부록 I

- 3 이 볼은 가압한 것이며 해발 1,219m(4,000 ft)이상의 고지대 플레이에 적합하게 만든 부가적인 볼이다.
- 4 변형은 각기 세 개의 축을 따라 평균적인 한 개의 수치여야 한다. 두 개의 다른 수치가 0.08cm (0.031in)보다 크면 안 된다.
- c. 추가로, 단락(b)아래 명시된 모든 공의 종류는 아래표에 나와있는 대로 내구성을 위해 그 필요조건을 충족시켜야 한다.

	질량(무게)	반 발	전진 변형	후진 변형
최고변화 ¹	0.4 grams (0.014 ounces)	4.0 cm (1.6 inches)	0.08 cm (0.031 inches)	0.10 cm (0.039 inches)

참고:

1 내구성 시험 결과에서 명시된 성질의 최대 허용가능한 변화는 ITF테니스 공 승인, 코트표면 분류 & 코트 공인의 최신판에 기술되어 있다. 내구성 테스트는 9개의 게임플레이 효과를 시뮬레이션하기 위해 실험실 장비를 사용한다.

d. 아래 표에 명시된 공의 종류만이 10세 이하 테니스대회를 위해 사용될 수 있다.

	단계 3 (레드) 품	단계 3 (레드) 표준	단계 2 (오렌지) 표준	단계 1 (그린) 표준
질량(무게)	25.0-43.0 grams (0.882-1.517ounces)	36.0-49.0 grams (1.2701.728ounces)	36.0-46.9 grams (1.2701.654ounces)	47.0-51.5 grams (1.6581.817ounces)
크기	8.0-9.00 cm (3.15-3.54inches)	7.00-8.00 cm (2.76-3.15inches)	6.00-6.86 cm (2.36-2.70inches)	6.30-6.86 cm (2.48-2.70inches)
반 발	85-105 cm (33-41 inches)	90-105 cm (35-41 inches)	105-120 cm (41-47 inches)	120-135 cm (47-53 inches)
전진방향 ¹	----	----	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 inches)	0.80-1.05 cm (0.315-0.413 inches)
색 ²	아무거나	빨간색과 노란색 혹은 빨간 점이 박힌노란색	오렌지와 노란색 혹은 오렌지점이 박힌노란색	녹색 점이 박힌노란색

참고:

- 1 변형은 각기 세 개의 축을 따라 평균적인 한 개의 수치라야 한다. 각각의 전진변형 수치 사이에 차이점에는 제한이 없다. 후진변형을 위한 세부항목은 없다.
- 2 모든 컬러의 점은 합리적인 크기와 자리에 배치되어야 한다.
- e. 반발, 질량, 크기, 변형 그리고 대구성을 위한 검사는 ITF테니스 공 승인, 코트표면 분류 & 코트 공인의 최신판에 기술된 규정에 따라 이루어져야 한다.

코트 페이스의 분류

코트 바닥면의 페이스를 결정하는데 이용되는 ITF시험방법은 “테니스코트 바닥 면의 시험방법에 대한 ITF지침서”라고 칭한 ITF출판물에 설명되어 있는 바와 같이 ITF CS 01/02 (ITF코트 페이스 등급)이다.

ITF코트 페이스 등급 0에서 29인 코트 면은 카테고리 1 (저속)로 분류되어야 한다.

이 분류에 적합한 코트 면의 예로 대부분의 클레이코트 및 풀어진 광물질로 처리한 타입의 면이 여기에 속한다.

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

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

케이스1: 어떤 볼 타입이 어떤 코트 면에 사용되어야 하는가?

판정: 테니스규칙에 따라 3가지 종류의 볼을 사용할 수 있다.

- a. 볼 유형 1(빠른 속도)은 느린 페이스 코트표면에서 플레이하기 위한 것이다.
- b. 볼 유형 2(중속)은 중저 속, 중속 및 중고속 코트표면에서 플레이하기 위한 것이다.
- c. 볼 유형 3(저속)은 빠른 페이스 코트 표면에서 플레이하기 위한 것이다.

주석:

위의 (b) 항에 명시된 공 유형 이외에, 1 단계 (녹색) 공은 세계 수준의 프로 테니스 이벤트, 데이비스 컵 및 Fed 컵, 올림픽 테니스 이벤트, 주니어를 제외한 모든 레벨의 경기를 위해 사용될 수 있으며, ITF 및 제휴 지역 협회, ITF 시니어 서킷 및 팀 이벤트 및 ITF 홀체어 서킷 및 팀 이벤트에서 승인 한 토너먼트 및 팀 이벤트도 이에 포함된다.

각 국가 협회는 1 차 (그린) 볼을 사용할 것인지를 결정할 권리를 갖는다.

부록 II

라켓

부록 II에서 모든 측정은 국제단위를 우선한다.

- a. 라켓은 프레임과 스트링으로 구성되어야 한다. 프레임은 손잡이와 헤드로 구성되어야 하며 목을 포함할 수도 있다. 헤드는 스트링이 연결되어 있는 부분으로 정의된다. 손잡이는 헤드와 연결되어 선수가 일반적으로 사용할 때 잡는 부분으로 정의된다. 목은 헤드와 손잡이를 연결하는 부분이다.
- b. 스트링 패턴의 주된 부분인 타구 면은 프레임의 여러 구멍 속으로 스트링이 통과하거나 가장자리에 접하여 매어져야 하며, 둘 중 더 작은 것이어야 하고, 평평하여야 하며, 교차된 끈의 패턴으로 매어져야 한다. 특히 다른 영역보다는 중심에서 더 조밀하지 않아야 한다. 라켓은 양 면이 똑같게 디자인되어야 하며, 스트링 또한 양면이 똑같이 플레이 될 수 있도록 매어져야 한다.
- c. 라켓의 전체 길이는 73.7cm (29.0 인치), 전체 너비는 31.7cm (12.5 인치)를 넘지 않아야 한다. 타격면은 손잡이의 세로 축과 평행하게 측정 할 때 전체 길이가 39.4cm (15.5 인치)를 넘지 않아야 하며, 손잡이의 세로 축에 수직으로 측정 할 때 전체 폭이 29.2cm (11.5 인치)를 넘지 말아야 한다.
- d. 손잡이를 포함한 프레임과 스트링은 라켓 모양을 물질적으로 변경하거나 관성의 힘을 변화시켜 라켓 장축 방향으로 무게를 실질적으로 변경하는 경우, 또는 경기 중 라켓 작용에 영향을 주는 물리적 특성을 변경 가능케 하는 어떠한 장치물도 달아서는 안 된다. 라켓 특성에 변화나 영향을 주는 어떠한 에너지 원천도 라켓에 부착하거나 라켓 제작에 이용할 수 없다.

부록 III

선수분석 기술

선수분석 기술은 선수 실적 정보에 관해 다음과 같은 기능 중 하나를 수행하는 장치이다.

- A. 녹음
- B. 저장
- C. 전달
- D. 분석
- E. 선수와의 케뮤니케이션

선수분석 기술은 경기 동안의 정보를 녹음하거나/ 또는 저장할 수 있다.
이러한 정보는 규정30에 따라 선수에 의해서만 접근될 수 있다.

부록 IV

광고

- 네트포스트 중심으로부터 91.4cm (3ft) 이내의 네트 부분에 위치하고 선수들의 시야나 경기 조건에 방해가 되지 않는 범위에서 네트에 광고 설치는 허용된다.

제제기구의 마크(비영리적인)는 네트의 상단부분으로부터 최소 0.51m (20 인치)아래 부분에 위치하고 선수들의 시야나 경기 조건에 방해가 되지 않는 범위에서 허용된다.

- 코트의 뒤편과 옆쪽에 위치한 광고 및 다른 표시나 재료는 선수들의 시야나 경기 조건에 방해가 되지 않는 범위에서 허용된다.
- 코트라인 바깥쪽 바닥면의 광고 및 표시나 재료는 선수들의 시야나 경기 조건에 방해가 되지 않는 범위에서 허용된다.
- 위의 (1), (2) 및 (3)에도 불구하고 그물에 놓이거나 코트의 뒤편과 측면에 배치된 광고, 표시 또는 재료는 흰색을 포함할 수 없다. 선수의 시야 또는 경기 조건을 방해할 수 있는 황색 또는 다른 밝은 색을 사용할 수 없다.
- 코트라인 안쪽에는 광고와 어떤 표시 또는 재료를 허용하지 않는다.

부록 V

대체절차 및 스코어링 방법

이 부록 V에 열거된 대안들이 사용 될 수 있다.

게임스코어 (규칙 5):

“노-애드” 스코어링 방법

“노-애드” 게임은 다음과 같이 점수가 매겨지고 서버의 점수가 먼저 표시된다.

점수가 없을 때 • “러브”

첫번째 점수 • “15”

두 번째 점수 • “30”

세 번째 점수 • “40”

네 번째 점수 • “게임”

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

혼합복식에서는 서버와 같은 성별의 선수가 디사이딩 포인트를 리시브해야 한다. 리시버 팀의 선수들이 디사이딩 포인트를 리시브함에 있어 자리를 바꾸지 못한다.

세트의 스코어 (규칙 6 및 7):

1. 솟 세트(Short sets)

4게임을 먼저 이기는 선수/팀이 그 세트를 이기게 되는데, 상대에 대해 2게임 이상의 차이가 나야 한다. 만약 스코어가 4:4가 되면, 타이브레이크 게임을 해야 한다. 또는 (대회 주최 측의 재량에 따라) 스코어가 3:3이 되면 타이브레이크 게임을 해야 한다.

2. 솟 세트 타이브레이크

숏 세트만 플레이 할 경우, 솟 세트 타이브레이크가 진행된다. 스코어가 4:4에 도달하게 되면 5점을 먼저 획득한 선수/팀이 “게임”과 “세트”를 이기게 된다. 서브의 순서와 수는 대회 주최 측이 결정할 수 있다. 선수/팀은 4점에 먼저 도달한 경우에만 앤드체인지지를 해야 한다.

3. 매치 타이-브레이크 (7점)

경기의 세트 스코어가 1:1이거나 5세트 매치에서 2:2가 될 경우, 타이브레이크 게임을 해야 한다. 이 타이브레이크 게임은 마지막 세트를 대신한다. 7포인트를 먼저 이기는 선수/팀이 매치 타이브레이크를 이기는 것이고, 상대 포인트보다 2포인트 이상의 차이가 나야 한다.

4. 매치 타이-브레이크 (10점)

경기의 세트 스코어가 1:1이거나 5세트 매치에서 2:2가 될 경우, 타이브레이크 게임을 해야 한다. 이 타이브레이크 게임은 마지막 세트를 대신한다. 10포인트를 먼저 이기는 선수/팀이 매치 타이브레이크를 이기는 것이고, 상대 포인트보다 2포인트 이상의 차이가 나야 한다.

참고: 파이널 세트를 대신하기 위해 매치 타이브레이크를 채택할 때:

- 원래의 서비스 순서는 그대로 계속한다. (규칙5 및 14)
- 복식에서는 각 세트를 시작할 때와 마찬가지로 팀 내에서 서버 및 리시버의 순서를 바꿀 수 있다. (규칙14 및 15)
- 매치 타이브레이크를 시작하기 전 120초의 세트 브레이크를 두어야 한다.
- 매치 타이브레이크 시작 전에는 비록 볼 체인지 할 때가 되었다 하더라도 볼을 바꾸지 말아야 한다.

엔드 체인지 (규칙 10)

타이브레이크 게임 중, 선수들은 첫 포인트와 그 이후 4포인트마다 엔드 체인지를 해야 한다.

서비스 중의 레트 (규칙 22)

이 대안은 규칙 22a의 서비스 중 레트가 없이 경기하는 것이며, 그로 인해 서브가 네트, 스트랩 또는 밴드에 닿아도 계속 경기를 진행하는 것이다.

대회 주최 측의 재량에 따라 복식에서 솟 세트이고 노-에드 스코어링이며 노-레트 일 때, 서브된 볼이 네트, 스트랩, 또는 밴드에 닿고 서비스코트에 바르게 들어갔을 경우, 받는 팀의 어느 선수라도 공을 리턴 할 수 있다.

부록 VI

코트 심판의 역할

레퍼리(referee)는 테니스 룰의 모든 질문에 대한 최종 권한을 갖고 있으며 레퍼리의 결정이 최종적이다.

체어 업파이어가 배치된 매치에서는 체어업파이어가 매치 중의 사실에 관한 모든 질의에 대한 최종권한을 갖는다.

선수는 테니스 법률에 대해 체어업파이어의 해석에 이견이 있을 경우 레퍼리를 코트로 부를 수 있는 권한을 갖는다.

라인업파이어와 체어 업파이어는 네트업파이어가 배치된 매치에서는 그들이 라인 및 네트와 관련된 모든 콜(풋 폴트 포함)을 한다. 체어업파이어는 라인업파이어 또는 네트업파이어의 콜이 잘못되었다고 확신 할 경우 이를 뒤집을 수 있는 권리가 있다. 라인업파이어나 네트업파이어가 없을 경우 라인과 네트(풋 폴트 포함)에 관련한 모든 콜에 대해 책임이 있다.

라인업파이어가 콜을 결정할 수 없을 경우엔, 체어업파이어가 결정하도록 즉시 신호를 보내야 한다. 만약 라인업파이어가 콜을 할 수 없거나 라인업파이어가 없을 경우, 또는 체어업파이어가 인/아웃에 대한 결정을 할 수 없는 경우, 그 포인트는 다시 해야 한다.

레퍼리가 코트 안에 앉아 있는 단체전에서는 레퍼리 또한 인/아웃에 대한 최종판결 권한을 갖는다.

체어업파이어가 필요하다고 판단될 때는 언제라도 경기를 중단시키거나 미룰 수 있다. 레퍼리 역시 어두워졌거나 날씨 또는 코트사정이 좋지 못한 경우 경기를 중단하거나 미룰 수 있다. 어둠(일몰) 때문에 경기를 미루어야, 경기는 게임수의 합이 짹수이어야 한다. 경기를 재개할 시, 스코어와 선수들의 위치는 이전의(경기중단 전) 스코어와 위치가 동일하여야 한다.

체어업파이어 또는 레페리는 승인된 윤리규정에 기반을 두어 경기의 재개와 코칭에 관련된 결정들을 내려야 한다.

케이스 1: 체어 업파이어는 판정 번복 후 서버에게 첫 서브를 넣도록 했는데, 리시버가 첫 서브는 이미 폴트였기 때문에 두번 째 서브를 넣어야 한다고 주장한다. 레페리가 이것을 판정하기 위해 코트로 호출되어야 하는가?

판정: 그렇다. 체어 업파이어가 테니스 법의 질의에 대해 첫 판정을 할 수 있지만, 선수가 체어 업파이어의 판정에 이의가 있을 경우(특정 사실의 적용과 관련된 문제)에 레페리가 최종판정을 하도록 코트로 불러져야 한다.

케이스 2: 볼이 아웃으로 선언되었다. 하지만 선수가 그 볼이 굿(good)이라고 주장한다. 레페리를 코트로 호출할 수 있는가?

판정: 안 된다. 체어업파이어가 사실문제에 대한 최종판정을 한다. (특정상황에서 실제로 일어난 문제.)

케이스 3: 체어업파이어가 봤을 때 포인트 진행 중에 라인업파이어가 콜(call)한 것이 명백한 오심이라 생각하여, 그 포인트가 끝나고 나서 판정을 번복할 수 있나?

판정: 없다. 체어업파이어는 라인업파이어의 오심이라 확신한다면 그 즉시 번복해야 한다.

케이스 4: 라인업파이어가 “아웃”으로 콜 했는데 선수가 굿(good)이었다고 항의 한다. 체어업파이어는 라인 업파이어의 잘못된 콜을 바꿀 수 있나?

판정: 없다. 체어 업파이어는 선수의 항의나 주장으로 콜을 번복해서는 안 된다.

케이스 5: 라인 업파이어가 “아웃”으로 콜 했다. 체어 업파이어는 분명하게 볼 수는 없었지만 그 볼이 들어갔다고 생각했다. 체어업파이어는 라인업파이어의 콜을 번복할 수 있나?

판정: 번복할 수 없다. 체어업파이어는 라인업파이어의 콜이 잘못되었다고 명백하게 확신할 경우에만 번복 할 수 있다.

케이스 6: 체어엄파이어가 스코어를 부른 후에 라인엄파이어이가 콜을 번복하는 게 허용되나?

판정: 된다. 라인엄파이어가 잘못된 콜을 했다고 판단하면 그 수정은 선수의 항의나 주장을 하기 전 즉각적으로 해야 한다.

케이스 7: 체어엄파이어 또는 라인엄파이어가 “아웃”으로 콜을 한 후 바로 “굿”으로 고친다. 올바른 판정은?

판정: 체어엄파이어는 “아웃”콜을 한 것이 양쪽 선수에게 방해가 된 것이 아닌가를 먼저 판단해야 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 뻗어 그 볼을 친다. 이 때 상대편이 방해를 한다. 올바른 판정은?

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

볼마크 확인 절차

- a 볼마크 확인은 클레이코트에서만 할 수 있다.
- b 선수(팀)가 요청한 볼마크 확인은 포인트가 엔딩 샷이거나 선수(팀)가 랠리(리턴은 허용되나 선수는 즉시 중단해야 하는) 중에 경기를 중단했을 때 체어엄파이어의 위치에서 확실하게 판정할 수 없는 경우만 허용된다.
- c 체어엄파이어가 볼마크를 확인하기로 결정했을 때, 의자에서 내려와서 직접 확인을 해야 한다.
만일 마크의 위치가 어디인지 모를 경우 마크 위치를 확인하기 위한 도움을 라인엄파이어에게 요청할 수 있지만 확인은 체어엄파이어가 수행해야 한다.

- d 라인업파이어와 체어업파이어가 마크의 위치를 결정할 수 없거나 마크를 읽을 수 없을 때는 최초 판정이나 오버룰이 항상 유지된다.
- e 체어업파이어가 볼 마크를 식별했고 판정했다면, 이 결정은 최종적인 것이고 이의제기 할 수 없다.
- f 클레이코트 경기에서 체어업파이어는 그 판정이 절대적으로 확실하다고 판단하지 않는 한 너무 빠르게 스코어를 발표하지 않는다. 의심이 있는 경우, 볼 마크 검사가 필요한지를 결정하기 위해 스코어를 발표하기 전에 잠시 기다리도록 한다.
- g 복식경기에서 이의제기를 하는 선수는 경기를 멈추거나 체어업파이어가 중단시키는 방식으로 이의제기를 해야 한다. 만일 체어업파이어에게 이의제기가 이뤄졌다면, 정확한 이의제기 절차의 준수여부를 먼저 확인해야 한다. 만일 올바르지 않았거나 늦었다면, 체어업파이어는 상대팀이 의도적인 방해를 받았다고 판단할 수 있다.
- h 만일 체어업파이어가 최종 결정을 내리기 전에 선수가 볼 마크를 지웠다면, 실점을 인정하는 것이다.
- i 선수는 윤리규정의 스포츠맨답지 않은 관련 조항에 저촉되지 않으면서 볼 마크를 확인하기 위해 네트를 넘어갈 수 없다.

일렉트로닉 리뷰 절차

일렉트로닉 리뷰 시스템이 사용되는 대회에서는 시스템이 사용된 코트에서의 경기를 위해 다음 절차를 따라야 한다.

- a 선수(팀)에 의해 라인 판정이나 오버룰에 대한 일렉트로닉 리뷰 요청은 포인트 엔딩 샷이거나 선수(팀)가 렐리(리턴은 허용되나 선수는 즉시 중단해야 하는) 중에 경기를 중단했을 때에만 허용된다.

- b 체어업파이어는 라인 판정이나 오버룰의 정확도에 대한 의심이 있을 때 일렉트로닉 리뷰를 사용할지 여부를 결정해야 한다. 그러나 체어업파이어는 선수가 합리적이지 않은 요청을 하거나 시간적으로 적절하지 않게 요청되었다고 생각할 경우 리뷰 요청을 거부할 수 있다.
- c 복식경기에서 이의제기를 하는 선수는 경기를 멈추거나 체어업파이어가 중단시키는 방식으로 이의제기를 해야 한다. 만일 체어업파이어에게 이의제기가 이뤄졌다면 정확한 이의제기 절차의 준수여부를 먼저 판단해야 한다. 만일 정확하지 않았거나 늦은 것이었다면, 체어업파이어는 상대팀이 의도적인 방해를 받았다고 판단할 수 있으며 이 경우 이의제기한 팀은 포인트를 잃게 된다.
- d 만일 일렉트로닉 리뷰가 어떠한 이유로든 라인 판정이나 오버룰에 대한 결정을 내릴 수 없다면 최초 판정이나 오버룰이 항상 유지된다.
- e 체어업파이어의 최종 결정은 일렉트로닉 리뷰의 결과이며 이의제기가 불가능하다. 시스템이 특정 볼의 임팩트를 검토하기 위해 수동 선택이 필요한 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리가 승인한 리뷰 오피셜은 어느 볼의 임팩트를 리뷰할지 결정해야한다.
- f 각 선수(팀)는 세트당 3회의 이의제기 기회와 타이 브레이크당 1회의 추가 이의제기 기회가 협용된다. 어드밴티지 세트가 있는 경기를 위해 선수들(팀들)은 6:6 때와 그 이후 12게임마다 최대 3회까지 이의제기 기회를 다시 갖게 된다. 매치 타이 브레이크가 있는 경기를 위해서 매치 타이 브레이크는 새로운 세트로 간주하고 각 선수(팀)는 3회의 이의제기 기회를 갖는다. 선수(팀)는 이의제기가 성공할 경우 무제한의 기회를 갖는다.

부록 VII

10세 이하 테니스 시합

코트:

규정 1에서 기술된 코트(전체크기)뿐 아니라, 다음과 같은 크기의 코트도 10세 이하의 선수들에게 공식적 시합으로 사용될 수 있다:

- 10세 이하 테니스 시합을 지정된 레드코트는 직사각형으로서, 길이 10.97m (36ft)내지 12.80m (42ft)에 넓이 4.27m (14ft) 내지 6.10m (20ft)로 한다. 네트 높이는 가운데가 0.800m (31.5in)내지 0.838m (33.0in)로 한다.
- 오렌지코트는 직사각형으로서, 길이 17.68m (58ft) 내지 18.29m (60ft)에 넓이 6.10m (20ft) 내지 8.23m (27ft)로 한다. 네트 높이는 0.8m (31.5 in)내지 0.914m (36in)로 한다.

볼:

부록 I에 명시된 다음과 같은 형태의 볼만이 10세 이하 테니스 시합에서 사용될 수 있다.

- 3단계(레드)볼은 최대 58.4cm (23in)길이의 라켓을 사용하는 8세 이하의 선수들이 레드 코트에서 사용하도록 권장된다.
- 2단계(오렌지) 볼은 58.4cm (23 in)내지 63.5cm (265in)길이의 라켓을 사용하는 8-10세 선수들이 오렌지 코트에서 사용하도록 권장된다.
- 1단계(그린) 볼은 63.5 cm (25 in) 내지 66.0cm (26 in)길이의 라켓을 사용하는 9-10세 상급 선수들이 풀(full)사이즈 코트에서 사용하도록 권장된다.

주석: 부록 I에 설명된 다른 볼 종류는 10세 이하 테니스시합에서 사용될 수 없다.

스코어링 방법:

3단계(레드), 2단계(오렌지)또는 1단계(그린)볼을 사용하는 10세 이하 선수들의 시합에서의 스코어링 방법은 “테니스규칙(부록 V에 명시된 것을 포함)”에 명시된 바를 활용할 수 있으며, 더 쉽게 하려면 세트스코어 1:1일 때 매치 타이브레이크를 하거나 4게임 1세트 또는 6게임 1세트로 진행한다.

경기 시간:

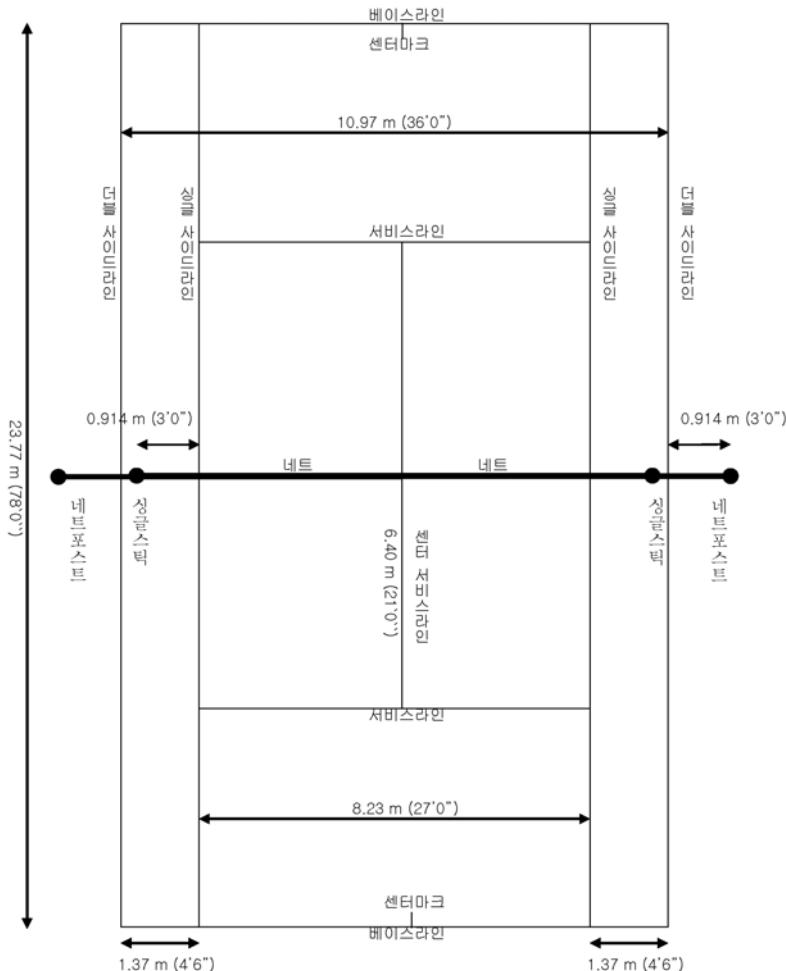
10세 이하 테니스 시합에서는 경기위원회가 대회 경기를 위한 구체적인 기간을 정할 수 있다.

부록 VIII

코트 평면도

주석: 모든 코트 측정은 라인의 바깥쪽에서 이루어진다.

코트 평면도

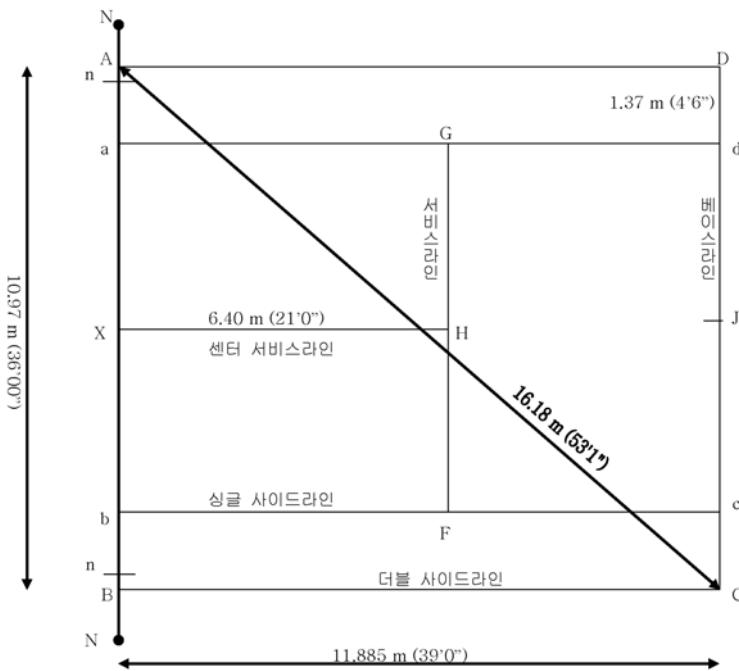


부록 IX

코트 위 라인 긋기 방법의 추천 안

주석: 모든 코트 측정은 라인의 바깥쪽에서 이루어진다.

코트 위 라인 긋기 방법의 추천 안



다음 절차는 단식과 복식 코트에 대한 것이다. (한 가지 목적으로 하는 코트일 경우는 아래 “주석” 참조)

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

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

싱글스틱 (n,n)을 5.03m (16 ft 6 in)되는 곳에 표시,
바깥쪽 사이드라인을 네트로 가로지르는 점 A, B를 5.48m (18ft)되는 곳에,
그리고 12.8m (42ft)선의 양 끝 네트포스트 지점 (N, N)을 6.4m (21ft)되는 곳
에 표시한다.

A와 B점에 페(peg)s를 고정하고 두 개의 수치를 잴 수 있는 테이프 두 개를
각각 부착한다. 하나는 16.18m (53 ft 1 in)길이로 코트 반쪽의 대각선으로 측
정을 하고, 다른 하나는 11.89m (39 ft) 길이로 사이드라인을 측정한다. 이 두
줄을 팽팽히 당겨 모으면 C점이 되며, 이 점이 코트의 한 구석점이 된다. 반대
로 해서 D점을 찾는다. 이렇게 해서 CD선의 길이를 이 단계에서 베이스라인
으로 입증할 수 있고, 그 길이가 10.97m (36ft)되는지 확인한다. 동시에 그 선
중심점 J를 표시한다. 그리고 C와 D로부터 1.37m (4ft 6 in)되는 곳에 (C,D)
즉 안쪽 사이드라인의 끝도 확인한다.

센터라인과 서비스라인을 이제 F,H,G점에 의해 긋는데, 이는 bc, xj, ad 각 라
인을 따라 네트로부터 6.4m (21 ft)가 된다. 네트 건너편 쪽에도 똑같은 방법
으로 해 코트를 완성한다.

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

복식용 네트로 단복식을 겸한 코트에서 단식을 할 경우, 네트는 높이 1.07m
(3 ft 6 in)되는 두 개의 싱글스틱을 n, n점에 지지되는 것이어야 하며, 이 스틱
은 한 번이 7.5cm (3 in)이하의 정사각형 또는 지름이 7.5cm (3 in)이하의 원
형 막대기라야 한다. 싱글스틱의 중심이 단식코트 바깥쪽으로 각각 0.914m
(3ft)에 위치해야 한다. 이들 싱글스틱을 놓을 때 도움을 주기 위해 n, n점을
코트선을 그을 때 흰 점으로 표시해 놓는 게 바람직하다.

산하단체(연맹)가 코트에서 소위 혼합된 선을 승인할 때 다음과 같은 지침이
반드시 지켜져야 한다.

색상:

- 경기면 배경과 같은 계열내의 색상
- 경기면 배경보다 밝은 색상
- L* 스케일에서 +22포인트의 색상변화의 제한
(추가 ≤ 배경 색의 흰 페인트의 양이 25%까지)

속도:

- 경기면의 5 CPR이내

치수:

- 기준 선보다 1.0-1.5cm좁게

마킹:

- 흰색 경기선의 교차로부터 8cm에서 끝남

주석:

국제대회를 위한 지침으로, 베이스라인과 백스탑의 최소 권장 거리는 21feett(6.40m) 그리고 사이드라인과 사이드스탑의 최소 권장 거리는 12feett(3.66m)로 한다.

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

최소 권장 높이는 29.6feett(9.0m)로 해야 한다.

부록 X

비치 테니스의 규칙

비치테니스의 규칙은 테니스규정위원회와 이사진들에 의해 승인되며 <http://www.itftennis.com/beachtennis/home>에서 찾아볼 수 있다.

부록 XI

테니스 규칙에 대한 검토 및 심리의 절차

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:
- 테니스 경기의 전통적 명성과 청렴함을 보존하는 것.
 - 경기에 대해 전통적으로 필요한 기술을 적극적으로 보존하는 것.
 - 발전을 장려함으로써 경기의 도전을 유지하는 것.
 - 정정당당한 경쟁을 확실히 하는 것.
- 2.2 테니스 규칙과 관련하여 공정하고 끊임없고 빠른 검토와 심의를 확실히 하기 위해 아래에 열거한 절차를 적용해야 한다.

3. 적용범위

- 3.1 아래 해당 사항들에 대해 규칙을 정하는데 적용한다:
- 규칙 1 • 코트
 - 규칙 3 • 볼
 - 규칙 4 • 라켓
 - 테니스 규칙의 부록 I 및 II
 - 그 외 국제테니스연맹이 결정할 수 있는 테니스 규칙

4. 구조

- 4.1 이러한 절차 하에서 규칙제정은 규정위원회에 의해 발의되어야 한다.

4.2 이러한 규칙제정은 절차에 따라 이의제기 법정에 이의를 제기하는 권한으로서 이는 최종적이다.

5. 적용

5.1 규칙제정은 아래 경우에 택해진다:

- a. 이사회의 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 지정한 사람 또는 선수, 장비 제조업체 또는 국가협회 또는 그 회원들에게 전달된다.

7.2 그렇게 전달받은 사람은 규정 제안과 관련하여 ITF회장 또는 그 지명자에게 검토에 대한 조언, 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 서명 및 주소
- b. 신청 날짜
- c. 요구한 규칙제정에 있어 신청자의 명확한 내용.
- d. 신청자가 심의에 신뢰할 수 있는 관련된 모든 증거서류.
- e. 만약 신청자의 생각에 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 ITF회장 또는 그의 지명자는 결함을 시정할 적절한 기간을 신청자에게 통보하여 조치하도록 한다. 이에 신청자가 그 지정된 기간 안에 결함을 시정하지 못할 때는 그 신청서는 기각된다.

9. 규정위원회 소집

9.1 유효한 신청서를 접수하거나 이사회의 발의에 의해 ITF회장 또는 그의 지명자가 그 신청서 또는 발의를 처리하기 위해 규정위원회를 소집할 수 있다.

9.2 위원장은 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 또는 심의의 적절한 양식, 절차 및 날짜를 결정한다.

10.2 위원장은 규칙 제정을 제안하여 관심을 갖고 있는 신청자나 개인 또는 협회에게 보낼 위 10.1항에 열거한 사항을 마련해야 한다.

10.3 위원장은 모든 사안을 증거물과 관련하여 결정할 때 검토 또는 심리가 관여하는 당사자들이 그들의 사안을 설명하는 합리적인 기회를 공정하게 시행하는 조건으로 증거물의 절차와 허용을 지배하는 법적 규정에 의해 결정되어서는 안 된다.

10.4 이들 절차 하에서는 검토 또는 심의가:

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

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

10.6 규정위원회는 다수결로 사안을 결정한다. 규정위원회의 위원은 기권하지 못한다.

10.7 위원장은 신청서의 비용 또는 규칙제정에 따르는 장비와 연관한 시험을 하고 시험성적표를 확보하는데 드는 합리적인 비용과 관련하여 신청자 (검토 또는 심의에서 조언하거나 정보를 요구하는 개인 또는 단체)에 대해 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 통보하거나 규정위원회가 지정한 다른 날짜에 내려진 항소심 판결은 즉각적으로 구속력을 가지며 테니스규칙에 따라 최종 결정된다.

12. 현 테니스 규칙의 적용

- 12.1 중간 규칙제정을 내놓기 위해서는 규정위원회의 권한에 의거 규정위원회가 규칙제정을 검토 또는 심의가 결론 날 때까지는 현재의 테니스 규칙을 계속 적용해야 한다.
- 12.2 검토 또는 심의를 하기 전이나 진행되고 있는 기간에 규정위원회 위원장은 테니스 규칙 및 이 절차의 시행에 합리적으로 필요하다고 판단되는 지침을 발표할 수 있다.
- 12.3 이와 같은 중간 규칙제정은 장비가 테니스 규칙에 부합하는지 여부에 대해 규정위원회의 유보로 장비 사용에 대한 금지명령을 포함시킬 수 있다.

13. 항소 심사관의 지명 및 구성

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

14. 항소 신청

- 14.1 신청자 [또는 제출된 규칙안에 대해 관심을 갖고 조언, 반대의견 또는 요구사항을 제출한 개인 또는 협회]는 규정위원회의 규칙안에 대해 항소할 수 있다.
- 14.2 유효한 항소서가 되기 위해서는 다음과 같은 조건이 요구된다:

- a. 규칙안을 통보 받고 나서 45일 이내에 규정위원장에게 서면으로 항소서를 제출.
 - b. 규칙 안에 대한 세부적인 항소사항 나열.
 - c. 항소의 충분한 배경을 포함.
- 14.3 유효 항소서를 접수하면 초안을 작성한 규정위원장은 항소자로부터 항소의 조건으로 합리적인 항소비를 지불하도록 요구할 수 있다. 이러한 항소비는 그 항소가 성공할 경우 항소자에게 되돌려줘야 한다.

15. 항소 심사위원회의 소집

15.1 ITF회장 또는 그 대리인은 항소자로부터 항소비를 수납하면 항소심사위원회를 소집한다.

16. 심사위원회의 절차

16.1 심사위원회와 그 위원장은 위 10, 11 및 12조에 열거된 사항에 의거 절차와 심의를 시행해야 한다.

16.2 항소자에게 통보하거나 항소위원회가 지정한 다른 날짜에 내려진 항소심 판결은 즉각적으로 구속력을 가지며 테니스규칙에 따라 최종 결정된다.

17. 일반

17.1 만약 규정위원회가 한 사람으로 구성되어 있다면 그 한 사람이 위원장으로 조정과 심의에 책임을 진다.

17.2 모든 겸토 또는 심의는 영어로 시행되어야 한다. 조언, 반대의견 또는 정보요청을 하는 신청자, 개인 또는 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 신청자 또는 관련단체 측에 전달된 날짜로 통보된 것으로 본다.
- 17.6 규정위원회는 규정위원회가 볼 때 신청자가 신청서를 접수한 날짜로부터 36개월 이내에 이미 기본적으로 만들어진 것과 유사한가를 잘 판단해야 한다.

심판의 임무와 절차

Duties and Procedures for Officials

심판의 임무와 절차

I 심판에 대한 ITF의 의무와 책임

A 적용범위	61
B 수퍼바이저/레퍼리	61
C 치프업파이어	66
D 체어업파이어	67
E 리뷰오피셜	70
F 라인업파이어	72

II 심판을 위한 ITF 절차

A 적용범위	74
B 테니스 규칙에 대한 질문	74
C 사실의 문제	75
D 대회/매치의 시작	78
E 선수의 휴식,메디컬 및 토일렛 브레이크	78
F 중단과 연기	85
G 발표	85
H 콜	92
I 핸드 시그널	93
J ITF스코어카드/ITF 휴대용 라이브 스코어링 장비	94
K 심판의 책임	96
L 라인업파이어가 정원인 경우	97
M 라인업파이어가 정원보다 적은 경우	97
N 라인업파이어가 없는 경우	98
O 체어업파이어 없이 진행되는 경기에 대한 절차	99
P 방해	99
Q 게임의 연속적 경기/지연	100

목차

R 코트에서 선수의 불량한 행동	101
S 채어업파이어가 보지 못한 코드바이얼레이션	101
T 즉시 실격	101
U 심판 윤리규정	102
V 준거법	112
W 상호관계	113
III 해석	114
IV 부록A	116
A 심판 포탈	116
B 스코어 카드	117
C 채어업파이어, 스포츠물리치료사를 위한 타임 아웃 절차	118
D 라인업파이어의 위치	120
E 채어업파이어 없이 진행되는 경기	123

I. 심판에 대한 ITF의 의무와 책임

A. 적용범위

이 조항은 ITF가 승인하거나 인정한 모든 대회에 적용된다. 이러한 적용가능성은 제1조의 원칙과 조건에 부합하는 한 자체적인 특별규정을 공표하고 시행함에 있어 ITF 승인 또는 인정되는 대회의 권리에 영향을 주지 않는다.

B. ITF 슈퍼바이저 / 레프리

이 임무와 책임은 ITF 슈퍼바이저/레프리를 위한 것이다. 일부 경우, 이 직책이 승인된 한 명의 심판만이 담당할 수 있다. 이외의 경우, 치프엄파이어 지원을 받는 (지역) 레프리가 모든 대회 전 계획을 처리하고, 이 상황의 역할을 수행하는 모든 의무와 책임을 담당한다. ITF 슈퍼바이저는 도착 후 레프리의 도움으로 모든 현장 활동의 책임자가 된다. 레프리는 테이비스컵, 페드컵 및 다른 팀 대회에서 ITF 슈퍼바이저 역할을 동시에 담당한다.

A. ITF 슈퍼바이저 / 레프리는

1. 대회현장에서 발생하여 즉각적인 해결을 요구하는 모든 문제들에 대해서 적용되는 대회규칙 및 규정, 테니스의 규칙 및 심판의 임무와 책임의 해석에 대한 최종 권한을 행사한다.
2. 대회 시작 전 모든 심판이 대회에 적용되는 규정과 절차를 완전히 숙지 할 수 있도록 필요한 교육과 회의를 실시한다.
3. 치프엄파이어를 지명하고 직무와 책임사항이 적절하게 수행되었는지 확인한다.
4. 경기를 위한 모든 체어업파이어와 라인업파이어의 배정을 승인한다.
5. (ITF 슈퍼바이저/레프리가) 경기 진행 개선이 필요하다고 판단한 경우,

언제라도 체어엄파이어, 라인엄파이어 또는 네트엄파이어를 교체하거나
퇴장시킬 수 있다.

- 6 모든 체어엄파이어들의 수행성과를 평가한다.
- 7 각 코트, 네트, 네트포스트 및 싱글 스틱이 테니스 규정에 부합하는지 확인하고 아래의 세부사항을 점검한다.
 - a 체어엄파이어용 의자
 - 체어 엄파이어용 의자 높이는 최소 6피트(1.82미터)에서 최대 8피트(2.44미터)로 권장된다.
 - 체어엄파이어용 의자는 네트 포스트로부터 약 3피트(0.9미터) 떨어진 네트의 연장선을 따라 중심에 위치해야 한다.
 - 마이크를 사용할 경우, 반드시 on/off 스위치가 있어야 하며, 핸드 마이크가 아닌 쉽게 사용 및 조절 가능한 것이어야 한다. 체어 엄파이어 의자 또는 그 부근(베이스라인 사이)에는 방송용 마이크가 없어야 한다.
 - 야외 경기의 경우 사용 가능한 햇빛 가림막이 설치되어 있어야 한다.
 - b 라인엄파이어용 의자
 - 서비스라인과 베이스라인 심판용 의자는 사이드 펜스를 따라 그들이 담당하는 라인의 연장선 위에 위치해야 한다. 그 의자들은 코트의 표면 위에 올라가지 않아야 하며 코트 측면으로부터 12ft(3.66m) 이상 떨어져 있어야 한다.
 - 센터 서비스라인과 사이드라인 심판용 의자는 기본적으로 코트 뒤 쪽 코너에 위치해야 한다.
 - 햇빛이 방해가 되는 경우, 라인엄파이어용 의자는 해를 정면으로 마주하지 않도록 배치시킨다.
 - 햇빛이 방해가 되지 않을 경우, 라인엄파이어용 의자는 체어엄파이어가 위치한 코트 반대쪽에 배치시킨다.

- c 네트 장치 또는 네트업파이어용 의자
 - 네트 장치나 네트업파이어용 의자는 체어업파이어 반대쪽에 있는 네트 포스트에 배치시킨다.
- d 선수용 의자
 - 선수용 의자는 체어업파이어의 각 측면에 배치시킨다.
- e 코트에서의 서비스
 - 물, 기타 음료수, 컵, 수건 및 톱밥은 매 경기마다 선수들이 사용할 수 있도록 마련되어야 한다.
- f 측정 장치
 - 측정 막대, 줄자 또는 기타 측정 장치는 네트 높이와 싱글 스틱의 위치를 측정하기 위해 사용 가능하도록 한다.
- g 휴대용 장비/PDA 또는 스코어카드, 스톱워치
 - 휴대용 장비/PDA 또는 ITF 스코어카드와 스톱워치는 매 경기마다 체어업파이어가 사용 가능하도록 한다.
- 8 뒤쪽 펜스, 배너 및 뒷벽이 선수의 시야를 방해할 수 있는 흰색, 노란색 또는 기타 밝은 색으로 칠해져 있어서는 안 된다.
- 9 대회 시작 전에 (공식 사용구, 볼의 수량과 볼 교체 횟수, 코트 표면의 재질, 세트 및 타이브레이크/어드밴티지 세트의 수, 매치 타이브레이크 및 기타 관심사항 등) 경기조건을 결정하고 이를 선수들에게 공지한다.
- 10 일반 선수들의 구역 내에서 눈에 잘 띄는 장소에 공식 게시판을 지정하고 그 용도와 위치를 모든 선수들에게 공지한다. 일일 경기 일정은 발표되는 즉시 공식 게시판에 게시되어야 한다. 모든 선수들은 ITF 슈퍼바이저/레프리로부터 자신의 매일의 경기 일정을 확인해야 할 책임이 있다.
- 11 잘 보이는 고정된 위치에 있는 시계를 대회 공식시계로 지정하고 모든

심판의 임무와 절차

선수들에게 지정된 시계와 위치를 공지한다. 달리 지시되지 않는 한 손목시계 또는 휴대용 시계는 허용되지 않는다.

12 대진표를 만들기 전에 대회 디렉터/위원회로부터 와일드카드 명단을 받는다. 대회 디렉터/위원회 및 선수 대표자와 상의하여 다음 사항을 결정한다.

- 최종 출전선수 명단
- 시드 배정에 사용될 랭킹
- 대진 추첨을 위한 기타 관련정보

13 예선과 본선 경기를 위한 대진표를 작성한다.

14 서명이 필요한 모든 문서들은(예선 및 본선 대진표, 대기선수 및 럭키 루저)은 공식 게시판에 적절한 공지와 함께 ITF 슈퍼바이저/레프리 사무실 내에 게시한다.

15 매일 각 코트에 예정된 경기 순서를 경기 시작시간과 함께 공지하여 적절한 시간과 적절한 장소에서 지체없이 경기가 이어지도록 하며, 공지된 시간 이전에 시작하는 일이 없도록 한다. 발표된 경기일정은 변경되어서는 안된다.

a 대회 전

첫 날의 경기일정을 결정하기 전, 본 대회 이전의 대회 슈퍼바이저/레프리와 연락하여 현재 그 대회에 출전 중인 선수가 다음 대회에 무리 없이 참가할 수 있는지 확인한다. ITF 슈퍼바이저/레프리는 공정한 경기진행을 위협하지 않는 범위 내에서 선수의 곤경에 대해 합리적으로 수용하여 경기일정을 잡아야 한다.

b 예선

단식예선은 ITF가 별도로 승인하지 않는 한, 본선 경기 시작 전날 완료되도록 일정을 작성한다. 날씨나 기타 부득이한 사유가 있지 않는 한, 선수가 같은 날 단식 두 경기 이상을 치루지 않도록 한다.

하루에 한 라운드 이상의 예선이 치러질 경우 경기일정은 대진표의 순서를 따라야 한다.

c 본선

날씨 또는 기타 부득이한 사유가 있지 않는 한, 선수들이 단식 한 경기, 복식 한 경기 이상을 치루지 않도록 한다. ITF 슈퍼바이저/레프리에 의한 지시가 없는 한, 선수들의 단식경기가 복식경기보다 먼저 진행되도록 한다.

16 모든 경기 시작 전 클레이 코트 및 (표면이) 마모된 코트의 정돈 여부, 그리고 라인들이 선명한지를 확인한다.

17 코트가 경기에 적합한지를 결정한다.

18 특정 구역을 지정하여 경기순서와 일치하는 선수 호명이 (순조롭게) 이루어질 수 있도록 가능한 그리고 합당한 모든 수단을 동원한다. 선수들은 호명되었을 때 경기를 할 준비가 되어 있어야 한다. 특수한 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리는 경기가 언제 호명되어야 하는지를 결정하거나 또는 실제로 언제 호명되었는지를 확인한다.

19 기상악화로 인해 경기 시작 전에 선수들이 연습할 수 없었을 경우, 위임업 시간(보통은 10분)의 연장을 허용할지 여부를 결정한다.

20 경기가 다른 코트로 옮겨져야 하는지 여부를 결정한다. 만일 기상악화나 불가피한 상황으로 인해 진행 중인 경기가 중단되거나 지연되어 선수가 하루에 두 번의 단식 경기를 치러야 할 상황을 만들지 않도록 실내·실외, 코트종류에 관계없이 경기를 옮길 수 있다.

다른 모든 경우에서도, 경기가 공식적으로 시작된 이후에는 (예를 들어 첫 포인트의 첫 서브가 이뤄진 이후에는) 선수들의 동의가 있는 경우를 제외하고는 다른 코트로 옮겨서는 안된다. 가능한 코트의 변경은 세트가 종료되는 시점이나 진행 중인 세트의 짹수 게임 이후에 이뤄져야 한다.

심판의 임무와 절차

- 21 기상조건, 불량 조명 또는 다른 조건들로 인해 경기가 연기되어야 할지를 결정한다. 어둠으로 인해 경기가 연기된다면, 그러한 연기는 세트가 종료되는 시점이나 진행 중인 세트의 짹수 게임 이후에 이뤄져야 한다.
- 22 적용 가능한 대회에서, 윤리규정 위반 여부 조사 및 벌금 부과, 현장 위반으로 소환된 선수에게 관련 윤리 규정 양식의 사본을 전달했는지 여부를 확인할 책임이 있다.
- 23 대회에서 경기가 진행되는 동안 항상 현장에 위치해야 한다.
- 24 ITF 슈퍼바이저/레프리는 해당 대회에서 채어업파이어가 되어서는 안된다.
- 25 테이비스컵, 페드컵 및 ITF 프로서키트 대회에서 모든 ITF 슈퍼바이저/레프리는 코트를 측정하기 위한 금속형 줄자, 현장용 ITF 소프트웨어 설치가 가능한 개인용 컴퓨터를 사용해야 하며 확실한 개인 이메일 계정을 가지고 있어야 한다.
- 26 ITF 프로서키트 대회에서 모든 ITF 슈퍼바이저/레프리는 휴대용 라이브 스코어링 장비 및 정확한 사용법을 완벽하게 숙지하여야 한다.

C. 치프 엠파이어

치프 엠파이어는

1. 대회를 위한 충분한 수의 유능한 심판을 모집한다.
2. 테니스 규칙, 적절한 대회 규칙과 규정, 윤리규정 및 심판의 의무와 절차의 검토를 포함한 심판에 필요한 대회 사전 교육을 실시한다.
3. 대회 중 사용한 모든 심판들의 우편 주소와 ITF/국가 인증서(있을 경우)가 포함된 심판 목록을 준비한다. 이러한 목록의 사본은 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 전달되어야 하며, 필요한 경우 ITF에 전달되어야 한다.

4. ITF 슈퍼바이저/레프리의 승인에 따라 대회의 각 날짜에 대한 심판의 코트 배정 일정을 정한다.
5. 콜, 핸드 시그널, 교대 및 기타 책임을 수행하는 데 사용되는 절차를 명시하기 위해 심판과 회의를 진행한다. 선심의 책임에 대한 자세한 내용은 ITF Line Umpire Guide 참조.
6. 모든 심판의 수행성과를 평가한다.
7. 경기가 진행되는 동안 항상 현장에 위치해야 한다.
8. 치프 엔파이어는 기상악화나 기타 불가피한 상황이 발생하여 ITF 슈퍼바이저/레프리의 승인이 있지 않는 한 그 대회에서 체어엔파이어나 라인엔파이어가 되어서는 안된다.
9. ITF 슈퍼바이저/레프리가 자신의 임무를 수행하도록 돋는다.
10. ITF 프로서킷 대회에서 모든 치프엔파이어는 휴대용 라이브 스코어링 장비 및 정확한 사용법을 완벽하게 숙지해야만 한다.

D. 체어엔파이어

체어엔파이어는

- 1 테니스 규칙, 적절한 대회 규칙과 규정, 윤리규정 및 심판의 의무와 절차들의 모든 측면에 대해 완벽히 숙지해야 한다. 체어엔파이어의 직무는 ITF 절차에 따라 수행되어야 한다.
- 2 ITF 슈퍼바이저/레프리의 지시에 따라 다른 체어엔파이어들과 동일한 복장을 착용한다.
- 3 선수들의 이름에 대한 정확한 발음을 확인한다.

- 4 선수보다 먼저 코트에 도착한다.
- 5 경기 시작 직전에 선수들과 만나 다음과 같은 사항을 수행한다.
 - a. 선수들에게 관련 정보를 설명한다.
 - b. 월업 전 경기 시작 시점에 양 선수/팀 앞에서 코인을 던져 서브와 엔드의 선택을 결정한다. 만약 경기가 시작 전에 중단된다면 토스의 결과는 그대로 유지되고 선수는 선택을 다시 할 수 있다.
 - c. 각 선수가 윤리규정의 복장규정에 따라 복장을 착용했는지를 판단한다. 올바른 복장을 착용하는데 15분 이상 소요될 경우 실격을 당할 수 있다. 필요시 재월업이 시행될 수 있다.
6. 월업시간(일반적으로 5분), 포인트 사이 25초, 체인지 오버 90초 그리고 세트브레이크 120초가 허용되고 이를 재는데 필요한 스탑워치를 소지한다. 스탑워치는 어떤 규칙이나 규정의 조항에서 지정한 기타 다른 특정 시간을 위해서도 사용될 수 있다.
7. 교체용 볼을 포함하여 경기를 위해 코트에 적절한 볼의 수를 준비해야 할 책임이 있다.
새 볼이 들어 있는 캔은 경기/볼 교체 직전에 개봉되어야 한다.
8. 경기 중 발생되는 모든 Questions of Fact(사실여부 문제)를 최종 판단한다.
(라인 엠파이어가 없는 경우 라인콜을 포함)
9. 선수들과 모든 코트 내 심판들이 규칙을 준수하는지 확인한다.
10. 경기 진행에 있어 개선이 필요하다고 판단한 경우 라인 엠파이어나 네트 엠파이어를 퇴장, 교대 또는 교체한다.
11. ITF 슈퍼바이저/레프리에 이의를 제기할 수 있다는 선수의 권리에 따라 경기 중 발생하는 모든 법적 질문들에 대한 1차 판단을 결정한다.

12. ITF 절차에 따라 매 포인트 이후에 점수를 발표한다.
13. 라인업파이어 또는 네트업파이어의 콜이 약한 목소리로 이루어지거나 라인에 가까운 콜에 대해서 선수들의 의심을 없애고 확인을 위해 콜을 반복한다.
14. 승인된 ITF 절차(21쪽과 부록 B 참조)에 따라 경기 중 ITF 스코어 카드를 기록한다. ITF 프로서킷 대회의 모든 체어업파이어는 휴대용 라이브 스코어링 장비 및 그것의 정확한 사용법을 완벽하게 숙지해야 한다.
15. 라인업파이어의 명백한 실수가 있었을 경우에만 그리고 실수가 발생한 즉시 오버룰 한다.
모든 오버룰은 승인된 ITF 절차(9쪽 참조)에 따라야 한다. 라인업파이어가 콜하지 않은 확실한 풋풀트는 명백한 실수 발생시 처리하는 절차에 맞게 체어업파이어가 콜해야 한다.
16. 볼 마크 확인에 대한 책임이 있다. 클레이코트를 제외하고는 볼 마크 확인을 할 수 없다. (9쪽의 볼마크 검사 절차 참조).
17. 관중을 통제하기 위한 최선의 노력을 다해야 한다. 관중들이 경기의 진행을 방해하는 경우 체어업파이어는 그들에게 정중하게 설명하고 그들의 협조를 요청해야 한다.
18. 경기 중 볼키즈가 선수들을 도와주되 방해되지 않도록 그들을 지도할 책임이 있다.
19. 모든 볼 교체 및 볼이 경기에 적합한지 여부를 결정할 책임이 있다. 올바른 수의 볼이 경기에 사용되는지 확인한다. 잃어버린 볼은 알맞은 볼로 가능한 한 빨리 교체되어야 한다. 만일 볼 교체가 필요할 시, 월업 중이거나 볼을 교체한지 두 게임이내(세번째 게임에서 첫 번째 포인트가 시작되기 전)에 교체하게 될 경우에는 새 볼로 교체한다. 이 경우를 제외하고는 비슷하게 마모된 볼을 제공해야 한다.

심판의 임무와 절차

경기가 지연되지 않도록 볼 교체시 필요한 적절한 수의 캔이 개봉되어야 하고 충분이 검사되어야 한다.

20 코트가 경기를 계속하기에 적당한지 결정한다. 체어업파이어는 코트상태가 경기를 진행하는데 부적합하거나 날씨 혹은 기타조건에 의해 경기를 중단할 필요성이 있다고 판단된다면 경기를 중단시켜야 하며 동일한 내용을 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 보고해야 한다. 경기가 중단되는 동안 그리고 연기가 결정되기까지 체어업파이어는 자신과 모든 심판들이 경기를 재개할 준비가 되어 있는지 확인해야 한다. 만일 어둠 때문에 경기를 중단할 경우 이는 세트가 끝난 시점이거나 진행 중인 세트의 짹수 게임 이후여야 한다. ITF 슈퍼바이저/레프리에 의한 중단 또는 연기된 경우 체어업파이어는 시간, 포인트, 게임 및 세트 스코어, 서버의 이름, 각 선수가 위치해 있던 사이드를 기록해야 하며 경기에 사용 중이던 모든 볼을 수거해야 한다.

21 경기가 종료된 시점에는 경기 중 윤리규정에 따라 취하는 모든 조치들에 대해 ITF로 보고서를 제출해야 한다.

E. 리뷰오피셜

리뷰오피셜은

1. 테니스 규칙의 모든 측면, 특히 일렉트로닉 리뷰 절차들과 적절한 대회 규칙과 규정들 그리고 심판의 의무와 절차들에 대해 완벽하게 숙지해야 한다. 그 의무는 ITF 절차들에 맞게 수행되어야 한다.
2. ITF 슈퍼바이저/레프리 지침에 따라 다른 리뷰 오피셜들과 동일한 복장을 착용해야 한다.
3. 배정된 코트의 첫 번째 경기 또는 세션의 경기 시작 전 최소 30 분전 그리고 다음 경기가 시작되기 10 분 전까지 일렉트로닉 리뷰 부스에 위치해 있어야 한다.

4. 체어업파이어, ITF 슈퍼바이저/레프리, 스크린 및 TV 운용자와 의사소통을 할 수 있는 수단을 확인한다.
5. 프로그램 운영자에게 시스템이 이벤트에 적절하게 설정되어 있는지를 확인한다. (예를 들어 단식 또는 복식경기, 스코어링 시스템 등)
6. 웹업 중에 텔레비전이나 화면에 표시되지 않는 테스트 리뷰를 적어도 한번이상 본다.
7. 모든 시스템이 경기 시작 이전에 완벽하게 작동되는지 확인하고 VR운영자와 재확인한다.
8. 잠재적으로 리뷰 가능성이 있는 볼 임팩트를 확인할 책임이 있다.
9. 요청된 볼 임팩트에 대한 리뷰 가능성에 대해 판단한다.
10. 리뷰 진행 또는 TV에 공개되는 과정을 감독한다.
11. 시스템의 상태를 모니터링할 책임이 있다.
12. 시스템이 오작동할 경우, 즉시 체어업파이어와 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 알리고 시스템이 복구된 후 테스트 완료시 동일하게 즉시 알린다.
13. 리뷰 오피셜이 검토할 데이터를 검색할 수 없을 때 최초 판정이 유지될 것임을 체어업파이어에게 알려준다.
14. 화면에 볼 임팩트와 자막이 일치하지 않으면 주심에게 올바른 결과를 알려주고, 가능하다면 올바른 볼의 임팩트나 자막을 화면에 보여준다.
15. 만일 리뷰 오피셜의 모니터가 적절하게 작동하고 있으나 모든 가용한 경기장 내 화면들이 오작동하고 있다면 즉시 체어업파이어에게 알린다.

심판의 임무와 절차

16. 각 선수/팀의 성공 또는 실패한 챌린지 수를 계속 기록하며 언제라도 체어업파이어, ITF 슈퍼바이저/레프리 또는 화면 운영자에게 남아있는 실패 횟수를 확인할 수 있도록 한다.
17. 각 선수/팀을 위해 남아있는 실패 챌린지 수에 대한 최종적인 책임자로써 행동한다. 선수/팀의 남아있는 챌린지가 하나일 때와 남아 있지 않을 때를 체어업파이어에게 확인해준다.
18. 각 세트와 매치 타이브레이크 전 챌린지 수가 세 개로 설정되어 있는지 확인한다.

F. 라인업파이어

라인업파이어는

- 1 ITF의 승인된 절차에 따라 의무사항을 수행한다. 보다 자세한 내용은 ITF 라인업파이어 지침서를 참조한다.
- 2 ITF 슈퍼바이저/레프리가 지정한 다른 라인업파이어들과 동일한 복장을 착용한다. 라인업파이어는 선수들의 시야를 방해할 수 있는 흰색, 노란색 또는 기타 밝은 색깔의 의류를 착용하지 않는다.
- 3 모든 배정된 시간을 지킨다.
- 4 배정된 라인을 가장 잘 볼 수 있는 자리에 위치한다.
- 5 배정된 라인에 대해서만 콜을 하되 다른 라인에 대해서는 의견을 제시하지 않는다.
- 6 베이스, 사이드 또는 센터 서비스 라인에 배정되면 풋풀트에 대해 콜을 한다.
- 7 콜을 할 수 없었을 시에는 즉시 못 봤다는 신호를 한다.

- 8 잘못된 콜은 즉시 수정한다.
- 9 실제로 볼이 땅에 닿을 때까지는 “Out/Fault” 콜을 하지 않는다.
- 10 체어업파이어가 콜에 대해 오버룰을 하면 침묵을 유지한다. 선수들의 모든 질문사항들은 체어업파이어에게 문의하도록 한다.
- 11 체어업파이어가 목격하지 못한 윤리규정 위반을 목격하게 되면 체어업파이어에게 즉시 보고한다.
- 12 선수가 다른 용도로 휴식 시간을 사용하지 않도록 화장실 사용 또는 복장 교체하는 선수와 함께 이동한다. 절차의 위반이 발생할 경우, 선수에게 규칙을 어기고 있음을 알리고 이것을 체어업파이어에게 보고한다.
- 13 선수들을 위해 볼이나 수건을 잡지 않는다.
- 14 관중들과 대화하지 않는다.
- 15 절대 선수들에게 박수를 치지 않는다.
- 16 체어업파이어의 허가 없이는 코트를 떠나지 않는다.

II. 심판을 위한 ITF 절차

A. 적용 범위

이 조항은 ITF가 승인했거나 인정한 모든 대회에 적용된다. 그러한 적용 가능성은 제2조의 원칙과 조항에 부합하는 한 특별한 규정들을 공표하고 집행하는데 있어 ITF가 승인했거나 인정한 대회의 권리에 영향을 미치지 않아야 한다. 모든 단체 경기에 있어서 나라의 이름은 이 절차에 따라서 사용되어야 한다.

B. 테니스 규칙에 대한 질문

테니스 법적 문제에 대한 질문은 테니스 규칙, 대회 규칙, 규정 및 윤리규정의 특정 사실을 구성하고 적용하는 것과 관련된 쟁점으로 정의된다. 경기가 진행되는 동안 체어업파이어는 테니스 법적 문제에 대한 1차적인 결정을 한다. 만일 체어업파이어가 불확실하다고 판단할 경우 또는 선수가 그 판단에 이의를 제기하면, 그 결정은 ITF 슈퍼바이저/레프리가 한다. 이 결정은 최종적이며 더 이상 이의제기 할 수 없다.

1. 이의제기

선수들은 여기에서 정한 절차에 따라 테니스 법적 문제에 대한 판정에 있어 이의제기 할 권리가 있다.

선수가 테니스 법적 문제에 대한 체어업파이어의 결정이 부정확하다고 생각할 때, 전문적이고 비폭력적인 방식으로 체어업파이어에게 판정에 대해 이의를 제기할 수 있다. 그 다음에 체어업파이어는 경기를 중단하고 그의 영역 내 모든 마이크를 끈 후 ITF 슈퍼바이저/레프리를 즉시 호출한다. 슈퍼바이저/레프리가 도착하면 체어업파이어가 사건의 모든 사실을 설명하고 ITF 슈퍼바이저/레프리는 주심의 설명을 룰에 근거하여 파악한 후 최종 결정을 내린다.

그런 다음 체어업파이어는 해당 테니스 법에 대한 판결을 표명하고 선수는 그러한 판결과 관련하여 자신의 입장을 진술해야 한다. ITF 슈퍼바이저/레프리는 선수, 체어업파이어와 함께 적용 가능한 규칙들을 간략히 검토하고

그 판정을 인정하거나 번복한다. 이후, ITF 슈퍼바이저/레프리가 “Let's play”라고 선언하면 경기가 재개되어야 하며 선수는 경기를 개시하도록 해야 한다. 이의제기에 대해 가능한 한 빠른 판단을 위한 모든 노력이 필요하며, “Let's play”라는 선언이 있었을 시부터 25초의 시간측정이 시작되어야 한다.

C. 사실의 문제

사실의 문제는 특정 상황에서 실제로 발생한 문제와 관련된 쟁점으로 정의된다. 경기가 진행되는 동안 발생한 사실의 문제들은 경기에 배정된 심판에 의해 결정될 것이며 그러한 결정들은 선수와 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 구속력을 갖는다.

선수는 코트 내 심판이 내린 판정이나 포인트 엔딩 콜의 사실 결정에 대해 체어업파이어의 확인을 요청할 수 있다. 요청, 검증 및 경기의 재개는 체어업파이어가 연장이 필요하다고 결정하지 않는 한 포인트 사이에 허용된 25초내에 완료되어야 한다. 만일 그것이 연장되면 “Let's play”라고 선언하고 종료되어야 한다.

1. 선수의 이의제기

선수는 사실확인의 문제에 대해서는 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 절대 이의제기 할 수 없다.

2. 오버룰

체어업파이어는 라인업파이어가 명백한 실수를 한 경우 발생한 즉시 오버룰해야 한다.

a 명백한 실수

명백한 실수를 더 정확하게 정의하는 것은 어렵다. 실질적인 문제에 있어, 체어업파이어는 하나의 판정이 합리적인 의심 없이 잘못된 콜이라는 판정을 내릴 수 있는 위치에 있어야 한다. 체어업파이어는 크로스 콜에 대해서는 오버룰 해서는 안 된다. 라인업파이어가 굳이라고 판단한 볼을 오버룰 하기 위해서는 체어업파이어는 볼과 라인 사이에 공간을 볼 수 있어야 한다. 라인업파이어의 “Out” 또는 “Fault” 판정에 대해 오버룰

하기 위해서는 체어엄파이어는 볼이 라인 위 또는 라인 내에 닿은 것을 볼 수 있어야 한다. 라인엄파이어가 콜하지 않은 확실한 풋풀트는 명백한 실수를 처리하는 절차에 맞게 체어엄파이어가 콜해야 한다.

b 신속하게

테니스 규칙은 명백한 실수 외에도 체어엄파이어가 신속하게(예. 라인엄파이어가 명백한 실수를 한 바로 직후) 오버를 해야 할 것을 요구한다. 오버를 판정은 라인엄파이어의 명백한 실수와 거의 동시에 이뤄져야 한다. 체어엄파이어는 선수의 항의나 이의제기 후 오버를 하지 말아야 한다. 라인엄파이어는 선수의 항의나 이의제기의 결과로서 절대로 판정을 번복하지 않아야 한다.

3. 볼마크 확인 절차

- a 볼마크 확인은 클레이코트에서만 할 수 있다.
- b 선수(팀)가 요청한 볼마크 확인은 포인트 엔딩 샷이거나 선수(팀)가 랠리(리턴은 허용되나 선수는 즉시 중단해야 하는) 중에 경기를 중단했을 때 체어엄파이어의 위치에서 확실하게 판정할 수 없는 경우에만 허용된다.
- c 체어엄파이어가 볼마크를 확인하기로 결정했을 때, 의자에서 내려와서 직접 확인을 해야 한다. 만일 마크의 위치가 어디인지 모를 경우 마크 위치를 확인하기 위해 라인엄파이어에게 도움을 요청할 수 있지만 확인은 체어엄파이어가 수행해야 한다.
- d 라인엄파이어와 체어엄파이어가 볼 마크의 위치를 결정할 수 없거나 볼 마크를 읽을 수 없을 때는 최초 판정이나 오버를이 항상 유지된다.
- e 체어엄파이어가 볼 마크를 식별했고 판정했다면, 이 결정은 최종적인 것이고 이의제기 할 수 없다.
- f 클레이코트 경기에서 체어엄파이어는 그 판정이 절대적으로 확실하다고

판단하지 않는 한 너무 빠르게 스코어를 발표하지 않는다. 의심의 여지가 있는 경우, 볼 마크 검사가 필요한지를 결정하기 위해 스코어를 발표하기 전에 잠시 기다리도록 한다.

- g 복식경기에서 이의제기를 하고자 하는 선수는 경기를 멈추거나 체어업파이어가 경기를 중단시키는 방식을 통해 이의제기를 해야 한다. 만일 체어업파이어에게 이의제기를 할 경우, 정확한 이의제기 절차의 준수여부를 먼저 확인하도록 한다. 만일 올바르지 않았거나 늦었다면, 체어업파이어는 상대팀이 의도적인 방해를 받았다고 판단할 수 있다.
- h 만일 체어업파이어가 최종 결정을 내리기 전에 선수가 볼 마크를 지웠다면, 실점을 인정한 것으로 간주한다.
- i 선수는 볼 마크를 확인하기 위해 네트를 넘어갈 수 없다. 이는 윤리규정의 스포츠맨답지 않은 행동 조항에 저촉되는 행위이다.

4. 일렉트로닉 리뷰 절차

일렉트로닉 리뷰 시스템이 사용되는 대회에서는 시스템이 사용된 코트에서의 경기를 위해 다음 절차를 따라야 한다.

- a 선수(팀)에 의해 라인 판정이나 오버룰에 대한 일렉트로닉 리뷰 요청은 포인트가 엔딩 샷이거나 선수(팀)가 렐리(리턴은 허용되나 선수는 즉시 중단해야 하는) 중에 경기를 중단했을 때에만 허용된다.
- b 체어업파이어는 라인 판정이나 오버룰의 정확도에 대한 의심이 있을 때 일렉트로닉 리뷰를 사용할지 여부를 결정해야 한다. 그러나 체어업파이어는 선수가 합리적이지 않은 요청을 하거나 시간적으로 적절하지 않게 요청되었다고 생각할 경우 리뷰 요청을 거부할 수 있다.
- c 복식경기에서 이의제기를 하는 선수는 경기를 멈추거나 체어업파이어가 경기를 중단시키는 방식을 통해 이의제기를 해야 한다. 만일 체어업파이어에게 이의제기를 할 경우, 정확한 이의제기 절차의 준수여부를 먼저

확인하도록 한다. 만일 정확하지 않았거나 늦게 이루어진 경우, 체어업파이어는 상대팀이 의도적인 방해를 받았다고 판단할 수 있으며 이 경우 이의제기한 팀은 포인트를 잃게 된다.

- d 만일 일렉트로닉 리뷰가 어떠한 이유로든 라인 판정이나 오버룰에 대한 결정을 내릴 수 없다면 최초 판정이나 오버룰이 항상 유지된다.
- e 체어업파이어의 최종 결정은 일렉트로닉 리뷰의 결과이며 이의제기가 불가능하다. 시스템이 특정 볼의 임팩트를 검토하기 위해 수동 선택이 필요한 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리가 승인한 리뷰 오피셜은 어느 볼의 임팩트를 리뷰할지 결정해야한다.
- f 각 선수(팀)는 세트당 3회의 이의제기 기회와 타이 브레이크당 1회의 추가가 이의제기 기회가 허용된다. 어드밴티지 세트가 있는 경기를 위해 선수들(팀들)은 6:6 때와 그 이후 12게임마다 최대 3회까지 이의제기 기회를 다시 갖게 된다. 매치 타이 브레이크가 있는 경기를 위해서 매치 타이 브레이크는 새로운 세트로 간주하고 각 선수(팀)는 3회의 이의제기 기회를 갖는다. 선수(팀)는 이의제기가 성공할 경우 무제한의 기회를 갖는다.

D. 대회/매치의 시작

대회는 첫 번째 매치의 첫 번째 서브가 이뤄졌을 때 공식적으로 시작한다. 경기는 첫 서브가 이뤄졌을 때 공식적으로 시작한다.

E. 선수의 휴식, 메디컬 및 토일렛 브레이크

1. 대회 사이

ITF 슈퍼바이저/레프리가 ITF가 승인했거나 인정한 이전 주의 마지막 경기 매치 일자와 시간에 대해 선수로부터 통지를 받을 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리는 날씨나 불가피한 환경이 일정 방해를 유발하지 않거나 선수가 월요일 또는 기타 지연된 결승전에 진출한 경우를 제외하고는 이 경기와 이어지는 대회에 첫 경기사이에 하루의 완전한 휴식 기회를 선수에게 제공한다.

2. 예선과 본선 사이

예외적인 경우를 제외하고, 어떤 선수도 예선 마지막 경기가 종료된 후 최소 12시간이 지나기 전에 단식 본선 1라운드 경기를 요구받으면 안 된다. 만일 선수가 하루에 두 개의 단식 예선 경기를 치루었다면, 그 선수가 럭키 루저로서 본선에 진출한 것이 아니면 단식 본선 경기의 1라운드 일정을 바로 다음날로 잡아서는 안 된다.

3. 날씨나 기타 불가피한 환경이 일정에 방해를 주는 것을 제외하고, 선수들은 하루에 최대 한 개의 단식경기와 한 개의 복식경기를 치룰 수 있고, 이는 이전 날이나 이전 라운드에서 그 선수의 마지막 경기가 완료된 후 12시간이 지나기 전에는 일정을 잡아서는 안된다. 단식과 복식 결승을 연속적으로 해야 하는 경우를 제외하고 같은 날에 한 경기 이상 해야 할 경우에는 다음과 같이 최소한의 휴식시간이 주어져야 한다.

- 1시간미만으로 경기한 경우: 30분 휴식
- 1시간에서 1시간 반 사이로 경기한 경우: 1시간 휴식
- 1시간 반 이상 경기한 경우: 1시간 반 휴식

4. 메디컬

a. 메디컬 컨디션

메디컬 컨디션은 월업 또는 경기 중에 스포츠 물리치료사(테니스 대회를 위한 권장 건강관리기준에 대한 ITF 가이드에 정의된 바와 같은)에 의한 메디컬 진단 또는 치료를 요하는 질병 또는 근골격계 부상을 말한다.

- 치료 가능한 메디컬 컨디션
 - 급성인 메디컬 컨디션: 월업 또는 경기 중에 즉각적인 의학적 치료가 필요한 질병 또는 근골격계에 발생한 갑작스런 부상
 - 비급성인 메디컬 컨디션: 월업이나 경기 중에 발생하거나 악화되어 체인지오버나 세트 브레이크 시에 치료가 필요한 질병 또는 근골격계에 발생한 부상
- 치료 불가능한 메디컬 컨디션
 - 허용된 시간 내에서 적절하게 치료될 수 없거나 개선되지 않는 의학적 상태

심판의 임무와 절차

- 월업 또는 경기 동안 발생하지 않았거나 악화되지 않은 의학적 상태(증상 포함)
- 일반적인 피로
- 진단서가 확인된 당뇨병에 인슐린 피하주사 투여를 제외한 정맥 내 주입이 필요한 모든 의학적 상태
- 사전에 ITF에 의해 승인받지 않은, 산소가 필요한 모든 의학적 상태. 이 조항에서 허용하는 경우를 제외하고 산소보충 관련기구 사용은 허용되지 않는다

b. 메디컬 진단

월업이나 경기 중에 선수는 다음 체인지오버로 세트 브레이크 동안에 진단하기 위한 스포츠 물리치료사를 체어업파이어에게 요청할 수 있다. 선수가 경기의 즉시 중단을 필요로 하는 급성인 상태가 된 경우에만 체어업파이어를 통해 즉시 진단하기 위한 스포츠 물리치료사를 요청할 수 있다.

메디컬 타임 아웃 진단의 목적은 선수가 치료 가능한 상황인지 결정하고 만일 그럴 경우 치료가 필요한 시기를 결정하는 것이다. 그러한 진단은 합리적인 시간 내에 수행되어야 하며, 한편으로는 선수의 안전과 다른 한편으로는 연속적인 경기가 균형을 이루도록 해야 한다. 스포츠 물리치료사의 재량에 따라, 그러한 평가는 대회 지정 의사와 함께 수행될 수 있으며, 경기장 밖에서 수행될 수 있다.

선수가 치료 불가능한 상태라고 스포츠 물리치료사가 판단할 경우, 선수는 의학적 치료를 받을 수 없다.

c. 메디컬 타임 아웃

메디컬 타임 아웃은 스포츠 물리치료사가 선수를 진단한 결과, 의학적 처리를 위한 추가시간이 필요하다고 판단했을 때 ITF 슈퍼바이저/레프리 또는 체어 업파이어에 의해서 허용된다. 스포츠 물리치료사가 즉각적인 의학적 처치를 요구하는 긴급한 상태가 발생했다고 판단하지 않는 한, 메디컬 타임 아웃은 체인지오버나 세트 브레이크 동안 수행된다.

메디컬 타임 아웃은 스포츠 물리치료사가 치료를 시작할 준비가 되었을 때부터 시작된다. 스포츠 물리치료사의 재량 하에 메디컬 타임 아웃 동안의 치료는 코트 밖에서 진행될 수 있으며 대회 의사와 함께 진행할 수 있다.

메디컬 타임 아웃은 3분간의 치료로 제한된다. 그러나, 상금 25000불 미만의 프로대회에서는 필요한 경우, ITF슈퍼바이저/레프리의 재량으로 치료에 허용된 시간을 연장할 수 있다.

선수는 각기 다른 치료 가능한 부위에 대한 한 번의 메디컬 타임 아웃이 허용된다. 열 질환에 대한 모든 임상 증상은 하나의 치료 가능한 진강 상태로 간주된다. 운동 사슬 연속체의 일부로 나타나는 모든 치료 가능한 근골격계 손상은 치료 가능한 하나의 상태로 간주해야 한다.

근육 경련: 선수는 체인지 오버 및 세트 브레이크를 위해 허용된 시간 동안만 근육 경련에 대해 치료를 받을 수 있다. 선수들은 근육 경련에 대한 메디컬 타임 아웃을 받을 수 없다.

선수가 긴급한 상태, 근육 경련을 포함하는 긴급하지 않은 상태 또는 치료 불가능한 상태를 겪고 있는지에 대한 의심이 되는 경우 대회 의사와 함께 스포츠 물리치료사가 최종 결정한다.

만약 선수가 열에 의한 증상이 있고 근육 경련이 그 정후 중 하나라고 스포츠 물리치료사가 판단하면 열에 의한 증상 치료에 준하는 치료를 받게 된다.

주석: 긴급한 상태를 주장하여 경기를 중단하였으나 스포츠 물리치료사 또는 대회 의사가 근육경련이라고 판단하면 체어업파이어는 즉시 경기를 재개해야 한다.

스포츠 물리 치료사 또는 대회 의사가 결정한 심한 근육 경련으로 인해 경기를 계속할 수 없는 경우 치료를 받기 위해 엔드 체인지나 세트 브레이크에 이르기 위해 필요한 포인트/게임을 포기할 수 있다. 근육경련의 치료는 한 경기당 총 2회에 걸쳐서 허락되며 반드시 연속적일 필요는 없다.

만약 그것이 게임을 이기기 위한 수를 쓴 소지가 있다고 체어업파이어나 ITF 슈퍼바이저/레프리가 판단했다면, 코드 바이얼레이션 규정을 적용할 수 있다.

스포츠 물리치료사가 최소 두 건의 각기 다른 긴급하고 치료 가능한 의학적 상태가 선수에게 발생했다고 판단한 특별한 상황에 대해 ITF 슈퍼바이저/레프리는 총 두 번의 연속적인 메디컬 타임 아웃을 허용할 수 있다. 여기에는 근골격계 부상에 관련된 의학적 질병, 두 개 이상의 급성 및 뚜렷한 근골격 손상이 포함된다. 그러한 경우 스포츠 물리치료사는 한 번의 진단으로 두 번에 연속적인 메디컬 타임 아웃이 필요하다고 결정할 수 있다.

d. 메디컬 트리트먼트

선수는 체인지 오버나 세트 브레이크 동안 스포츠 물리치료사 또는 대회 의사로부터 코트내에서의 의학적 치료 또는 용품을 받을 수 있다.

메디컬 트리트먼트는 치료가능한 상태에 한해 메디컬 타임 아웃전후로 체인지 오버 또는 세트브레이크 중 총 2회 실시할 수 있으며 반드시 연속적일 필요는 없다. 선수는 치료할 수 없는 상태에 대해서는 메디컬 트리트먼트를 받을 수 없다.

e. 폐널티

메디컬 타임 아웃 또는 메디컬 트리트먼트의 종료 후 경기 재개에 지연이 발생되면 코드 바이얼레이션의 조항(Delay of Game)에 따라 제재를 받는다. 이 메디컬 규정을 선수가 임의로 남용할 경우 코드 바이얼레이션의 조항(Unsportsmenlike Conduct)에 따라 제재를 받는다.

f. 출혈

선수의 출혈 발생시 체어업파이어는 가능한 한 빨리 경기를 중단시켜야 하며 체어업파이어는 스포츠 물리치료사를 호출하여 진단 및 치료를하도록 해야 한다. 적절한 경우 대회 의사와 함께 스포츠 물리치료사는 출혈의 원인을 진단하고 필요한 경우 치료를 위한 메디컬 타임 아웃을 요청한다.

스포츠 물리치료사 또는 대회 의사가 요청한 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리 또는 체어업파이어는 지혈을 위해 총 5분까지 허용할 수 있다.

피가 코트 위나 코트 바로 근처에 흘렀을 경우 그것이 적절하게 제거될 때까지는 경기가 재개되어서는 안된다.

g. 구토

선수가 구토를 한다면, 체어업파이어는 구토물이 코트 위에 떨어졌거나 선수가 의학적 진단을 요청한 경우에는 경기를 중단시켜야 한다. 만일 선수가 의학적 진단을 요청한 경우, 스포츠 물리치료사는 선수가 치료 가능한 상태 인지를 판단해야 하며, 이 경우 상태가 긴급한지 아닌지를 판단해야 한다.

구토물이 코트에 떨어진 경우, 그것이 적절하게 제거될 때까지 경기는 재개되어서는 안된다.

h. 경기 속개가 불가능한 경우

선수의 상태(신체적 또는 심리적)가 더 이상 경기를 할 수 없거나 선수, 심판 또는 대회 관계자 또는 스태프들에게 심각한 건강상의 위험을 초래 할 우려가 있는 경우 스포츠 물리치료사 또는 대회 의사가 경기 중에 발생한다면, 체어업파이어는 즉시 대회 의사 또는 스포츠 물리치료사를 호출하여 선수를 돋도록 해야 한다.

대회 의사는 선수의 건강이 위험에 처하지 않을 것이라는 것과 그 상태가 다른 선수들이나 대중에게도 위험하지 않다는 것을 보증할 책임이 있다. 대회 의사와 선수들 간의 모든 토의는 의사와 환자의 관계 속에서 이루어지므로 기밀사항이며, 선수의 사전 동의 없이는 제3자에게 누설할 수 없다. 그러나, 대회 의사가 선수의 건강 상태로 인해 선수가 대회에 안전하게 참가할 수 없다고 판단한 경우 선수는 대회 의사가 내린 결정을 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 알리는 것을 허용해야 한다. (선수가 동의한 의료정보만 공개)

대회 의사로부터 상황을 보고를 받았을 때 ITF 슈퍼바이저/레프리는 진행 중인 경기에서 선수를 기권하도록 할 것인지 또는 그 대회에서 선수를 철회시킬 것인지를 결정한다. 레프리는 이러한 조치를 취하기 전에 프로 테니스의 최선의 이익을 기준으로 모든 의학적 견해와 조언 그리고 기타 관계된 정보를 고려하여 신중하게 결정을 내려야 한다.

만일 선수의 건강 상태가 경기에 돌아가기에 충분할 정도로 향상된 경우 대회 의사들은 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 알릴 수 있다. ITF 슈퍼바이저/레프리의 재량에 따라 그 선수는 그 날 또는 그 다음 날 동일한 대회 (예: 복식)에서 다른 이벤트에 참가할 수 있다.

* 통제권을 벗어난 당국에 의해 행사에 적용된 국가 법, 정부 또는 기타 구속력 있는 규정은 진단과 치료에 관한 모든 결정에서 대회 의사에게 강력한 참여를 요구할 수 있다.

5. 화장실 사용/복장변경을 위한 휴식

선수는 화장실 사용, 복장변경을 위해 혹은 둘 다를 위해 합당한 시간동안 코트를 떠날 수 있는 허가를 요청할 수 있으나 그 외 다른 이유로 사용되어 서는 안된다.

화장실 사용은 가능한 세트 브레이크 때 하며 복장변경을 위한 시간은 반드시 세트 브레이크 때 하여야 한다.

단식의 경우 선수는 3세트 경기에는 1회, 5세트 경기에는 2회의 휴식시간을 가질 수 있다.

모든 복식 경기에서는 팀 당 2회의 휴식 시간을 가질 수 있다. 만약 파트너가 함께 코트를 떠난다면 그것은 그 팀에 부여된 기회 중 1회를 사용한 것으로 계산한다.

선수가 화장실 사용을 위해 코트를 떠날 때는 상대선수가 코트를 떠난 것과 무관하게 그 선수에게 부여된 기회 중 1회를 사용한 것으로 간주한다. 월업이 시작된 후 화장실 사용을 위한 휴식은 선수에게 부여된 기회 중 1회로 계산한다.

모든 경우, 가장 가까운 지정된 화장실을 이용해야 한다. 선수는 코트 내에 필요한 복장을 비치해 둘 수 있다.

추가 휴식시간은 승인되겠지만 그 선수가 허용된 시간 내에 경기할 준비가 되지 않았다면 포인트 폐널티 스케줄에 따라 벌칙을 받게 된다.

이 규칙을 위반하는 선수는 코드바이얼레이션 조항(unSportmanlike conduct)에 의해 제재를 받는다.

F. 중단과 연기

체어업파이어 또는 ITF 슈퍼바이저/레프리는 어둠이나 지면상태 또는 날씨로 인해 일시적으로 경기를 중단하거나 중지할 수 있다. 이러한 사실은 즉시 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 보고되어야 한다. 일단 경기가 중단되고 ITF 슈퍼바이저/레프리가 그 경기를 연기하기로 결정될 때까지 체어업파이어와 모든 코트내 심판들은 경기를 재개할 준비를 해야 한다. ITF 슈퍼바이저/레프리는 경기 연기에 관한 모든 결정을 내려야 한다.

어둠으로 인한 연기인 경우, 세트가 끝난 시점이거나 진행 중인 세트의 짹수 게임 이후여야 한다.

경기의 중단/연기에 있어, 체어업파이어는 시간, 포인트, 게임 및 세트 스코어, 서버의 이름, 각 선수의 위치를 기록하고 경기에 사용된 모든 볼을 수거해야 한다.

중단, 일시중지 또는 연기된 경기의 경우 리워업 시간은 다음과 같다:

- 0 ~ 15분 지연 • 리워업 없음
- 15 ~ 30분 지연 • 3분간의 리워업
- 30분 이상 지연 • 5분간의 리워업

G. 발표

체어업파이어는 영어 또는 그 지역 언어로 경기를 발표해야 한다. 모든 단체 경기에서는 그 나라 또는 팀의 이름이 사용되어야 한다.

1. 월업

- “Three minutes” - three (3) minutes until warm-up ends
3분 : 월업이 끝날 때까지 3 분 남았을 때
- “Two minutes” - two (2) minutes until warm-up ends
2분 : 월업이 끝날 때까지 2 분 남았을 때
- “One minute” - one (1) minute until warm-up ends
1분 : 월업이 끝날 때까지 1 분 남았을 때
- “Thirty seconds” ? thirty (30) seconds until warm-up ends
30초 : 월업이 끝날 때까지 30 초 남았을 때
- “End of warm-up” - end of warm-up, direct balls to server’ s end of court
월업 종료, 서버 쪽의 코트로 볼을 보내도록 지시
- “_____ to serve, play” - immediately prior to server preparing to serve
“_____ to serve, play” : 서버가 서브할 준비를 갖추기 직전

2. 스타트 오브 매치 룰이 적용되는 월업

- “Three minutes” - three (3) minutes until warm-up ends
3분 : 월업이 끝날 때까지 3 분 남았을 때
- “Two minutes” - two (2) minutes until warm-up ends
2분 : 월업이 끝날 때까지 2 분 남았을 때
- “One minute” - one (1) minute until warm-up ends
1분 : 월업이 끝날 때까지 1 분 남았을 때
- “Thirty seconds” ? thirty (30) seconds until warm-up ends
30초 : 월업이 끝날 때까지 30 초 남았을 때
- “End of warm-up” - end of warm-up, direct balls to server’ s end of court
월업 종료, 서버 쪽의 코트로 볼을 보내도록 지시
- “_____ to serve, play” - immediately prior to server preparing to serve
“_____ to serve, play” : 서버가 서브할 준비를 갖추기 직전

3. 선수 소개

- a. 체어업파이어가 선수를 소개할 경우 “Two minutes” 라고 한 후 다음과 같이 말한다.
 - “This is a _____ round singles/doubles match, best of three/five

tie-break sets. To the left of the chair _____, and to the right of the chair _____. _____ won the toss and chose/elected to _____.”

- “This is a _____ round doubles match. This match will consist of two tie-break sets with No-Ad scoring. At one set all, a ten-point match tie-break will be played to decide the match.”

b. 다른 아나운서가 선수를 소개할 경우 월업 중 다음과 같이 말한다.

- “_____ won the toss and chose/elected to _____.”

4. 관중 통제

관중에게는 항상 다음과 유사한 내용으로 공손하게 말해야 한다.

- “Quiet please, thank you”
- “Please be seated, thank you”
- “Seats quickly, please”
- “As a courtesy to both players”
- “No flash photography, please”

5. 스코어

a. 타이브레이크인 경우를 제외하고 항상 서버의 스코어를 먼저 말한다.

b. 스코어는 다음과 같이 발표된다:

- “Fifteen-Love, Love-Fifteen, Thirty-Love, Love-Thirty, Forty-Love, Love-Forty, Fifteen-All, Fifteen-Thirty, Thirty-Fifteen, Fifteen-Forty, Forty-Fifteen, Thirty-All, Forty-Thirty, Thirty-Forty, Deuce (never Forty-All), Advantage, Game”

c. 노애드 스코어링 시스템이 사용된다면, 듀스 이후 발표는 다음과 같다.

- “Deciding point, receiver’s choice”

d. 포인트가 종료되었을 때 스코어는 크고 명확하게 발표되어야 한다. 자연된 발표가 더 효과적인 상황이 아닌 한, 스코어 카드에 점수를 기록하기 전에 신속하게 발표되어야 한다.

심판의 임무와 절차

- e. 게임이나 세트가 끝나는 시점에 채어업파이어는 “Game”에 추가하여 다음과 같이 게임 스코어를 발표해야 한다.
- “Game Smith, smith or Jones leads 4-2, first set” or
 - “Game Smith, 3 games all, first set” or
 - “Game and third set Smith, 7 games to 5. Jones leads 2 sets to 1”

관중들이 볼 수 있는 스코어보드가 있다면, 세트 스코어는 언급하지 않아도 된다. 각 세트의 시작 시 채어업파이어는 다음과 같이 발표한다:

- “Second Set, Smith to serve”

- f. 세트가 타이브레이크에 이르면 다음과 같이 발표한다:
- 매치 타이브레이크의 시작 전에 다음과 같이 발표한다:
 - “Game Smith, 6 games all. Tie-break”
 - 매치 타이브레이크의 시작 전에 다음과 같이 발표한다:
 - “Ladies and Gentlemen, a ten-point match tie-break will now be played to decide this match.”

- g. 타이브레이크 동안 스코어 발표는 스코어를 먼저 부르고 이기고 있는 선수의 이름을 발표한다.
- “1-0 Jones” or “1-0 Jones/Smith”
 - “1-A II”
 - “2-1 Smith”

타이브레이크에서는 “러브” 대신 “제로”를 사용한다. 타이 브레이크가 끝나면 다음과 같이 발표한다:

- “Game and set, 7-6”

- h. 경기가 끝나면 승자를 발표한다.

- “Game, set and match Smith, (3 sets to 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2”
승자의 각 세트스코어의 숫자를 먼저 부른다.

6. 윤리규정

- a. 윤리규정을 위반하는 경우 포인트 벌칙 부과순서에 의거 다음과 같이 발표한다 :
- “Code Violation, Delay of Game, Warning, Mr/Ms_____”
 - “Code Violation, Racquet Abuse, Point Penalty, Mr/Ms _____”
 - “Code Violation, Verbal Abuse, Game Penalty, Mr/Ms_____”
- b. 편파적인 관중(Partisan crowd)에 의한 규칙 (단체 경기) 위반 시에는 다음과 같이 발표한다:
- “Code Violation, Partisan Crowd, Warning, (Nation)”
 - “Code Violation, Partisan Crowd, Point Penalty, (Nation)”
- c. 감독 (단체 경기)에 대한 규정 위반은 다음과 같이 발표한다:
- “Unsportsmanlike Conduct, Captain, First Warning, (Nation)”
 - “Unsportsmanlike Conduct, Captain, Second Warning, (Nation)”
 - “Unsportsmanlike Conduct, Captain, Removal, (Nation)”
- d. 윤리규정의 불합리한 지역 규정에 해당하지 않는 시간 위반은 다음과 같이 발표한다.
- “Time Violation, Warning, Mr/Ms _____”
- Subsequent delays: 비연속적인 추가 지역의 경우:
- “Time Violation, Loss of Serve, Mr/Ms_____, Second Serve or Score”, or
 - “Time Violation, Point Penalty, Mr/Ms_____”
- e. 포인트 폐널티나 게임 폐널티 이후에는 새로운 스코어를 발표한다.
- f. 채어엄파이어가 윤리규정 위반으로 실격시킬지 여부를 결정하기 위해 ITF 슈퍼바이저/레프리를 호출할 때, 선수들에게 그리고 필요시 관중들에게도 이를 알려야 한다.

- “I am calling the Supervisor/Referee to discuss this Code Violation”.
- ITF 슈퍼바이저/레프리가 실격이라고 판단하면, 그것은 다음과 같이 발표되어야 한다.
- “Code Violation, Physical Abuse, Default, Mr/Ms _____”

g. 선수는 상대방에게 주어진 시간 위반 또는 윤리규정 위반을 철회하기 위해 체어업파이어에게 이의제기 할 수 없다.

h. 시간 위반과 윤리규정은 영어(현지 언어 추가 가능)로 발표되어야 한다.

7. 메디컬 타임 아웃

a. 체어업파이어가 스포츠 물리치료사를 호출하기로 결정하면 다음과 같이 발표한다:

- “The physio has been called to the court”

b. 3분의 메디컬 타임 아웃이 허가될 때, 체어업파이어는 다음과 같이 발표 한다:

- “Mr/Ms _____ is now receiving a Medical Time-Out”

c. 상대선수와 스포츠 물리치료사에게 메디컬 타임 아웃 동안 남은 시간을 지속적으로 고지하기 위해 체어업파이어는 다음과 같이 그들에게 전달 한다. (공개적으로 알리지 않고)

- “Two minutes remaining”
- “One minute remaining”
- “Thirty seconds remaining”
- “Treatment complete”

d. 메디컬 타임 아웃 시간이 종료되면, 체어업파이어가 다음과 같이 발표하기 전에 필요한 모든 의복을 착용하는데 필요한 시간이 선수에게 주어져야 한다:

- “타임”이라고 발표한 후 30초안에 경기가 진행되지 않는 경우 그러한 지연은 포인트 폐널티 부여 절차에 따라 별칙이 부여된다.
- e. 타임 아웃이 체인지 오버나 세트 브레이크에 취해지면, 타임 아웃은 그 체인지오버나 세트 브레이크에 허용된 시간에 추가된다.
- f. 선수가 경련 치료를 받기 위해 포인트/게임을 포기하기로 결정한다면, 체어업파이어는 다음과 같이 발표한다.
 - “Mr/Ms _____ is requesting immediate medical treatment for cramping. He/She may receive this treatment only on a changeover/set break and therefore is conceding all points and games up to the next changeover/set break”
- g. 체어업파이어와 스포츠 물리치료사를 위한 메디컬 타임 아웃 절차는 부록 C에서 찾을 수 있다.

8. 전자 리뷰 시스템

- a. 체어업파이어는 리뷰요청이 적절하게 이루어졌다고 판단하면, 다음과 같이 발표한다:
 - “Mr/Ms _____ is challenging the call on the Base Line (give specific line), the ball was called IN/OUT”
- b. 시기에 따라 다음과 같이 발표한다.
 - “Mr/Ms _____ has X challenges remaining” when there is a reduction. (사용가능한 챌린지 수가 감소했을 경우)
- c. 리뷰가 불가능하다면, 다음과 같이 발표한다(선수들에게 알린 후에):
 - “Electronic Review is unavailable, the original call of IN/OUT stands”

H. CALLS

코트 내 심판의 콜은 다음과 같이 크고 명확하게 이루어져야 한다:

1. “Fault”

첫 서브나 두 번째 서브가 서비스 코트 밖에 떨어졌을 경우. 두 번째 서브 폴트 이후에는 “Double fault” 라고 콜하지 않는다.

2. “Out”

리턴된 볼이 그라운드, 퍼머넌트 픽스쳐 또는 기타 코트 밖 물체를 맞혔을 때. “Outside”, “Over”, “Just Missed” 이와 비슷한 콜을 하지 않는다.

3. “Net”

서브한 공이 네트 상단을 맞고 네트를 넘어갔을 때

4. “Through”

볼이 네트를 통과했을 때

5. “Foot Fault”

선수가 테니스 규칙의 18조를 위반할 때

6. “Let”

체어엄파이어는 테니스 규칙의 22조와 23조에 따라 포인트나 하나의 서브를 다시 해야 한다고 판단했을 때

7. “Not Up”

선수가 첫 번째 바운스에 경기되고 있는 (첫번째 바운스 후) 볼을 맞히지 못했을 때 (테니스 규칙 24조)

8. “Foul Shot”

볼을 의도적으로 두 번 치거나 네트를 넘어오기 전에 칠 때 (테니스 규칙 24조)

9. “Touch”

선수가 경기중에 네트를 건드리거나 볼에 맞았을 때, 선수 또는 선수가 입고 있거나 소지하고 있는 어떤 물건이 상대선수의 코트를 침범했을 때(테니스규칙 24조)

10. “Hindrance”

선수가 고의적이든 아니든 상대선수 경기를 방해하는 행동을 할 때(테니스규칙 26조)

11. “Wait, please”

간섭 또는 방해로 인해 포인트나 두 번째 서브의 시작을 지연시키는 것이 적절하다고 판단할 때

“Correction, the ball was good”은 Out 콜이 명백히 잘못되었을 때 오버를 한다. “Out”이나 “Fault”는 “Good Ball” 또는 “Safe Signal”이 분명히 잘못되었을 때 오버를 한다.

I. HAND SIGNALS

The hand signal are as follows: Hand Signal는 다음과 같다:

1. “Out” or “Fault”

볼이 Out 또는 Fault가 된 방향을 가리키며 팔을 완전히 옆으로 뻗고, 손바닥은 체어엄파이어를 향하게 하며 손가락은 모은다. Hand Signal은 “Call” 대신에 사용해서는 안된다. Hand Signal은 구두로 Out 또는 Fault 판정한 것에 대한 부가적이고 2차적인 것이다.

2. “Good Ball” or “Safe Signal”

손바닥을 아래로 향하게 하고 두 손을 모은다. “Good Ball”에 대해서는 콜을 하지 않는다. 이 Hand Signal은 렐리 중 그리고 포인트를 끝내는 샷에 대해 침묵 하에 볼이 유효한지(라인 내 약 3피트(1미터))를 확인하기 위해 사용된다.

3. “Unsighted”

눈 밑에 얼굴 앞으로 양손을 위치시키되 체어엄파이어가 손등을 볼 수 있도록 한다. 이 Hand Signal은 라인업파이어가 어떤 이유 때문에 자신의 시야가 방해 받아서 판정을 할 수 없음을 보여주며 침묵 하에 사용된다.

4. “Net” or “Through”

구두로 “Net” 또는 “Through”라고 콜함과 동시에 한쪽 팔을 위로 쭉 뻗는다.

5. 풋풀트

구두로 “Foot Fault”라고 콜함과 동시에 한쪽 팔을 위로 쭉 뻗는다.

6. “Correction”

구두로 “Correction”이라고 콜함과 동시에 한쪽 팔을 위로 쭉 뻗는다.

J. ITF 스코어 카드 / ITF 휴대용 라이브 스코어링 장비

- 체어업파이어는 다음에 따라 자신의 ITF 스코어 카드를 기록한다.

1. 경기 전

선수들과 미팅을 갖기 전에 선수 이름, 대회명, 접수기록 방식, 라운드, 볼 교체 등과 같은 정보를 ITF 스코어 카드에 기록한다.

2. 토스

토스 이후에 토스를 이긴 선수와 그 선택을 기록한다.

3. 시간/중단

각 세트마다 경기가 시작되고 마친 시간을 기록한다. 경기 중에 발생한 (중단되었던 경기의) 중단 시간과 이유를 기록한다.

4. 서브에 대한 사이드

세트에서 코트의 적절한 사이드에 따라 “서버의 사이드”란에 각 선수의 이니셜을 기록한다.

5. 볼 체인지

ITF 스코어 카드 오른쪽 옆에 볼 체인지가 이뤄질 게임을 미리 표시해 둔다.

6. 포인트

포인트는 ITF 스코어카드의 상의 칸 안에 비스듬하게 표시하거나 다음과 같은 방법으로 표시되어야 한다:

“A” - Ace

“D” - Double Fault

추가적으로 첫 번째 서비스 Fault를 나타내기 위해 서버의 칸 아래쪽 라인의 중간에 점을 찍는다.

7. 게임

마지막 게임의 승자가 얻은 게임의 누적 합계는 “Games” 란에 표시한다.

8. 윤리 및 시간 위반

선수가 윤리 또는 시간 위반을 할 경우, 스코어카드의 그 선수 칸에 C 또는 T를 표시한다. 포인트나 게임 페널티가 부여될 때, 그 포인트나 게임 페널티를 받은 선수 칸에 X로 표시한다. 서브를 잃는 페널티가(Loss of Serve Penalty)부여되었을 때 첫 서브의 경우 점 하나를 표시하고 두 번째 서브인 경우 X로 표시한다. 윤리 및 시간 위반은 그 선수에 해당란에도 기록한다.

9. 진술

위반행위의 모든 사실에 대한 진술이 이뤄져야 하며 저속하거나 모욕적인 것으로 간주되는 어떤 진술도 정확하게 인용하는 것을 포함하여야 한다.

10. 경련

선수가 치료를 받으려고 포인트를 내줄 때, 이것들 역시 그 포인트를 받은 선수에 대해 X 표시를 해야 한다. 부록 B에 ITF 스코어 카드 작성요령이 나와있다.

b. 휴대용 스코어링 장비

체어업파이어는 다음에 따라 모든 정보를 자신의 휴대형 스코어링 장치에 입력해야 한다.

1. 경기 전

선수들과 미팅을 갖기 전에, 매치와 관련된 모든 정보가 정확하게 휴대형 스코어링 장비에 입력되어 있는지를 확인한다. 경기 정보는 선수들의 이름, 점수기록 방식, 볼 체인지 등을 포함한다.

2. 토스

토스 이후에 토스를 이긴 선수와 그 선택을 입력한다.

3. 시간/중단/중지

화장실 사용/복장교체를 위한 휴식시간, 10분 휴식시간, 경기 중지 및 강우로 인한 자연과 같은 경기 중단을 신속하고 정확하게 입력한다.

4. 포인트

포인트는 신속하고 정확하게 입력한다.

5. 윤리 및 시간 위반

선수가 윤리 위반이나 시간 위반을 하면, 위반사항은 즉시 휴대형 스코어링 장치에 입력해야 한다. 더불어, 위반행위의 모든 사실에 대한 완전한 서면 진술이 이뤄져야 하며 저속하거나 모욕적인 것으로 간주되는 어떤 진술도 정확하게 인용하는 것을 포함하여야 한다.

지침서를 ITF Officiating Portal에서 다운로드 받을 수 있으며 ITF 프로서 키트 대회 현장에서 제공될 것이다.

K. 심판의 책임

심판의 책임은 다음과 같다:

1. 베이스, 사이드, 센터 서비스 및 서비스라인 엠파이어는 그들이 각각 맡은 라인에 대해 모든 “Out”, “Fault”를 콜한다.
2. 네트 엠파이어는 모든 “Net”와 “Through”를 콜하며 네트 측정과 볼 체인지를 돋는다.

3. 베이스, 사이드 라인 및 센터 서비스라인 엄파이어는 본인이 맡은 라인에 대해서 “Foot Fault” 콜을 해야 한다.
4. 체어엄파이어는 모든 “Let”, “Foul Shot”, “Touch”, “Not Up” 그리고 “Hindrance”를 콜한다.

L. 라인 엄파이어가 정원인 경우

체어엄파이어가 라인엄파이어 총 10명의 정원을 갖는다면, 엄파이어의 배치/책임은 위와 같다. 라인엄파이어가 네트를 넘어서 콜하는 것은 허용되지 않는다. 사이드라인과 센터 서비스라인의 라인엄파이어들은 서 있어야 한다.

M. 라인엄파이어가 정원보다 적은 경우

정원보다 적은 수의 라인엄파이어가 있다면, 라인엄파이어의 활용은 다음과 같이 하도록 추천된다:

1. 7명의 라인엄파이어

- a. 사이드라인과 센터 서비스라인은 네명의 라인엄파이어가 담당된다.
- b. 모든 사이드라인은 네트까지만 콜한다.
- c. 서브는 리시버쪽 엔드에서 판정되며 센터 서비스라인 엄파이어는 서브 가 이뤄진 이후에는 담당이 없는 사이드라인으로 돌아간다.
- d. 포인트 중에 이동이 있다.
- e. 7명의 라인엄파이어의 책임은 위와 같다.

2. 6명의 라인엄파이어

- a. 사이드라인과 센터 서비스라인은 세 명의 라인엄파이어가 담당한다.

심판의 임무와 절차

- b. 사이드 서비스라인은 서버쪽 엔드로부터 네트를 넘어서 콜하고 센터 서비스라인은 리시버쪽 엔드에서 콜한다.
- c. 포인트 중에 이동이 없다.
- d. 6명의 라인업파이어의 책임은 위와 같다.

3. 5명의 라인업파이어

- a. 사이드라인과 센터 서비스라인은 두명의 라인업파이어가 담당한다.
- b. 라인업파이어의 배치는 6명인 경우와 동일하나 센터 서비스라인 업파이어가 서브 이후에는 담당하지 않는 (라인업파이어가 없는)사이드라인으로 이동하는 것만 다르다.
- c. 포인트 중 이동이 있다.
- d. 라인업파이어가 5명인 경우의 책임은 위와 같다.

4. 5명 미만의 라인업파이어

- a. 체어업파이어는 라인업파이어를 가능한 최대로 활용할 수 있도록 배치 한다.
- b. 체어업파이어는 라인업파이어가 없는 라인에 대해 콜해야 한다.
- c. 그 책임사항은 위와 같다.

라인업파이어가 7명, 6명, 5명일 때의 위치와 이동을 나타내는 도표가 부록 D에 수록되어 있다.

N. 라인업파이어가 없는 경우

체어업파이어가 라인업파이어 없이 심판을 봐야 할 경우, 체어업파이어는 모든 콜을 해야 한다.

O. 체어업파이어 없이 진행되는 경기에 대한 절차

ITF 슈퍼바이저/레프리에 대한 절차와 체어업파이어 없이 진행되는 경기에 대한 선수 안내는 부록 E에 수록되어 있다.

P. 방해

1. 심판에 의한 방해

- a. 판정이 “Out”에서 “Good”으로 정정되었다면, 체어업파이어가 그것이 명백한 에이스 혹은 위닝샷이 아니라고 결정하면 “Let” 해야 한다. 그 볼이 진행될 수 있었다는 합리적인 가능성이 있다면, 선수에게 유리하게 판정되어야 한다.
- b. 만일 판정이 “Good”에서 “Out”으로 정정되었다면, 그 포인트는 종료되며 아무런 방해는 일어나지 않은 것이다.
- c. 서버가 볼을 치기 전에 “Foot Fault” 콜이 나온다면, “Let” 해야 한다.

2. 외부로부터의 방해

만일 선수가 경기 또는 자신의 서비스 동작이 진행되는 동안 자신의 통제를 벗어난 어떤 것(볼이 코트 안으로 들어오거나 종이가 코트 안으로 날아오는 등)으로 인해 방해받았다면, 그 포인트는 다시 진행되어야 한다. 관중 소음, 관중석에서의 “Out” 콜 및 기타 유사한 주의를 분산시키는 행위는 방해로 간주되지 않으며 그 포인트는 진행된 대로 유지되어야 한다.

3. 선수가 상대선수를 방해하는 경우

선수가 자신의 상대방을 방해하는 경우 비고의적인 방해 또는 고의적인 방해로 판정될 수 있다

- a. 선수가 비고의적인 방해(주머니에서 볼을 떨어뜨리거나 모자가 떨어지는 등)를 유발했을 때, 처음인 경우 그 포인트는 다시 진행되어야 하며 그 이후 그와 같은 방해는 고의적인 것으로 판정된다고 선수에게 알려져야 한다.

- b. 선수에 의한 고의적인 것으로 판단되는 방해 행위는 그 결과로 포인트를 잃게 된다.

Q. 게임의 연속적 경기/지연

90초 체인지오버 또는 120초 세트 브레이크 시간을 제외하고 포인트가 끝난 순간부터 다음 포인트를 위해 볼을 칠때까지 최대 25초가 허용된다. 규칙을 집행하기 위한 절차는 다음과 같다:

1. 25초 포인트 사이 시간

- 선수가 경기하도록 지시 받았거나 포인트가 끝났을 때 스톱워치를 작동 시킨다.
- 허용된 25초 내에 다음 포인트를 위해 볼을 치지 않는다면 시간 위반 또는 윤리 위반 여부를 판단한다. 25초가 지나기 전에는 시간 경고는 없다.

2. 체인지오버(90초) 및 세트브레이크(120초)

- 포인트가 끝나는 순간에 스톱워치를 작동시킨다.
- 60초/90초가 경과되면 “Time” 이라고 발표한다.
- 한 명의 선수 또는 양 선수가 여전히 의자에 앉아 있거나 75초/105초가 경과된 후에 그들의 경기할 위치를 향해 이동하지 않았을 때 “15 seconds”이라고 발표한다.
- 서버가 해당시간 안에 서브 넣는 것을 방해하는 어떤 행위가 없이 다음 포인트를 위해 90초/120초 내에 볼을 치지 않으면 Time Violation or Code Violation(메디컬 타임 아웃 또는 메디컬 트리트먼트 이후) 이 부과된다.

3. 서버의 합리적인 속도에 맞춰 리시버가 경기하지 않는 경우

- 포인트가 끝났거나 선수가 경기하도록 지시 받는 순간부터 스톱워치를 작동한다.
- 리시버의 행동이 서버의 합리적인 속도를 지연시킨다면 Time Violation (또한 25초가 경과되기 전) 여부를 판단한다.
- 리시버가 지속적으로 또는 명백하게 서버를 지연시키면 “Unsportsmanlike Conduct” 를 부과한다.

R. 코트에서 선수의 불량한 행동

체어업파이어는 경기가 진행되는 동안 윤리규정의 집행에 대한 일차적인 책임이 있다. Code Violations은 선수가 윤리 규정을 위반했을 경우 즉시 부과되어야 한다. Code Violations은 각각의 위반사항별로 부과되어야 한다. 경기가 끝난 후 체어업파이어는 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 그 사실을 보고하여 위반사항이 집행되도록 해야 한다.

S. 체어업파이어가 보지 못한 코드 바이얼레이션

가끔 라인업파이어만 선수의 코드 바이얼레이션을 목격하는 경우가 있다. 이런 경우 라인업파이어는 즉시 체어업파이어에게 가서 보고해야 하며 이때 체어업파이어 주변에 모든 마이크 전원은 차단해야 한다.

체어업파이어는 선수에게 그러한 보고내용에 대해 답변을 요청할 수 있다. 이후 체어업파이어는 보고를 무시하거나 코드 바이얼레이션을 부과하는 결정을 내려야 한다. 만일 코드 바이얼레이션이 부과되었다면 체어업파이어는 그러한 위반사실을 해당 선수와 상대선수 및 관중에게 발표해야 한다.

만일, 체어업파이어가 코드 바이얼레이션 위반이 있었지만 그것을 발견한 시간(다른 포인트가 진행된) 때문에 코드 바이얼레이션 위닝, 포인트 또는 게임 페널티를 부과하는 것이 부적절하면, 체어업파이어는 경기가 끝난 이후에 이 문제를 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 의뢰하여 조치하도록 할 것임을 선수에게 알려야 한다.

만일 즉시 실격을 시킬 수 있는 심각한 위반이 다음 번 체인지오버/세트 브레이크가 끝나기 전에 보고된 경우, ITF 슈퍼바이저/레프리가 즉각적인 실격을 협의하기 위해 호출될 수 있다.

T. 즉시 실격

ITF 슈퍼바이저/레프리는 코드 바이얼레이션 위반행위에 대해 실격을 선언할 수도 있다.

심판의 임무와 절차

포인트 페널티 조항을 거치지 않고 즉각적인 실격으로 조치하는 결정은 아주 심각하고 명백한 위법행위를 제외하고는 부과되어서는 안된다.

U. 심판 윤리규정

공동 인증 프로그램의 일원으로서 ATP, 그랜드슬램 토너먼트, ITF 및 WTA (이하 거버닝 기구를 포함하여 “거버넌스(집행) 기구”)는 ATP, Grand Slam, ITF 및 WTA 토너먼트 및 대회 (이하 “테니스 이벤트”)에서 근무하는 모든 공인 심판(National, White, Bronze, Silver 및 Gold) 및 다른 모든 심판(이하 “심판”)의 높은 수준의 전문성을 요구한다.

모든 심판은 본 심판 윤리 규정 (“규범”)에 자동으로 구속되며 이를 준수해야 한다.

집행기구는 은퇴하기 전에 발생하는 문제와 관련하여 해당되는 경우 ATP, 그랜드 슬램, ITF 및 WTA 토너먼트 규정 및 행동 규범 (‘집행 기구 규칙’)에 따라 관할권을 유지한다.

집행기구가 발행한 이 규범은 수시로 개정 될 수 있다.

A) 요구 기준

별도의 규정이 없는 한, 다음의 필수 표준은 심판이 공인 심판 또는 합리적으로 간주되어 활동하는 동안 항상 적용되며, 여기에는 다음이 포함되고 이에 국한되지 않는다.

- i) 테니스 행사 장소 내 (테니스 행사와 관련된 공식 장소 또는 위치를 포함)
 - ii) 테니스 행사 기간 중 또는 장소에 관계없이 테니스 이벤트에 관련된 선수, 관계자, 대회 직원, 관중 또는 관리 기관 담당자와 관계 시;
 - iii) 테니스 규칙, 집행기구의 규칙 또는 심판의 의무 및 절차에 명시된 의무를 수행 할 때;

iv) 집행기구나 대회 관련 또는 훈련 제공, 행정 운영 지원 및 기타 업무 수행과 같은 특별 서비스 제공과 같은 경쟁에 참여한 경우

1. 심판은 직무를 수행 할 수 있도록 하기 위해 만족스러운 신체 상태에 있어야 한다.
2. 심판은 20-20의 자연 또는 수정 된 시력과 정상적인 청력을 가져야 한다. 또한 International Chair Umpires (Bronze, Silver 및 Gold)는 매년 완료된 시력 검사 양식을 ITF Officiating에 제출해야하며, 다른 모든 인증 된 심판은 3년마다 완료된 시력 검사 양식을 ITF 심판부에 제출해야 한다.
3. 심판은 배정 된 모든 경기에 대해 늦지 않도록 한다.
4. 심판은 테니스 규칙, 심판의 직무 및 절차, 그들이 주관하는 테니스 행사에 대한 모든 집행기구 규칙, 테니스 부페 방지 프로그램 및 수시로 소개되는 심판에게 적용 가능한 모든 기타 정책을 이해하고 준수해야 한다. (휴대폰 금지 / 스마트 워치 정책을 포함하되 이에 국한되지 않음)
5. 심판은 다른 심판, 대회 직원, 관중, 선수, 선수 지원 담당자 및 테니스 이벤트에 관련된 기타 타인을 존중하는 태도로 행동해야 한다.
6. 심판은 높은 수준의 개인위생을 유지하고 항상 전문적인 외관을 유지해야 한다.
7. 심판은 그들이 경기를 시작하기 12 시간 전 그리고 항상 심판으로서의 자격으로 행동하면서 술을 마시거나 마리화나 (의료용 마리화나 포함) 또는 판단력을 손상시킬 수 있는 다른 물질을 사용해서는 안 된다.
8. 심판은 항상 모든 테니스 선수 및 선수 지원 요원과 관련하여 완전한 공평성을 유지해야 하며 실제 또는 인지된 이해 상충을 피해야 한다. 구체적으로, 심판은 i) 이해 상충의 실제 또는 인지 충돌이 있는 경기를 수행하는 것. 또는 ii) 선수들과 사귀거나 친밀한 관계를 맺거나 (비즈니스, 개인 또

는 기타) 심판으로서의 공정성에 의문을 제기 할 수 있는 코트 내외의 조치를 취하는 것을 해서는 안 된다. 위와 같은 사항에도 불구하고, 심판은 선수가 있는 사교 행사에 참석할 수 있으며 선수와 동일한 호텔에 머무를 수 있지만 나이와 상관없이 방을 공유해서는 안 된다. 심판은 공동 인증 프로그램의 모든 구성원을 대신하여 공동 인증 프로그램을 관리하는 ITF 심판부와의 모든 이해 또는 실제 이해 상충을 선언해야 한다.

참고 : 이해 상충의 예로는 프로 테니스 선수 또는 친구, 친척 또는 테니스 선수의 선수 지원 담당자; 전국 테니스 코치; 전국 테니스 팀 주장; 토너먼트 디렉터 / 주최자; 또는 테니스에 상업적으로 관심이 있는 회사의 직원, 컨설턴트, 계약자 또는 비즈니스 파트너 / 협회.

9. 심판은 언제든지 직접 스스로 해당 심판을 제외한 다른 심판 또는 슈퍼바이저/레프리, 테니스 청렴성 기구 또는 책임을 맡은 집행기구 직원과 콜이나 결정을 논의해서는 안 된다.
10. 심판은 모든 국가에 적용되는 법을 항상 준수해야 한다. 의심의 여지를 피하고 전술한 내용을 제한하지 않으면서, 심판이 유죄 판결을 받거나 또는 유죄를 인정하거나, 형사 고발에 대한 분쟁, 모든 관할권에서 범죄에 대한 기소에 이의를 제기하지 않는 경우 이 의무는 위반되어진다.
11. 심판은 항상 온라인 테니스 청렴성 보호 프로그램을 완료하는 것을 포함하여 테니스 부패 방지 프로그램에 따른 의무를 준수하고, 테니스 청렴성 기구에 부패한 접근을 보고해야 한다. 심판은 프로 테니스 경기에서 베팅을 받는 회사의 임원으로 고용되거나 다른 방식으로 관련되어 있거나 관여하지 않아야 한다.
12. 심판은 경기를 진행하는 과정에서 공식적으로 필요한 경우를 제외하고 경기를 진행하는 동안 관중에게 말을 하거나 대화를 할 수 없다.
13. 심판은 언제라도 슈퍼바이저/레프리의 승인 없이 테니스 심판의 일에 관한 자신의 의견을 인쇄, 방송, 소셜 미디어에 게시하거나 공개적으로 유포 할

수 있는 언론인과의 미디어 인터뷰 또는 회의에 참여해서는 안 된다.

14. 심판은 언제라도 토너먼트, 선수, 다른 심판 또는 집행기구를 공격하거나 훼손시키는 공개 의견을 소셜 미디어 채널에 게시물을 게시하는 것을 포함하여 제공, 제작, 승인 또는 보증해서는 안 된다. 이러한 경우 심판은 토너먼트, 선수, 다른 심판 또는 집행기구에 대한 명성이나 재정적 이익에 해를 끼칠 것이라는 사실을 알고 있거나 합리적으로 알아야 한다. 본 규정의 다른 조항을 침해하지 않고, 합법적인 의견에 대한 책임있고 고려된 표현은 본 조항의 위반에 해당하지 않는다.
15. 심판은 언제라도 다른 심판, 선수, 토너먼트 직원, 선수 지원 요원 및 관중을 손상 시키거나 의도적으로 방해하려는 시도를 포함하되 이에 국한되지 않는 그러한 부상이나 간섭을 일으킬 수 있는 불공정하고, 비전문적이고, 차별적 범죄 또는 비윤리적 행동에 관여해서는 안 된다. 모든 심판은 다른 심판에게 모범을 보여야 한다.
16. 심판은 언제라도 다른 심판, 선수, 선수 지원 요원, 토너먼트 요원, 관중 또는 언론 / 미디어 회원을 대상으로 한 신체적 또는 언어적 학대 행위 또는 협박 행위에 관여해서는 안 된다.
17. 심판은 언제라도 자신의 권위나 통제의 지위를 남용할 수 있으며 다른 심판, 선수, 토너먼트 직원 또는 선수 지원 요원의 심리적, 신체적 또는 정서적 안녕을 해치거나 위태롭게 하거나 다른 방식으로 해를 입히지 않아야 한다.
18. 다른 심판, 선수, 선수 지원 요원, 토너먼트 요원, 관중 또는 언론 / 미디어의 구성원에 대한 성폭행 또는 성희롱 또는 학대는 용납되지 않는다.
19. 심판은 수퍼바이저/레프리 또는 치프에게 대회 관련 모든 요청을 해야 한다.
20. 심판은 수퍼바이저/레프리가 발표 할 때까지 행사에서 일하기로 약속한

다. 심판이 행사에서 직권을 부여받은 임무를 수탁 한 경우, 해당 집행기구 권한 부여 대표의 허가 없이 수퍼바이저/레프리가 발표하기 전에 해당 직무를 철회 할 수 없다.

21. 모든 심판은 자신 또는 다른 심판의 위반 여부에 관계없이 자신이 알고 있는 또는 의심을 품은 규범 위반 혐의를 공동 인증 프로그램에 공개 할 의무가 있다. 신고하지 않으면 규정을 위반하는 것이다.

22. 심판은 직무를 수행 할 때와 집행기구, 테니스 청렴성 기구 및 다른 심판과의 모든 관계에서 항상 정직하게 행동해야 한다. 심판은 본 규범에 따른 조사, 관할 단체 규칙, 테니스 도핑 방지 프로그램 및 테니스 부패 방지 프로그램에 전적으로 협조해야 한다. 또한 심판은 (i) 부정확 한 정보를 제공하거나 (ii) 요청 된 관련 정보를 생략하거나 (iii) 그러한 기관, 직원 또는 기타 공무원을 고의로 오도하거나 오도하려고 시도해서는 안 된다.

B) 위반 혐의 조사

1. 대회 현장에서 발생하는 이 규범의 위반 혐의는 아래의 규정 E) 2에 명시된 관련 직권 대표에게 즉시 보고해야 한다. 현장 수퍼바이저/레프리는 위반 혐의가 있는 심판을 해당 행사에서 정직 또는 해고할 지 여부를 결정할 책임이 있다(그러나 아래 B) 2에 따라 임시 정직 처분을 취한 후 또는 고용 관련 결정의 결과로 직권 담당자가 지시하지 않는 한 다른 사건을 중단하거나 기각 할 권한은 없다. 다른 시기에 발생한 혐의는 ITF 사무국에 서면으로 보고해야 한다.
2. 심판 대표가 본 규정의 위반 가능성은 알게 되면 즉시 문제를 검토하고 위반 혐의에 대해 추가적인 조사가 필요한지 여부를 결정해야 한다. 그러한 경우, 심판 대표는 의심되는 위반 사항을 조사해야 하며, 여기에는 조사 중인 의심되는 위반 사항에 대해 관련 심판에게 서면 통지하고 요청한 정보 또는 증거를 제공하기 위해 최소한 10 일을 심판에게 제공해야 한다. 그렇지 않은 경우, 심판 대표는 섹션 B) 5에 따라 진행해야 한다.

3. 심판 대표는 조사에 관한 정보를 테니스 청렴성 기구와 모든 집행기구(ITF를 포함한 테니스 도핑 방지 프로그램에 대하여 관련있는) 및 법 집행 기관과 공유 할 권리가 있다. 본 규정에 따른 조사는 테니스 부패 방지 프로그램, 테니스 도핑 방지 프로그램, 준거법, 기타 해당 스포츠 규정(예 : 국제 올림픽위원회 또는 국제 장애인 올림픽위원회에 의해 시행되는 규칙) 또는 국내법 (외부 법 집행 기관의)에 따라 조사가 완료 될 때까지 유지 될 수 있다. 그러한 유지는 심판 대표(들)의 재량에 따라 언제든지 해제 될 수 있다. 해당 기관의 조치 (또는 조치를 취하지 않은)는 본 규정의 위반 혐의를 조사하고 추적 할 심판 대표(들)의 권한을 침해하지 않아야 한다. 의심의 여지를 피하기 위해 테니스 부패 방지 프로그램의 위반 혐의는 테니스 청렴성 기구가 조사하고 처리하며 테니스 부패 방지 프로그램에 따라 시행된다. 테니스 도핑 방지 프로그램의 위반 혐의는 ITF가 조사하고 처리하며 테니스 도핑 방지 프로그램에 따라 시행된다. 집행 기구 규칙 및 / 또는 고용 또는 계약 조건을 위반 한 것으로 의심되는 경우 관련 집행 기구가 조사하고 처리해야 한다.

4. 모든 심판은 본 윤리 규정에 따라 위반 행위에 대한 조사에 협조 할 의무가 있으며(해당 행위 또는 다른 심판과 관련이 있는지 상관없이), 심판 대표의 요청에 따라 문서 및 정보를 제공하고 본 규정에 따라 개최 되는 모든 심리에서 징계위원 또는 소청위원의 요청에 따른 증인으로 출석해야 할 의무를 포함한다. 그렇게 하지 않는 것은 이 규범을 스스로 위반하는 것으로 간주 될 수 있다.

5. 조사가 완료되면, 심판 대표는 해당 심판이이 답변할 내용이 있는지 판단해야 한다. 만일 심판 대표가 답변할 내용이 있다고 판단한다면, 심판 대표는 해당 심판에게 다음과 같은 내용을 포함한 서면 통지서를 발부하고 징계위원들에게 사본을 보낸다.
 - a) 위반 혐의 및 기소의 근거가 되는 사실의 요약
 - b) 심판 대표가 징계위원회 이전의 청문회에 사용하고자 하는 증거;
 - c) 고발에 근거하여 적용 가능한 잠재적 제재 사항들
 - d) 청구 수수료에 대해 제안된 제재;
 - e) 섹션 B) 8에 기술 된 임시 자격 중지와 관련된 사안;

- f) 다음 중 한 가지 방법으로 통지를 받은 후 10 일 이내에 청구 통지에 응답 할 수 있는 심판의 권한;
- i. 협의(들)를 인정하고 청구 통지서에 명시된 제재를 준수한다.
 - ii. 협의(들)를 인정하지만 청구 통지서에 명시된 제재에 대해 이의를 제기하거나 또는 완화하고자 한다면 징계위원회가 청문회에서 제재 조치를 결정하도록 한다.
 - iii. 협의(들)를 부인하고 청문회에서 징계위원회가 그 협의와 기초를 결정하고 (협의가 인정된 경우) 제재사항을 결정하도록 한다.

심판 대표가 규정에 따라 답변 할 사례가 없다고 결정하는 경우, 해당 심판에 대한 추가 조치는 취하지 않으며 그에 따라 통보 될 것이다. 본 규범에 따라 답변 할 사례가 없다고 결정한 경우 테니스 부패 방지 프로그램, 테니스 도핑 방지 프로그램 또는 집행 기구 규칙 및 규정에 따른 조사 또는 진행과 관련이 없다.

6. 특정 기한까지 협의의 고지에 대한 답변을 받지 못한 경우, 심판은 협의를 인정하고 고지에 명시된 제재에 동의 한 것으로 간주된다.
7. 심판이 징계 위원회 전 청문회에 대한 권리를 행사하고자 하는 경우, 심판은 협의 고지에 대한 답변 방법(요약 형태로)과 그러한 답변의 근거를 설명 해야 한다.
8. 심판대표는 그/그녀의 재량으로 협의의 심각성 및/또는 그 협의와 관련하여 수집 된 증거가 그러한 정지에 이점이 있다고 생각하는 경우, 본 규정 위반에 대한 협의가 접수 된 시점부터 사건의 완료 또는 종결에 이르기까지 즉시 효력을 발휘하는 심판의 자격을 일시적으로 정지시킬 수 있다. 심판대표는 관계된 심판과 징계위원회에 잠정 정지 사실을 통보해야 한다. 잠정 정지에 대한 서면 통지를 받은 날로부터 10 일 이내에 심판은 징계위원회에 서면으로 잠정적 정지 무효를 신청할 수 있으며 이에 대한 이유를 명시해야 한다. 신청서에 대한 징계위원회의 결정(있는 경우)은 최종적이며 구속력을 가진다. 모든 당사자는 그러한 결정과 관련하여 모든 사법 기관에서의 어떠한 형태의 이의 제기, 검토 또는 상환에 대한 권리도 행사할

수 없다. 심판이 잠정 정지에 이의를 제기하지 않거나 징계위원회에 의해 확인되지 않은 경우, 그 회원 국가 협회 및 / 또는 기타 적용 테니스 기관은 집행의 목적을 위해 필요하다고 판단되는 경우 권한 있는 대리인이 관련 집행 기구에 전달해야 한다.

C) 징계위원회 전 청문회

1. 징계위원회는 효율적이고 효과적으로 기능을 수행하는 데 필요한 모든 권한을 가진다. 특히 :
 - a) 절차의 효율적인 수행에 필요한 추가 지침을 발행한다.
 - b) 필요하다고 생각되는 법적 및 / 또는 기타 전문적인 조언을 받는다.
 - c) 절차에서 비서로 활동하기에 적절하다고 판단되는 사람을 지명한다.
 - d) 증거의 허용 가능성에 관한 공식적인 규칙에 구속되지 않아야한다.
 - e) 심판이 공정한 심리를 가지고 있음을 보장하여야 한다.
2. 심판 대표는 징계위원회에 자신과 관련 심판이 청문회에 사용하고자 하는 증거 및 제출물 사본을 제공해야 한다. 심판은 자신의 자료를 영어로 제공하거나 영어 번역본을 제공해야 한다(심판 대표 또는 징계위원회가 인증을 요청할 수 있음).
3. 징계위원회는 이 규범의 위반이 개연성의 균형을 기반으로 발생했는지 여부를 결정해야 한다. 징계위원회는 심판이 대면 청문회를 요청하는 경우를 제외하고는 서면 제출 및 이미 제공된 증거를 근거로 문제를 판결해야 한다. 이러한 청문회는 징계위원회의 재량에 따라 전화회의 또는 화상회의를 통해 진행될 수 있다.
4. 심판이 혐의를 인정하지만 고시에 명시된 제재에 대해 이의를 제기하거나 징계위원회가 위반이 발생한 것을 발견 한 경우, 징계위원회는 심판에게 부과 할 적절한 제재를 결정해야 한다. 적절한 제재를 결정할 때, 징계위원회는 이에 국한되지 않는 모든 관련 요소를 고려할 수 있다. (a) 위반이 의심되는 사건이 있을 경우 관리기구 및 그 피지명자를 대신하여 제출; (b) 위반의 심각성; (c) 스포츠의 청렴성에 대한 영향; (d) 완화 또는 악화로 제

심판의 임무와 절차

출 된 제출 및 증거; 그리고 (e) 제공된 임시 정직 기간.

5. 부과 될 수 있는 제재의 범위는 심판 대표 및 정계위원회의 단독 재량에 따라 다음을 포함하지만 이에 국한되지는 않는다.
 - (a) 장래의 행동에 대한 견책과 경고;
 - (b) 제한된 기간 동안 자격 정지;
 - (c) 영구 자격 정지;
 - (d) 집행 기구 또는 국가 협회가 조직, 인가 또는 제재한 테니스 행사에 대한 접근과 인정의 철회.
6. 정계위원회는 심판, 심판 대표, 심판이 속한 국가 협회, 테니스 청렴성 기구 및 기타 적절하다고 판단되는 테니스 조직에 이유를 포함한 결정사항을 신속히 발효한다. 의심의 여지를 피하기 위해, 이 조항의 어느 것도 집행 기구가 결과 및/또는 결정이 적절하다고 판단하는 것을 막을 수 있는 것은 없다.
7. 본 규범의 A) 10 항에 명시된 바와 같이 어떤 관할구역에서든 범죄 혐의에 대한 기소 또는 기소에 대한 유죄 판결 또는 유죄 판결의 근거로 부과된 정계 위원회의 어떠한 결정사항은 최종적이고 구속력이 있으며 항소할 수 없다.
8. 해당연도의 재 인증 회의에서 심판의 자격이 일시 중단 된 경우, 자격이 회복되기 전에 공동 인증 프로그램은 재량에 따라 심판이 공동 인증 프로그램에 의해 검토 될 관련 서신을 제출하도록 요구할 있다. 공동 인증 프로그램은 심판의 자격을 복원, 강등 또는 철회해야 하는지 결정할 때 이 규정 위반 및 기타 모든 관련 요소를 고려해야 한다.

D) 항소

1. 위의 C) 7 항에 따라 이 규범 위반에 대한 결정은 정계위원회의 결정 통지일로부터 21 일 이내에 항소위원회에 항소 할 수 있다.
2. 심판이 이용할 수 있는 항소의 근거는 정계위원회가 다음과 같이 주장하는 것으로 제한된다.

- a) 심판에게 공정한 청문회를 제공하지 않은 경우;
- b) 본 규범을 잘못 해석하거나 제대로 적용하지 못한 경우 또는
- c) 합리적인 의사 결정 기관이 제대로 정보를 얻지 못한 결정에 도달한 경우

3. 징계위원회와 심판 대표에게 사본을 보내야하는 항소 통지는 항소 근거를 포함하고 항소의 근거를 설명해야 한다.

4. 징계위원회는 항소 통지를 받는 즉시 전체 사례 파일을 항소위원회에 제공해야 한다. 심판 대표는 접수일로부터 14 일 이내에 항소에 대한 답변을 제출해야 한다.
5. 항소 패널은 기능을 효율적이고 효과적으로 수행하기 위해 필요한 모든 권한을 가진다. 특히 :
 - a) 절차의 효율적인 수행에 필요한 추가 지침을 발행한다.
 - b) 필요하다고 생각되는 법적 및 / 또는 기타 전문적인 조언을 받는다.
 - c) 절차에서 비서로 활동하기에 적절하다고 판단되는 사람을 지명한다.
 - d) 증거의 허용성에 관한 공식적인 규칙에 구속되지 않아야 한다.
 - e) 공정한 청문회를 개최한다.
6. 항소위원회는 공정성을 보장하기 위해 구두 청문회가 필요하다고 결정하는 경우에만 서면 제출을 진행해야 한다. 이러한 구두 청문회는 항소위원회의 재량에 따라 전화회의 또는 화상회의를 통해 진행될 수 있다. 추가 명령에 따라 항소위원회는 청문회 후 가능한 한 빨리 결정을 발표한다.
7. 항소위원회는 항소 대상 결정을 확인하거나, 역전 시키거나 (작거나 더 심각한 제재를 가함으로써) 수정할 수 있다. 항소 위원회는 당사자들에게 부과 된 판결 및 제재에 대해 서면으로 즉시 통지해야 한다. 의심의 여지를 피하기 위해, 이 조항의 어느 것도 집행 기구가 적절하다고 판단하는 결정을 발표하는 것을 막을 수 없다.
8. 항소위원회의 결정은 최종적이며 구속력이 있으며 추가적인 이의제기가 불가하다. 모든 당사자는 그러한 결정과 관련하여 모든 사법 기관에서의 어떠한 형태의 이의 제기, 검토 또는 상환에 대한 권리도 행사할 수 없다.

E) 기타

1. X 항에 규정 된 경우를 제외하고, 본 규범에 따라 부과 된 모든 제재는 모든 국가 협회 및 기타 테니스 조직에 의해 자동으로 인정되고 시행된다.

2.이] 규범의 목적:

- a) 내셔널, 그린 및 화이트 배지 심판과 관련된 사건의 경우, 심판 대표는 ITF 심판장 또는 지명된 피지명인 이어야한다. 정계위원회는 ITF 내부 판결위원회를 구성하고 항소위원회는 ITF 독립재판소를 구성한다. 이러한 위원회 및 재판소의 규칙은 참조로 포함되며 www.itftennis.com에서 다운로드 할 수 있다. 해당 규칙과 규범이 상충하는 경우, ITF 내부 판결위원회와 ITF 독립 재판소의 규칙이 본 규범보다 우선한다.
- b) 브론즈, 실버 및 골드 심판과 관련된 사건의 경우, 관련 직권 심판 대표는 위반 행위가 발생한 사건의 제재 집행 기구에 의해 지명 된 사람이어야 한다(이것은 일반적으로 그 역할을 수행하는 개인 일 수도 있고 집행 기구가 적합하다고 생각하는 특정 사례에 대한 대안 일 수도 있다). 외부에서 위반이 발생한 사건은 심판 대표의 과반수가 동의한 대표자가 지명된다. 정계위원회는 집행 기구 또는 당사자의 독립성이나 형평성에 대한 이해관계이 충돌이나 기타 장애가 있는 경우 위 단체에서 지명된 대표자로 구성된다. 항소위원회는 매년 초에 각 집행 기구에 의해 지명 된 4 명의 개인으로 구성되며, 이들은 정계위원회 이전의 조사 또는 절차에 참여하지 않는다.

V. 준거법

1. 이러한 의무와 절차 및 그와 관련하여 발생하는 분쟁(비 계약적 의무와 관련된 분쟁 또는 청구 포함)은 법률 원칙의 충돌과 상관없이 영국법에 의해 지배 및 해석된다.
2. 심판은 본 법령에 따라 제공된 다른 분쟁의 배제를 제외하고 본 직무 및 절차(비 계약적 분쟁 또는 청구 포함)와 관련하여 발생하는 모든 분쟁 또는

청구 또는 기타 문제를 본 규약에 따라 해결하기로 합의한다.

3. 전술한 내용은 준거법, 테니스 도핑 방지 프로그램 및 테니스 부패 방지 프로그램과 관련된 분쟁 또는 청구 (계약 또는 비 계약 분쟁 또는 청구 포함)에는 적용되지 않는다.

W. 상호관계

1. 심판 대표(들)는 징계위원회에 다른 징계 절차에 따라 집행기구 또는 기타 관련 테니스 조직(예 : ITF 회원국 협회)이 심판에 대해 발의한 정직 또는 기타 제재를 확인, 채택, 수정 또는 거부하기 위해 요청할 권리가 있다. 집행 기구가 조직하거나 권한을 부여하거나 제재한 모든 또는 특정 테니스 행사에 대한 인증 및/또는 승인에 적용된다.
2. 각 집행 기구는 관련하여 본 규범에 따른 결정을 인정하고 집행 할 것인지 그리고 본 규범에 따라 발의된 정직 또는 기타 제재를 확인, 채택 또는 연장 할 것인지에 대한 단독 재량을 가진다.

III. 해석

A. 적용범위

이 조항은 달리 명시되지 않는 한 ITF에 의해 승인되었거나 인정된 모든 대회에 적용될 수 있다.

B. 해석

끊어진 스트링으로의 경기

프로 테니스에서 선수는 스트링이 끊어진 라켓으로 새로운 포인트를 시작할 수 없다. 만일 포인트가 진행되는 동안 스트링이 끊어진 경우, 그 포인트는 끝내야 한다. 만일 리시버가 “Let” 이 된 첫 서브를 리턴하다가 스트링이 끊어진 경우, 즉시 라켓을 교체해야 한다. 만일 리시버가 Fault가 된 첫 서브를 리턴할 때 스트링이 끊어졌다면 새로운 라켓으로 교체할지(이 경우 서버는 첫서브를 얻는다) 또는 끊어진 상태로 포인트를 끝낼지를(이 경우 서버는 두 번째 서브를 넣어야 한다) 선택할 수 있다.

네트 아래의 파이프 지지대/카메라

선수가 파이프 지지대/카메라를 건드릴 경우, 그것은 네트의 일부분으로 간주된다. 볼이 파이프 지지대/카메라를 건드릴 경우, 그것은 코트의 바닥 일부분으로 간주된다.

젖은 신발/양말의 교체

젖은 신발/양말의 교체가 체인지오버의 시작시점에 요청되었다면, 새 신발/양말이 준비되어 있다는 전제 하에 젖은 신발/양말을 교체하기 위해 체인지오버 동안 합리적 수준의 추가 시간이 선수에게 허용된다. 이것은 조정불능 상태의 장비에 대한 규정에 적용되지 않는 선에서 (예. 젖은 신발/양말로 인해 코트를 경기할 수 없는 상태로 만들었을 때) 한 경기에 한번만 허용된다. 이러한 경우, 체어 업파이어는 각각의 요청에 대해 결정할 권한을 갖게 된다.

체어업파이어가 보지 못한 사실 문제

체어업파이어가 판정(낫업, 네트업파이어가 없는 경우 터치와 넷트/쓰루)에 대한 일차적인 책임을 가질 때는 즉시 결정을 내려야 한다. 만일 체어업파이어가 이러한 규칙 위반들을 보지 못했다면, 위반이 발생하지 않은 것으로 간주되고 그 포인트는 유지되어야 한다.

콘택트렌즈와 안경

선수가 경기 중 콘택트렌즈나 안경을 착용하고 있다면, 이것들은 필수장비로 간주하고 렌즈나 안경이 조정불능 상태(예. 렌즈가 더러워졌거나 안경이 깨졌을 때)가 되면 장비수리를 위한 적당한 시간을 가질 수 있다. 선수들은 안경을 콘택트렌즈로 교체하는 것이 허용되며 그 반대도 마찬가지다. 그러나 사용된 장비가 조정이 가능하다면 교체를 위한 합리적인 시간은 허용되지 않는다.

전자장비

선수는 ITF 슈퍼바이저/레프리가 승인하지 않는 한 승인된 선수분석기술(PAT)을 제외하고 경기 중 어떠한 전자장비도 사용할 수 없다.

IV. 부록

A. 심판 포탈

다음의 정보를 ITF 심판 포탈에서 찾을 수 있다.

- 공인된 심판 명단
- 자격 요구조건
- 심판 가이드라인
- 규칙 및 규정
- 휴대폰 정책
- 평가 양식 및 가이드라인
- 심판 강습회 정보
- Assignments (ITF World Tennis Tour, Davis Cup, Fed Cup, Grand Slam Tournaments)
 - 배정
- 시력검사 양식
- 오픈 북 테스트 (ITF Education Portal)
- 체어 엡파이어 어나운스먼트 (다국어 버전)
- 대회 플래너 소프트웨어(프로, 주니어, 팀, 휠체어/시니어) 지침서
- 전자양식 ;
 - ITF World Tennis Tour
 - ITF Junior Circuit
 - ITF Wheelchair Circuit
 - Davis Cup by BNP Paribas
 - Fed Cup by BNP Paribas

B. ITF 스코어카드

SET No. 3

Tie-break	Server Side	G A M E	Format	Doubles receivers	Time started	Games	Ball change
			✓ Tie-break		12.35	A B	
	A	1	/ A / / / D C / / /			1	
	B	2	/ / C / / X / / /			2	
	A	3	/ / T / / / / / /			3	
	B	4	C / / / D X X X / / /			4	
	A	5					
	B	6					

TIME VIOLATIONS

Team / Player(s)					Team / Player(s)								
A. ADAMS					S. BROWN								
Step	Set	Games	Points	Player	20s	90s	Step	Set	Games	Points	Player	20s	90s
1	3	2-0	30-15		✓		1		-	-			
2		-	-				2		-	-			
3		-	-				3		-	-			
4		-	-				4		-	-			

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team/Player(s)						
A. ADAMS						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
1		-	-			
2		-	-			
3		-	-			

Team/Player(s)						
S. BROWN						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
1	3	1-0	0-0		RA	AFTER LOSING THE GAME, HE BROKE HIS RACKET INTO PIECES.
2	3	1-0	0-30		BA	DELIBERATELY HIT A BALL OUT OF THE STADIUM.
3	3	3-0	0-15		UnC	SPIT IN THE DIRECTION OF A LINE UMPIRE AFTER A FOOTFAULT CALL.

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOb	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike
VOb	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		conduct
		PhA	Physical abuse		

C. 체어업파이어, 스포츠물리치료사를 위한 메디컬 타임아웃 절차

엔드체인지나 세트브레이크가 아닌 경우	
트레이너	주심
	시간체크 시작
	"The Trainer has been called to the court"
도착	
평가 시작	
주심에게 말함: "메디컬 타임아웃 시작합니다"	시계를 0으로 만들고 말함: "Mr/Ms __ is now receiving a Medical Time-out"
	"2 minutes remaining"*
	"1 minute remaining"*
	"30 seconds remaining"*
코트 떠남	"Treatment complete" ; "Time" #
	선수가 30초 후에 경기를 못하면 Code Violation Delay of Game

엔드체인지나 세트브레이크 중	
트레이너	주심
	90/120초 시간체크 시작
평가 시작	
60/90초가 되기 전에 주심에게 말함: "메디컬 타임아웃 시작합니다"	"Mr/Ms __ is now receiving a Medical Time-out"
	60/90초가 지나면 시계를 0으로 만들
	"2 minutes remaining"*
	"1 minute remaining"*
	"30 seconds remaining"*
코트 떠남	"Treatment complete" ; "Time" #
	선수가 30초 후에 경기를 못하면 Code Violation Delay of Game

엔드체인지나 세트브레이크 후	
트레이너	주심
	90/120초 시간체크 시작
도착	
평가시작	
	55/85초가 지난 후 트레이너에게 물어봄: "60/90초가 되어간다. 아직 평가중입니까?"
주심에게 말함: "아뇨. 엔드체인지/세트브레이크만 하겠습니다."	"Time"
	또는
주심에게 말함: "아직 평가중입니다."	기다림
주심에게 말함: "메디컬 타임아웃 시작합니다"	시계를 0으로 만들고 말함: "Mr/Ms __ is now receiving a Medical Time-out"
	"2 minutes remaining"*
	"1 minute remaining"*
	"30 seconds remaining"*
코트 떠남	"Treatment complete" ; "Time" #
	선수가 30초 후에 경기를 못하면 Code Violation Delay of Game

주심은 관중에게 **굵은체**만 알린다. 모든 다른 대화는 선수와 트레이너에게 직접한다.

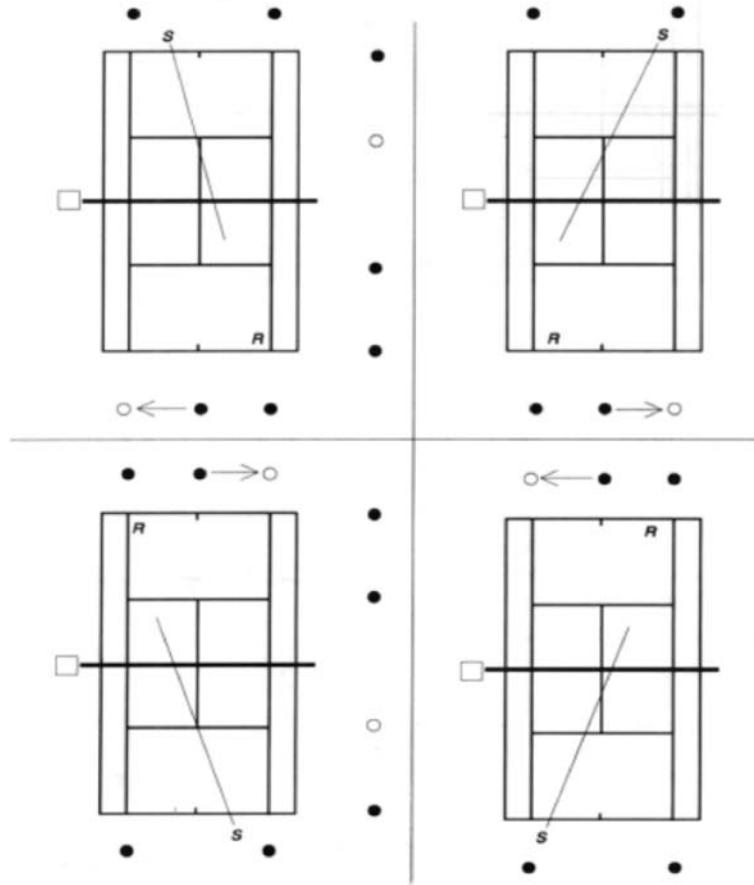
* 3분이 지나기 전에 치료가 끝나고 트레이너가 떠나면 주심은 다음과 같이 발표한다.
"Treatment complete"; "Time"

"Treatment complete"가 발표된 후 "Time"을 하기 전에 필요하다면 선수에게 양말과 신발을 착용에 필요한 시간을 주어야한다.

트레이너가 호출된 후 ITF 슈퍼바이저/레퍼리도 호출되어야하며, 그/그녀는 트레이너, 주심과 적절한 의사소통을 해야한다.

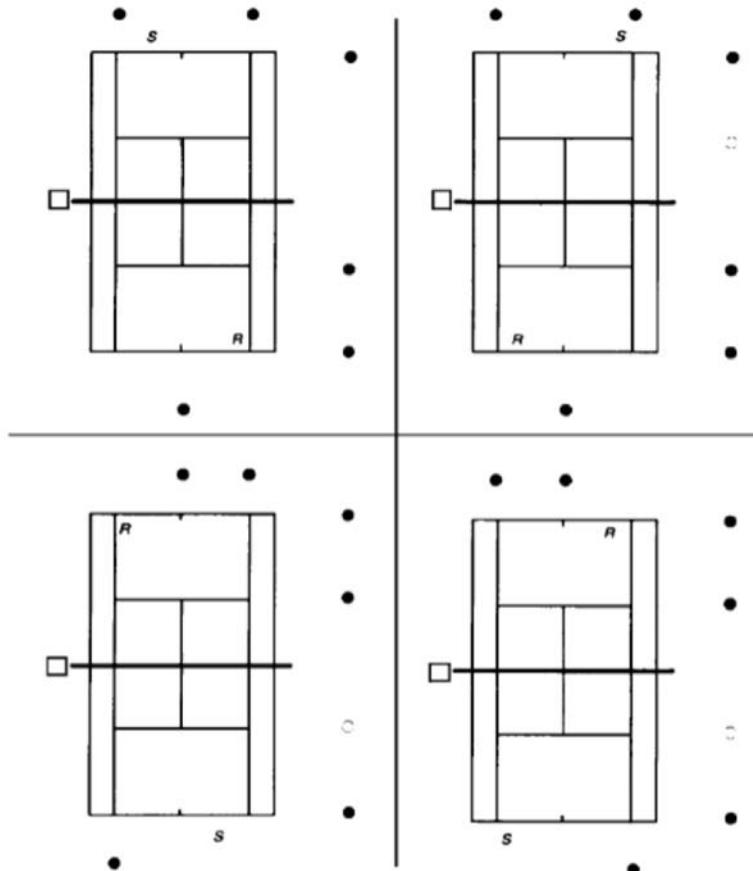
D. ITF 라인업파이어의 위치

선심 7명



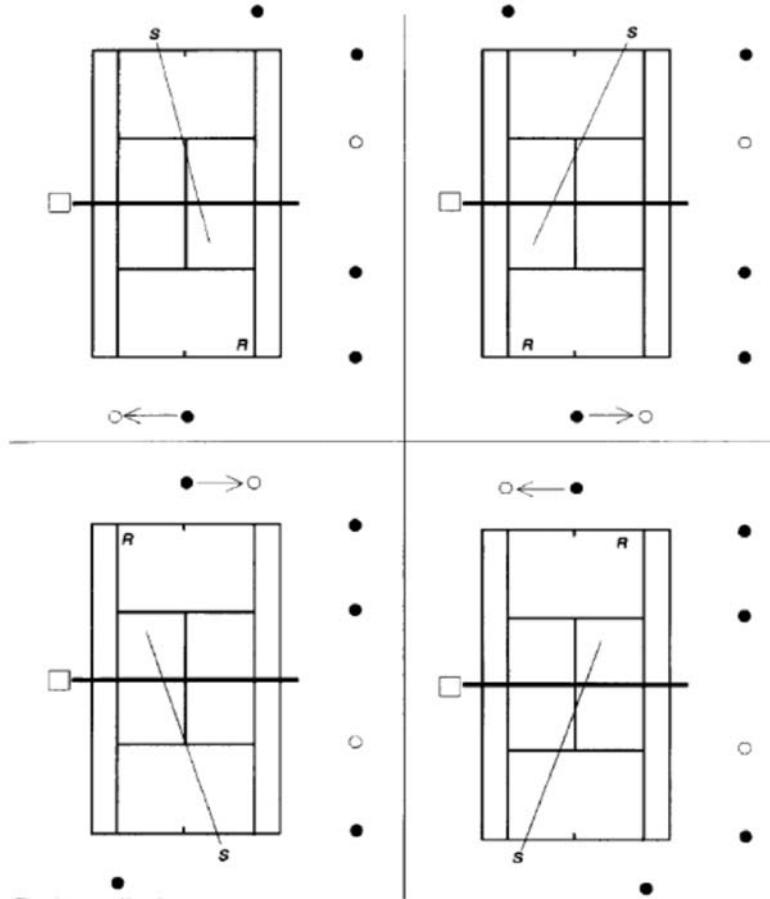
- a 사이드라인과 센터 서비스라인은 4명의 서있는 선심이 막는다.
- b 모든 사이드라인은 네트까지만 콜한다.
- c 서브는 리시버의 엔드에서 콜하고 센터 서비스라인 심판은 서브가 넣어진 후에 아무도 없는 사이드라인으로 돌아간다.
- d 포인트 중에 움직임이 있다.

선심 6명



- a 사이드라인과 센터 서비스라인은 3명의 서있는 심판이 맡는다.
- b 사이드 서비스라인은 네트를 통과하여 서버의 엔드에서 콜하고 센터 서비스라인은 리시버의 엔드에서 콜한다.
- c 포인트 중 움직임이 없다.

선심 5명



- a 사이드라인과 센터 서비스라인은 2명의 서있는 심판이 맡는다.
- b 센터 서비스라인 심판은 서브가 넣어진 후 아무도 없는 사이드라인으로 이동하는 것을 제외하고 배정은 선심이 6명일 때와 같다.
- c 포인트 중에 움직임이 있다.

E. 체어 엄파이어 없이 진행되는 경기

ITF 슈퍼바이저/레프리를 위한 절차

ITF는 몇몇 대회에서는 모든 경기에 체어엄파이어가 배정될 수 없다는 것을 인정한다. 일관된 접근방식을 가지기 위해, 이러한 절차들은 전 세계적으로 유사한 방법으로 경기를 다루기 위해 만들어졌다. 체어엄파이어가 없는 경기에 참가하는 선수를 위한 몇 가지 절차를 알려주는 안내문(Player Notice)이 첨부되어 있다. 만약 당신이 이러한 환경에서 진행되는 대회에서의 레프리라면, 이 안내문을 경기장에서 선수들이 볼 수 있도록 게시해야 한다.

이 절차에서 언급될 레프리는 어시스턴트레프리/ 오프코트 엄파이어를 포함한다.

분명한 것은 다수의 문제들이 이러한 경기에서 발생할 수 있으므로 레프리가 코트 주변을 가능한 한 많이 돌아다니는 것이 매우 중요하다. 선수들은 문제가 발생한 경우 심판에게 쉽게 접근할 수 있다고 인식한다. 레프리는 다양한 상황을 다룰에 있어 다음의 절차들을 적용해야 한다.

라인 판정 분쟁 · 클레이코트에서 경기되지 않은 경기들

다툼이 되고 있는 라인 판정에 대해 레프리가 코트로 호출되고 그 경기를 보고 있지 않았을 경우, 누가 콜을 했는지 그 콜이 확실한지 물어봐야 한다. 그 콜이 확실하다면 그 포인트는 콜한대로 유지되어야 한다.

만일 그 경기를 지켜보는 것이 낫다고 생각된다면, 레프리는 모든 책임과 모든 라인에 대한 판정을 담당할 체어 엄파이어를 찾기 위해 노력해야 한다. 이것이 가능하지 않을 경우 (예. 숙련된 체어 엄파이어가 없거나 엄파이어용 체어가 없음), 또 다른 옵션으로 레프리가 그 경기의 나머지를 관찰하기 위해 코트에 머무르는 것이다. 그 후 레프리는 선수가 내린 분명히 잘못된 라인 콜에 대해 수정할 것이고 그로 인해 그 포인트를 잃게 될 것임을 선수들에게 알려야 한다.

볼마크와 라인 판정 분쟁 · 클레이코트에서 경기되는 경기에서만

레프리가 분쟁을 해결하기 위해 코트로 호출되었다면, 선수들이 동의하는 볼 마크를 찾아야 한다.

선수들이 어느 볼마크인지에 대해 동의하지만, 마크를 해석한 것에 대해 동의하지 않는다면, 레프리는 볼의 In 또는 Out 여부를 결정해야 한다. 그 마크로 결정지를 수 없다면, 원래 콜이 유지된다.

선수들이 어느 볼 마크인지를 동의하지 않는다면, 레프리는 어떤 종류의 샷인지 볼을 친 방향이 어디인지를 선수들에게 확인한다.

이것은 어떤 마크가 정확한 것인지를 결정하는데 도움이 될 수 있다. 이 정보가 도움되지 않는 경우, 그 마크가 있는 엔드 쪽 선수의 콜이 유지된다.

만일 그 경기를 지켜보는 것이 낫다고 생각된다면, 레프리는 모든 책임과 모든 라인에 대한 판정을 담당할 체어 엠파이어를 찾기 위해 노력해야 한다. 이것이 가능하지 않을 경우 (예. 숙련된 체어 엠파이어가 없거나 엠파이어용 체어가 없음), 또 다른 옵션으로 레프리가 그 경기의 나머지를 관찰하기 위해 코트에 머무르는 것이다. 그 후 레프리는 선수가 내린 분명히 잘못된 라인 콜에 대해 수정할 것이고 그로 인해 그 포인트를 잃게 될 것임을 선수들에게 알려야 한다.

기타 판정

렛, 낫업 그리고 파울샷에 대한 다툼이 있을 때, 레프리는 어떤 일이 발생했는지를 선수들에게 확인하고 적절하게 판단하도록 노력해야 한다.

의도적인 부정확한 판정

한 선수가 노골적으로 부정확한 판정을 내릴 때 레프리가 코트 밖에서 경기를 관찰하고 있었다면, 레프리는 코트로 가서 선수에게 부정확한 판정이 상대선수에게 의도하지 않은 방해가 되었음과 그것이 포인트 엔딩샷이어서 상대선수에 포인트를 주지 않는 한 그 포인트는 다시 플레이 될 것이라고 말해야 한다. 또한, 레프리는 어떤 명백히 부정확한 판정을 반복하게 되면 고의적인 방

해로 간주될 수 있으며 그 선수는 포인트를 잃게 될 것임을 알려야 한다. 더불어, 선수가 노골적으로 부정확한 판정을 내릴 시, 그것이 고의적이었다고 확신한다면, 코드바이얼레이션(Unsportsmanlike Conduct)을 부과할 수 있다. 레프리는 요청하지 않았거나 필요하지 않을 때 또는 클로스한(라인에 매우 근접한) 콜에 대해서 방해에 관한 규칙을 적용할 때는 경기에 너무 깊이 관여하지 않도록 주의해야 한다. 방해에 관한 규칙을 적용하기 전에 레프리는 확실히 잘못된 콜이 이뤄졌다고 확신해야 한다.

스코어 분쟁

레프리가 스코어 분쟁을 해결하기 위해 코트로 호출된다면, 선수들이 동의하는 포인트들 또는 게임들을 알아내기 위해 선수들과 관계된 포인트들 또는 게임들에 대해 논의해야 한다. 선수들이 동의하는 모든 포인트들 또는 게임들은 유지되고 분쟁이 있는 것들만 다시 경기되어야 한다.

예를 들면, 한 선수가 스코어가 40-30인데 상대선수는 30-40이라고 주장한다. 레프리는 선수들과 그 포인트들에 대해 논의하고 그들이 그 게임에서 첫 번째 포인트를 누가 따냈는지에 대해서만 동의하지 않음을 발견한다. 양 선수들이 각각 그 게임에서 포인트 두 개를 따냈다고 주장하기 때문에 30-30에서부터 그 게임을 계속하도록 하는 것이 정확한 결정이다.

게임에 다툼이 있을 때도 같은 원칙이 적용된다. 예를 들어, 한 선수가 4-3으로 앞서고 있다고 주장하는데 상대선수는 본인이 4-3으로 앞서고 있음을 주장한다. 그 게임들에 대해 논의 후에 레프리는 양 선수 모두 첫 게임을 자신이 이겼다고 주장하는 것을 발견한다. 그들은 각각 세 개의 게임을 따냈다는 것에 동의하기 때문에, 게임 스코어 3대3에서 그 경기를 계속 진행하는 것이 올바른 결정이다. 경기 된 마지막 게임에서 리시버 선수가 다음 게임에서 서브를 넣는다. 스코어 분쟁을 해결한 후, 레프리는 서버가 매 첫 서브를 넣기 전에 스코어를 상대선수가 충분히 들을 수 있도록 크게 불러야 한다는 절차를 강조하는 것이 중요하다.

기타 문제들

풋볼트는 리시버가 아닌 레프리에 의해서만 판정될 수 있다. 그러나, 풋볼트를 판정하기 위해서는 레프리는 반드시 코트 내에서 있어야 한다. 코트 밖에 있는 레프리들은 풋볼트를 판정하는 것이 허용되지 않는다.

코칭 또는 기타 코드/타임바이얼레이션은 레프리에 의해서만 처리할 수 있으므로 레프리는 선수들과 코치들의 행동을 관찰하는 것이 매우 중요하다. 코드 또는 타임바이얼레이션이 부가되면 레프리는 위반이 발생한 후 가능한 한 빨리 코트로 이동하여 선수들에게 코드 또는 타임바이얼레이션이 주어졌음을 알려야 한다. 레프리에 의한 결정은 최종적이다.

당신이 이러한 절차들에 대해 어떠한 질문사항이 있다면, 런던에 있는 ITF에 연락하기 바란다.

선수 숙지사항

체어 엠파이어 없이 진행되는 경기

대회에서 몇몇 경기들은 체어 엠파이어 없이 진행된다. 모든 선수들은 이러한 환경 속에서 경기를 진행할 때 다음의 기본 원칙들을 숙지해야 한다.

- 각 선수는 본인 코트쪽에서의 모든 콜에 책임이 있다.
- 모든 “Out” 또는 “Fault” 판정은 그 볼이 바운드된 후 즉시 이뤄져야 하고 상대방이 충분히 들을 수 있도록 켜야 한다.
- 그 볼에 대한 판정이 확실하지 않다면 상대선수에게 유리하게 판정되어야 한다.
- 클레이에서 경기할 때를 제외하고, 선수가 부정확하게 볼을 “Out” 판정을 내렸는데 그 다음에 그 볼이 “In”이었음을 깨달으면 그 포인트가 위닝샷이거나 또는 그 선수가 이전에 잘못된 “Out” 판정을 한 경우가 없었을 때 그 포인트는 다시 경기되어야 한다. 만일 그 포인트가 위닝샷이거나 이전에 이미 잘못된 “Out” 콜을 한 경우가 있었다면 그 선수는 포인트를 잃게 된다.
- 서버는 매 첫 서브를 넣기 전에 상대선수가 충분히 들을 만큼 크게 스코

어를 불러야 한다.

- 선수가 상대선수의 행동이나 결정에 불만이 있다면, 선수는 레프리(또는 어시스턴드레프리/오프코트 업파이어)를 호출해야 한다.

클레이코트에서 진행되는 경기에 대해서는 모든 선수들이 따라야 할 몇 가지 추가가 절차가 있다 :

- 볼마크는 포인트 엔딩 샷 또는 선수가 경기를 중단시켰을 때(리턴이 허용되나 선수는 그 후 즉시 중단해야 함) 확인할 수 있다.
- 선수가 상대선수의 판정이 불확실하다고 생각한다면, 선수는 상대선수에게 볼 마크를 보여달라고 요청할 수 있다. 그 선수는 마크를 확인하기 위해 네트를 넘어갈 수 있다.
- 선수가 마크를 지운다면, 상대선수에 포인트를 인정하는 것이다.
- 볼 마크에 대해 동의하지 않는다면, 레프리(또는 어시스턴드레프리/오프코트 업파이어)는 최종결정을 내리기 위해 호출될 수 있다.
- 선수가 볼을 “Out”이라고 콜했다면, 선수는 정상적인 상황에서는 그 마크를 보여줄 수 있어야 한다.
- 선수가 부정확하게 볼을 “Out”이라고 판정하고 나서 그 볼이 “In” 이었음을 깨달았다면, Out 판정을 한 선수는 그 포인트는 옳게 된다.

이러한 절차들을 공정하게 따르지 않는 선수는 방해 규칙 및 ITF 윤리규정의 스포츠맨답지 않은 행위조항에 귀속된다. 이 절차들에 대한 질문들은 ITF 슈퍼바이저/레프리에게 보내져야 한다.

개정 : 2020년 11월 20일
총괄 : 김노준
번역 · 수정 · 편집 :
상임심판 [권현정, 김민선, 김소정,
남성민, 유창훈, 이세진, 최재웅]
