

# 테니스 예절.

## 일반

1. 서로 상대방의 인격을 존중한다.
2. 시합이나 연습 전후에 항상 인사로서 예의를 갖춘다.
3. 경기중인 코트의 근처에 서 있을 때는 조용하게 말한다.
4. 포인트가 아직 끝나지 않았을 때는 코트의 뒤로 걸코 걸어가지 않는다. 포인트가 끝날때까지 기다렸다가 가능한 빨리 지나간다.
5. 게임 중에 있는 코트 주변을 통행하지 않는다. 포인트가 끝날 때까지 기다려야한다.
6. 자신이 예약한 코트를 다른사람들이 사용하고 있다면, 그들의 경기를 끝날때까지 방해하지 않는다.
7. 시합할 준비가 되었을때, 라켓커버, 볼 통, 잠바 등등을 사람들이 방해받지 않도록 치운다.
8. 옆 코트에 볼을 돌려줄때, 코트의 뒤로 볼을 굴러보낸다. 경기가 진행중일때는 볼을 돌려보내서는 안된다.
9. 플레이에서는 상대방의 에러에 박수/땡큐라고 하는 것은 비신사적 행위이므로 삼가한다.
10. 게임 중에 상대방을 가르치려 들지 않는다.
11. 게임 중 너무 과도한 미안함의 표시는 상대방으로 하여금 무시한다는 표현으로 받아들일 수 있으므로 주의한다.
12. 랠리 중에 부득이하게 코트를 지나갈 경우, 베이스라인 뒤로 최대한 멀리 빠르게 지나간다. 플레이에 방해가 된다. 랠리가 끝나더라도 코트를 가로지르는 것은 좋지 못한 행동.
13. 게임이 끝나면 승패에 관계없이 칭찬해 줄 수 있는 마음의 자세가 필요하다.
14. 코트 체인지 때나 게임이 끝난 후 네트를 넘어 가거나 누르지 않는다.

## 복장

15. 테니스의 기본복장을 갖추고 코트에 나온다.
16. 담배를 물거나 껌을 씹으면서 코트에 들어가지 않는다.
17. 덥다고 상의를 벗거나 걷어올려 신체를 노출시키지 않는다. 테니스는 젠틀맨 운동임을 명심한다.

## 관중

18. 관중은 아웃이나 폴트 등 자기마음대로 콜하지 말라.
19. 시합 중 관중이나 선수는 서브하는 선수 또는 리시브하는 선수에게 소리를 내어 방해해서는 안된다.

## 서브/리시브

20. 상대의 리시브 준비되었는가를 확인하고 서브를 넣어라.

21. 리시버는 폴트된 볼을 처리할 때 네트를 넘기지 않도록 주의한다.
22. 서버에게 볼을 건네줄 때는 받기 좋게 보내라.
23. 서버는 각 게임이 시작할 때와 각 게임의 포인트가 시작될 때 점수를 알려주어야 한다.
24. 만약 리시버가 서버가 말한 점수를 들을수 없었다면, 리시버는 서버에게 크게 말해달라고 요구해야 한다.

## 볼

25. 볼을 손이나, 주머니 또는 볼 끼우개(ball clip)에 갖고 있거나 또는 센터마크 바로 뒤 펜스에 위치시킨다.
26. 서버가 볼을 한손으로 쉽게 잡을 수 있게 볼을 보낸다. 상급자들은 볼을 한번 바운드시켜서 서버에게 줄 수 있지만, 대부분의 초급자는 느린 속도로 확실하게 보내기 위해 볼을 두번 바운드 시킨다.
27. 고의적으로 볼을 서버쪽으로 세계쳐서 결국 담장에서 볼을 줍게 해서는 안된다. 또한 볼이 오리라고 생각하고 있지 않은 사람을 맞칠 가능성을 제외하고라도, 여러분은 또한 볼을 펜스에 맞추거나 너무 멀리 굴러서는 안된다.
28. 볼을 한 두 바운드된후에 잡을수 있게 보낼수 있는 볼을 서버가 땅바닥에서 볼을 줍게 만드는 것은 실례가 된다.
29. 랠리가 끝난 후 서버에게 공을 건네줄 때는 서버에서 먼 사람부터 건네준다. 리시버 후위, 전위, 서버 전위의 순으로.
30. 공을 건네줄 때는 먼저 건네받은 공을 다 받고서 받을 준비가 되어 있는가 확인하고 건네준다. 공이 두개 같이 몰려와 허둥대는 일이 없도록 한다.
31. 스매시하듯이 공을 주지 않는다. 공이 1-2 바운드 되게해서 보낸다.
32. 첫 서브가 폴트일 경우 그 공을 네트근처에 보내는 경우가 많은데, 어설픈게 보내서 공이 네트를 맞고 코트안으로 굴러나오는 일이 없도록 주의한다. 공을 밟을 경우 부상의 우려가 있으며, 또한 상대방의 공이 자신의 코트안에 있던 공에 맞은 경우 상대방의 득점이 인정된다.

## 판정

33. 애매한 볼 판정이 있어 시비가 붙는 경우, 그것이 인생의 끝이 아님을 생각한다.
34. 셀프저지에서 볼판정은 양심에 맡기며, 항상 상대방의 라인 쿨을 존중한다.
35. 셀프저지에서 볼판정은 볼가장 가까이 있는 사람 혹은 가장 잘 볼 수 있는 위치의 플레이어 클판단에 맡긴다.
36. 만약 여러분이 상대방의 샷이 인인지 아웃인지 확신할 수 없다면, 그 샷은 인이 된다.

37. 상대방이 분명하게 폴트라고 본 첫 서브를 리서버인 여러분이 리턴했다면, 상대방은 여러분이 왜 아웃이라고 콜 안했는지를 의심하게 된다. 리서버가 빠른 서브를 구별하는 것은 자주 어렵다, 여러분의 불확실한 콜의 이득은 서버에게 주어진다(-폴트 콜을 하지 않았기때문에 서브는 들어온 것으로 간주되어 포인트는 진행되어진다), 그러나 만약 여러분이 아웃 볼을 쳐서 상대방을 혼란시켰다면, 포인트를 다시 할 것을 제안한다.
38. 복식에서, 자신이 확실하게 보지못했거나 파트너가 볼 착지점을 볼수 없었다면, 여러분은 멀리 있는 사이드라인 근처에 떨어진 볼은 콜을 하지 말아야 한다.
39. 만약 여러분이 리서버이고, 여러분의 파트너는 포인트가 시작할때 서비스 라인 위나 근처에 있으면, 파트너는 서브가 인인지 또는 아웃인지를 가장 잘 볼수 있다. 만약 파트너가 아웃 콜을 하지 않았다면 여러분이 콜을 할수 있지만, 항상 파트너의 판단을 따라야 한다.
40. 일반적으로 여러분 파트너의 콜을 따라야 한다.
41. 상대와 의견차이가 생기면, 레트를 제안한다. 다시 말하자면, 두번째 서브일지라도 포인트를 다시 시작한다.
42. 아웃은 콜을 하여 상대방이 콜을 듣게 한다. 만약 볼이 인이라면 아무말도 하지 않고 게임을 진행한다.
43. 복식에서 자신의 코트에서 자신의 파트너에게 콜 하는 것은 방해가 아니다. 볼이 내 코트에 있을 때는 그렇다. 그러나 볼이 상대방 코트에 있는데 상대방이 들을 수 있을 정도로 소리를 내는 것은 고의적인 방해로 판단 될 수 있다. 상대방 코트에 볼이 있을 때는 가능하면 소리를 내지 않는 것이 바람직하다.

#### 파트너

44. 경기가 잘 안 풀리더라도 자신에게 욕을 하지 않는다. 상대방이 듣고 오해할 수 있기 때문이다.
45. 파트너의 실수를 탓하지 말고 상대방이 잘한 것으로 돌려라.
46. 복식은 혼자만의 게임이 아님을 명심한다. 혼자만의 게임을 원한다면 단식을 하면된다.
47. 파트너를 꾸짖지 말고, 용기를 북돋아 준다.
48. 파트너의 실수를 나무라기 보다는 항상 잘한 부분을 칭찬한다.
49. 플레이 중 파트너에게 지나친 잔소리를 하지 않는다.
50. 자기 감정을 노골적으로 표출하지 않는다.

#### 풋폴트

51. 동호인들 중 과반수가 풋폴트를 저지르는 것을 모르고 있으며, 대수롭지 않게 생각한다. 뭐 별거 아닌 동네테니스에서 이런 것까지 따지느냐고 할 수도 있지만, 규칙은 지키라고 있는 것이고, 작은 규칙도 잘 지킬 수 있는 습관을 길러야 한다.