국제빙상연맹

특별규정 및 기술규칙

스피드스케이팅

2022

58차 정기 총회에서 승인
2022년 6월

ISU 정관 및 규정에서, 어느 물리적인 사람과 관련하여 사용하는 남성이란
(예를 들면, 스케이터/선수, 오피셜, ISU 회원국의 회원 또는 그, 그들과 같은 대명사를 포함하여),
특정하지 않는 한, 여성의 성별을 포함하는 것으로 간주되어야 한다.

ISU 정관 및 일반규정을 참조

국제빙상연맹

규정들은 다음의 총회에서 제정되었다:

1 차	스헤베닝겐	1892	31 차	비엔나	1965
2 차	코펜하겐	1895	32 차	암스테르담	1967
3 차	스톡홀름	1897	33 차	메이든헤드	1969
4 차	런던	1899	34 차	베니스	1971
5 차	베를린	1901	35 차	코펜하겐	1973
6 차	부다페스트	1903	36 차	뮌헨	1975
7 차	코펜하겐	1905	37 차	파리	1977
8 차	스톡홀름	1907	38 차	다보스	1980
9 차	암스테르담	1909	39 차	스타방게르	1982
10 차	비엔나	1911	40 차	콜로라도스프링스	1984
11 차	부다페스트	1913	41 차	벨덴	1986
12 차	암스테르담	1921	42 차	다보스	1988
13 차	코펜하겐	1923	43 차	크라이스트 처치	1990
14 차	다 보스	1925	44 차	다 보스	1992
15 차	뤼숑	1927	45 차	보스턴	1994
16 차	오슬로	1929	46 차	다보스	1996
17 차	비엔나	1931	47 차	스톡홀름	1998
18 차	프라하	1933	48 차	퀘벡	2000
19 차	톡홀름	1935	49 차	교토	2002
20 차	생모리츠	1937	50 차	스헤베닝겐	2004
21 차	암스테르담	1939	51 차	부다페스트	2006
22 차	오슬로	1947	52 차	모나코	2008
23 차	파리	1949	53 차	바르셀로나	2010
24 차	코펜하겐	1951	54 차	쿠알라룸푸르	2012
25 차	스트레사	1953	55 차	더블린	2014
26 차	로잔	1955	56 차	두브로브니크	2016
27 차	잘츠부르크	1957	57 차	세비야	2018
28 차	투어	1959		온라인 투표	2020
29 차	베르겐	1961		온라인 투표	2021
30 차	헬싱키	1963	58 차	푸켓	2022

내용

I. 스피드스케이팅 특별규정 9

A. 종목 9

규칙 200 개인과 팀 경기 9

규칙 201 ISU 선수권대회 종목, 레이스 및 경기 10

1. 세계 선수권대회 10

2. 유럽 선수권대회 10

3. 4 대륙 선수권대회 11

4. 세계 주니어 선수권대회 11

규칙 202 동계올림픽 종목 및 경기 12

B. 트랙 및 장소 13

규칙 203 표준 트랙 13

규칙 204 기타 스피드스케이팅 트랙 13

규칙 205 ISU 선수권대회와 ISU 월드컵 대회의 경기장 13

규칙 206 동계올림픽 대회의 트랙 및 장소 14

C. 대회 준비 15

규칙 207 대회 입장료 15

규칙 208 ISU 선수권대회와 ISU 이벤트의 엔트리 15

1. 일반적 조건 15

1.1. 엔트리 15

1.2. 기준기록 15

2. 엔트리 쿼터 및 자격 기준 시스템 16

2.1. 세계 선수권대회 – 종목별/개인 경기와 팀 경기 16

2.2. 세계 선수권대회 - 올라운드 종합 18

2.3. 세계 선수권대회 - 스프린트 종합 19

2.4. 유럽 선수권대회 20

2.5. 4 대륙 선수권대회 20

2.6. 세계 주니어 선수권대회 21

규칙 209 동계올림픽(Olympic Winter Game) 엔트리 21

1. 일반 조건 21

1.1. 엔트리 21

1.2. 기준기록 21
2. 엔트리 쿼터 23
3. 자격 기준 시스템 23
D. 오피셜과 의무 24
규칙 210 필요한 오피셜 24
규칙 211 오피셜 임명 24
규칙 212 ISU 이벤트, 동계올림픽 및 동계유스올림픽에서 레프리와 스타터의 임명 24
규칙 213 국제 선수권대회와 국내 선수권대회의 레프리 및 스타터 지명 25
규칙 214 ISU 이벤트의 레프리, 스타터, 스포트 전문가 및 기타 오피셜 지명 25
규칙 215 동계올림픽 및 동계유스올림픽의 오피셜 임명 26
규칙 216 레프리의 권한과 의무 27
규칙 217 스타터의 의무와 권한 28
규칙 218 스포츠 전문가의 의무 29
규칙 219 트랙 져지의 의무 29
규칙 220 랩 스코어러의 의무 29
규칙 221 결승선 져지의 의무 29
E. 세계기록 규정 30
규칙 222 30
1. 세계기록 경기 30
2. 기록의 조건 30
3. 제출 및 발급 문서 32
F. 월드컵 규정 32
규칙 223 스피드스케이팅 월드컵 32
G. 선수의 스포츠 장비 33
규칙 224 33
1. 경기복, 보호 장비, 팀 유니폼 33
2. 스케이트 33
3. 장비 착용 규정의 위반 34
II. 스피드스케이팅 기술규칙 35
A. 트랙 36
표준 400m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치 계획(레인 폭 4m 만 해당) 36
규칙 226 경기 트랙의 구분 41
규칙 227 트랙 레이아웃 41

1. 경기장 측량 41
2. 출발선과 결승선 42
3. 코치 구역 42
규칙 228 선수 안전 보호장치 42
1. 사고 방지 장치 42
2. 보호장치- 모든 대회 최소 요구 조건 43
3. ISU 이벤트와 동계올림픽에서의 보호 매트 43
규칙 229 ISU 이벤트 및 동계올림픽에서의 빙판 준비 과정 45
1. ISU 빙상 (ICE) 위원회 45
2. 빙상 기술 전문가로부터의 정보 45
B. 대회 조직위원회 46
규칙 230 ISU 선수권대회 진행 및 공고 46
규칙 231 ISU 선수권 기간의 의사 소통 46
규칙 232 공고문의 날짜와 내용, 부수 조건 46
규칙 233 공고 지연 46
규칙 234 대회 일정 연기 46
공고문 철회 46
규칙 235 엔트리, 닉네임/선호 이름, 예비 엔트리 46
규칙 236 도핑 46
규칙 237 이벤트의 성립 46
규칙 238 ISU 선수권대회 경비와 선수 및 오피셜에 보상 46
C. 조 추첨 절차 47
규칙 239 팀 리더 회의 및 추첨 47
규칙 240 세계 선수권대회 조 추첨 48
1. 세계 선수권대회의 첫 번째 조 추첨 - 올라운드 종합 48
2. 세계 선수권대회 추가적인 조 추첨 - 올라운드 종합 48
3. 세계 선수권대회 네 번째 종목의 출전 자격 - 올라운드 종합 48
4. 세계 선수권대회 조 추첨 - 스프린트 종합 49
5. 세계 선수권대회 조 추첨 – 종목별/개인 경기 및 팀 대회 49
규칙 241 동계올림픽 조 추첨 50
규칙 242 유럽 및 4 대륙 선수권대회 조 추첨 52
규칙 243 세계 주니어 선수권대회 조 추첨 52
규칙 244 국제 대회 조 추첨 53
종합 시상을 하는 대회의 추첨 및 조 편성 54

규칙 245 조 추첨 이후 기권. 교체 성명 엔트리 54
규칙 246 조 편성의 조정 55
D. 계시 56
규칙 247 자동 및 수동 계시 56
규칙 248 시계 56
규칙 249 공식 기록 56
규칙 250 수동 계시 절차 56
규칙 251 자동 계시 절차 57
규칙 252 구간 기록과 개인별 랩 타임 59
E. 경기규칙 60
규칙 253 스타트 60
1. 스타트 장비 60
2. 스타트 호명 60
3. 스타트 절차 60
4. 부정 출발 61
규칙 254 경기의 구성 62
1. 시계반대 방향으로 활주 62
2. 분리된 경기 레인에서 스케이팅 62
3. 지정된 경기 레인 유지 62
4. 정식 경기 레인에서 레인 침범 62
5. 레인 교차 62
6. 방해 시 책임 62
7. 커브에서 안쪽 라인 이탈 63
8. 예외적인 경우 63
규칙 255 추월 및 페이스 메이킹 63
1. 추월 과정 및 책임 63
2. 추월하는 선수와의 거리 64
3. 페이스 메이킹 64
규칙 256 팀 경기의 구성 64
1. 팀 추월 경기 64
2. 팀 스프린트 경기 65
3. 계주 경기 66
4. 팀 경기에서의 실격과 재출발 67
규칙 257 매스스타트 경기의 구성 67
1. 트랙, 안전 및 해당 규칙 67

2. 형식 67
3. 스타트 절차 68
4. 경기 도중 68
5. 선수와 스케이트 장비 69
규칙 258 특수한 규정이 있는 종목 69
1. 100m 이하의 종목 69
2. 10,000m 경기(마라톤) 및 10,000m 이상의 기타 경기 69
규칙 259 결승선에서 69
1. 결승선 69
2. 예외적인 경우 70
규칙 260 프레쉬 스타트 (재출발) 70
1. 재출발 허용 70
2. 휴식시간 제공 70
3. 재출발의 출발레인 71
F. 경기 결과 71
규칙 264 경기 결과 발표 71
규칙 265 한 종목 경기결과 71
1. 개인종목 경기 결과 71
2. 여러 종목 경기 결과 72
3. 포인트 계산 72
4. 다수 종목이 실시되는 대회의 최종순위 72
5. 팀 추월 경기 결과 72
6. 매스스타트 경기 결과 73
7. 팀 스프린트 경기결과 74
규칙 266 전 종목 참가 74
규칙 267 타이틀 74
규칙 268 우승자 74
규칙 269 메달 75
규칙 270 메달 75
규칙 271 메달 수여 75
규칙 272 선수권대회 결과 75
규칙 273 공식 프로토콜 75
G. 항의와 실격 76
규칙 274 항의 76
규칙 275 실격 76

규칙 276 항소 76
규칙 277 선수의 제명 등 76
규칙 278 77
1. 대회 형식 77
2. 쿼텟 경기의 스타트 과정과 조 구성 77
I. 선수 테크니컬 경기 장비 **78**
규칙 279 78
1. 통신장비 78
2. 음악 장비 78
3. 계시 장비 78
4. 암밴드 또는 식별 장치 78
5. 장비 규정 위반 78

I. 스피드스케이팅 특별규정

A. 종목

규칙 200 개인과 팀 경기

1. 국제 경기는 다음 경기를 포함한다:
종목: 100m, 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 10000m
경기 매스스타트
팀 추월
팀 스프린트
여러 종목을 합하여 종합 시상하는 올라운드 또는 스프린트 종합:
500m+1000m+500m+1000m
500m+1500m+1000m+3000m
500m+1500m+1000m+5000m
500m+3000m+1500m+5000m
500m+5000m+1500m+10000m

2. 1항에서 설명한 경기에 추가하여, 국제 대회에는 그 외 다른 단거리, 장거리 및 다른 종합 경기를 포함할 수 있다. 팀 경기에는 계주 경기, 혼성 계주 경기 등이 있다(규칙 201 및 256 참조). 이러한 경기는 정규 트랙에서 하지 않아도 된다(규칙 204). 조직위원회는 규칙을 특정하여 발표하여야 하며, ISU에서 발행하거나 승인한 관련 규정 또는 가이드 라인을 참조하여야 한다.

3. 새로운 경기방식을 국제 대회에서 시도할 수 있으나(ISU 선수권대회 제외), 다음의 절차가 적용되어야 한다:
a) ISU 스피드스케이팅 기술위원회에 신청서를 제출하여 위원회의 승인을 얻어야 한다.
b) 해당 대회 정보 공고를 할 때 새로운 경기 방식을 반드시 명시하여야 한다.
c) 늦어도 경기 종료 후 2주 내에 대회를 조직한 ISU 회원국은 새롭게 도입된 방법에 대한 보고서를 ISU 스피드스케이팅 기술위원회에 제출하여야 한다.

4. 국제 대회의 새로운 형식
특별규정 및 기술규칙에 관련하여 기술적 특성 및 새로운 방법/시스템의 조정은, 규칙 104 11.b) 조항을 적용한다.

규칙 201 ISU 선수권대회 종목, 레이스 및 경기

1. 세계 선수권대회

세계 선수권대회는 매년 개최된다.

1.1. 선수권대회 프로그램은 선수권대회 개막일 2년 전까지 ISU 집행위원회에 의해 결정된다.

1.2. 이 프로그램은 다음 중 선택한 타이틀에 대한 경기로 구성한다:

a) 여자부 종목별/ 개인 경기:
- 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 매스스타트

b) 남자부 종목별/ 개인 경기:
- 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 10000m, 매스스타트

c) 팀 경기 여자부 팀 스프린트, 팀 추월

d) 팀 경기 남자부: 팀 스프린트, 팀 추월

e) 올라운드 종합 여자부 경기:
- 500m, 3000m는 같은 날 경기하며,
- 1500m, 5000m는 다음 날 경기한다.

f) 올라운드 종합 남자부 경기:
- 500m, 5000m는 같은 날 경기하며,
- 1500m, 10000m는 다음 날 경기한다.

g) 스프린트 종합 여자부/남자부 경기:
- 500m 및 1000m는 각 성별에 따라 2회, 2일 연속으로 경기하며 각각 1000m 전에 500m를 먼저 경기한다.

1.3. 일별 프로그램(경기 구성 및 레이스 순서)은 ISU 집행위원회가 조직위원회, ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

2. 유럽 선수권대회

유럽 선수권대회는 매년 개최되며 2개의 다른 프로그램으로 진행된다.

2.1. 동계올림픽이 개최되는 시즌의 전 시즌과 다음 시즌에 올라운드와 스프린트 종합으로 <u>다음</u> 경기를 갖는다.

h) 올라운드 종합 여자부 경기:
- 500m, 3000m 는 같은 날 경기하며,
- 1500m, 5000m 는 다음 날 경기한다.

i) 올라운드 종합 남자부 경기:
- 500m, 5000m 는 같은 날 경기하며,
- 1500m, 10000m 는 다음 날 경기한다.

j) 스프린트 종합 여자부/남자부 경기:
- 500m 및 1000m 는 각 성별에 따라 2 회, 2 일 연속으로 경기하며 각각 1000m 전에 500m 를 먼저 경기한다.

2.2. 그 외 시즌에 유럽 선수권대회는 다음과 같이 종목별 개인 경기와 팀 경기들로 진행된다:

a) 여자부 종목별/ 개인 경기:
   - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 매스스타트

b) 남자부 종목별/ 개인 경기:
   - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 매스스타트

c) 팀 경기 여자부: 팀 스프린트, 팀 추월

d) 팀 경기 남자부: 팀 스프린트, 팀 추월

2.3. 일별 프로그램 (경기 및 레이스 순서)은 ISU 집행위원회가 조직위원회 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

3. 4대륙 선수권대회

3.1. 4대륙 선수권대회는 매년 개최된다.

3.2. 선수권 대회에서 경기할 종목은 선수권 대회 개막일부터 적어도 2년 전에 ISU 집행위원회에 의해 결정한다.

3.3. 일별 프로그램(경기 및 레이스 순서)은 ISU 집행위원회가 조직위원회와 ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

4. 세계 주니어 선수권대회

4.1. 세계 주니어 선수권대회는 매년 개최된다. 경기는 다음과 같다:

a) 여자부 종목별/ 개인 경기:
   - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 매스스타트

b) 남자부 종목별/ 개인 경기:
   - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 매스스타트

c) 팀 경기 여자부

d) 팀 경기 남자부

e) 올라운드 종합 여자부 경기
   - 500m+1500m+1000m+3000m

f) 올라운드 종합 남자부 경기
   - 500m+1500m+1000m+5000m

4.2 각 대회 경기 및 종목의 순서는 ISU가 조직위원회, ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

규칙 202 동계올림픽 종목 및 경기

1. 동계올림픽 스피드스케이팅 종목은 다음과 같다:
   a) 여자부 종목별/ 개인 경기:
      - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 16 랩 매스스타트
   b) 남자부 종목별:
      - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 10000m, 16 랩 매스스타트
   c) 여자부 팀 경기: 6랩 팀 추월
   d) 남자부 팀 경기: 8랩 팀 추월

2. 동계올림픽에서 스피드스케이팅 경기의 프로그램은 동계올림픽 조직위원회와 협력하여 이 대회의 ISU 기술대표가 작성한다. 프로그램은 ISU 집행위원회 및 IOC의 승인을 받아야 한다.

B. 트랙 및 장소

규칙 203 표준 트랙

1. 스피드스케이팅 표준 트랙은 길이가 최대 400m, 최소 333 1/3m이며 양쪽 끝에 180도의 커브가 있고 그 안쪽 커브의 반경은 25m 이상 26m 이하인 더블 레인이 있어야 한다. 트랙은 개방되거나, 지붕이 있거나, 또는 둘러 싸인 아이스 링크 안에 위치할 수 있다.

2. 교차 구간은 커브가 끝나는 곳으로부터 전체 직선 구간으로 지정된다.

3. 인코스 폭은 4m 이어야 한다. 아웃코스의 폭은 최소 4m이어야 한다.

규칙 204 기타 스피드스케이팅 트랙

표준 트랙의 형상이나 길이에 맞지 않는 스피드스케이팅 트랙은 길이가 최소 200m이며, 그 안쪽 커브의 반경은 15m 이상, 교차 구간이 40m를 넘고, 각 레인의 폭이 최소 2m를 넘는 더블 레인이 준비되어야 한다. 일반 경기규칙을 따르지 않는 경기의 경우(규칙 200, 2항과 3항 참조), 트랙에 구분된 레인이 없어도 가능하다. (예를 들어 호수, 강 등)

규칙 205 ISU 선수권대회와 ISU 월드컵 대회의 경기장

a) ISU 선수권대회와 ISU 월드컵 대회는 400m 표준 스피드스케이팅 트랙에서 진행되어야 한다. 트랙에는 폭이 최소 4m 이상인 웜업 (Warm-up) 레인이 경기 레인 안쪽에 있어야 한다.
b) 동계 올림픽과 유사한 대회 프로그램을 가진 세계 선수권 대회(단일 종목 형식의 개인 및 팀 대회)의 경우, 인공적으로 언 얼음 위의 표준 ISU 400m 스피드 스케이팅 트랙에서 대회를 진행해야 한다. 트랙은 ISU 규정에 따라 배치되어야 하며, 경기 레인 내부에 최소 너비 4m의 워밍업 레인이 있어야 한다. 아이스링크는 바람과 날씨로부터 보호하기 위해 난방이 되는 건물로 둘러싸여야 한다. 경기 트랙(인필드) 내부 영역은 얼음 표면을 횡단하지 않고 접근할 수 있어야 한다. 선수, 임원, 게스트, 텔레비전 및 기타 미디어를 위한 적합한 시설과 함께 적절한 수의 관중석이 제공되어야 한다.

규칙 206 동계올림픽 대회의 트랙 및 장소

동계올림픽 스피드스케이팅 경기는 인공적으로 얼린 ISU 400m 표준 트랙에서 진행되어야 한다. 트랙은 ISU 규정에 따라야 하며, 경기 레인 안쪽의 웜업 레인의 폭은 최소 4m 이상 이어야 한다. 아이스 링크는 바람과 날씨로부터 보호될 수 있는 난방이 되는 건물 안에 있어야 한다. 경기 트랙 안쪽 구역 (인필드)으로는 얼음 표면을 횡단하지 않고 갈 수 있어야 한다. 선수와 오피셜, 귀빈과 텔레비전 및 기타 매체의 사람들이 사용할 시설을 포함하여 적절한 수의 관중석이 마련되어야 한다.

C. 대회 준비

규칙 207 대회 입장료

ISU 선수권대회에는 입장료가 없다.

규칙 208 ISU 선수권대회와 ISU 이벤트의 엔트리

1. 일반적 조건

1.1. 엔트리

ISU 선수권대회 및 ISU 이벤트의 엔트리는 각 ISU 회원국을 통하여야만 가능하다. (예외는 규칙 109, 5 항 참조)

1.1.1. 예비 엔트리

코치와 기타 팀 스텝, 선수 및 후보의 수, 선수 및 팀 리더의 이름을 포함한 예비 엔트리를 선수권대회 시작(남자 혹은 여자 첫 번째 경기 시작일) 18일 전에 제출해야 한다. ISU 회원국은 예비엔트리에 코치, 팀 리더, 팀 스텝의 수와, 선수와 후보선수의 수 및 예비 명단을 제출하여야 하며, 이는 반드시 해당 이벤트에 출전시키고자 하는 내용만을 신청할 것을 엄격히 요구한다. ISU에서 엔트리 쿼터와 참가자격확보 선수에 대한 예비명단을 발표한 이벤트의 경우, 각 ISU 회원국은 ISU 사무국에 엔트리 쿼터를 모두 사용할 것인지, 또한 기권이 있는 경우 예비선수의 참가가 가능할 것인지 여부를 빠른 시일 내에 확인해야 한다. (최종 엔트리 마감일 이전)

1.1.2. 최종 엔트리

최종 엔트리에는 선수 및 예비선수의 이름을 포함하고 ISU 회원국에서 선수권대회 참가 허가증을 요청하는 팀 리더, 코치, 기타 팀 오피셜의 이름을 포함한다. 팀 오피셜의 가능한 허가증 수는 ISU 가이드라인에 따라 엄격하게 제한된다. 최종 엔트리는 규칙 115, 4.a항에 따라 공고에 언급된 날짜의 20.00시(대회 현지시간, 오후 8시)까지 조직위원회에 통보하여야 한다.

1.1.3. 포스트 엔트리

포스트 엔트리의 경우 일반 규칙 115, 4항이 적용된다.

1.2. 기준기록

기준기록은 모든 ISU 스피드스케이팅 선수권대회 및 기타 다른 ISU 이벤트의 엔트리 제출을 위하여 필요하다. 각각의 이벤트에서 요구되는 기준기록, 기준 기간, 대회의 종류 및 기타 조건들은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회에서 결정되며 ISU 통신문에 발표한다. 각 회원국은 ISU 선수권대회에 참가할 각 선수들의 최고 기준기록에 대한 확인서를 제출할 책임이 있다. 충분한 검증자료가 누락된 경우 해당 엔트리는 승인되지 않는다.

2. 엔트리 쿼터 및 자격 기준 시스템

2.1. 세계 선수권대회 – 종목별/개인 경기와 팀 경기

2.1.1. 엔트리 쿼터

ISU 세계 선수권대회 엔트리 쿼터는 지정된 ISU 월드컵 또는 기타 ISU 스피드 스케이팅 대회(ISU 예선대회)에서 달성한 결과를 기준으로 각 대회의 특별자격순위리스트(SQRL)에 의거하여 ISU 회원국들에게 배정된다. ISU 예선 대회는 현재 시즌의 대회이며, 특별한 상황이 필요한 경우, 해당 대회가 열렸던 이전 최종 시즌의 대회이다. SQRL에 포함되는 실제 대회와 모든 추가 세부 사항은 시즌 시작 전에 연례 ISU 통신문에 발표한다.
ISU 회원국의 개인경기 별 최대 엔트리 쿼터는 3명이며, 여자부 5000m, 남자부 10000m, 여자부 매스스타트 여자부, 남자부 매스스타트는 예외이다. 이 경기들의 최대 엔트리 쿼터는 2명이다. 팀 경기는 각 경기마다 SQRL에 의해 자격을 얻은 ISU 회원국에 1개의 쿼터만 배정한다.
각 경기 별 최대 전체 참가선수의 수는 다음과 같이 제한한다:

남녀 500m:	24
남녀 1000m:	24
남녀 1500m:	24
여자부 3000m, 남자부 5000m:	20
여자부 5000m, 남자부 10000m:	12
남녀 매스스타트:	24
남녀 팀 경기:	8팀

2.1.2. 자격 기준 시스템

a) 각 경기의 특별자격순위리스트(SQRL)는 2 개 랭킹의 합산으로 정한다:
- 지정된 예선대회에서 획득한 포인트에 준한 랭킹 (“SQRL 포인트 랭킹”).
  여자부 3000m 와 5000m, 남자부 5000m 와 10000m 의 각 SQRL 포인트 랭킹은 두 종목을 합산한 포인트에 의거하여 정해진다.

- 지정된 ISU 예선대회의 각 종목별로 실제 획득한 선수별 최고기록("SQRL 기록 랭킹")에 준한 랭킹

두 랭킹 리스트 중 하나에서 순위가 같을 경우 다른 리스트에서 더 상위에 있는 선수/팀이 SQRL 상위로 간주한다. 그러나 SQRL 포인트 랭킹이 같은 경우, 가능하면 ISU 월드컵 순위 규칙을 우선 적용한다

각 경기마다 최고 순위 SQRL 포지션은 다음과 같은 일정한 수의 선수로 구성하거나 (각 회원국에 대하여 해당경기의 최대쿼터 내의 선수만 카운팅) SQRL 포인트 랭킹 팀으로 구성한다. SQRL의 나머지 부분은 SQRL의 기록 랭킹으로 정한다.

여자부	남자부	"SQRL 포인트 랭킹"	"SQRL 기록 랭킹"
500m, 1000m, 1500m	500m, 1000m, 1500m	18	6
3000m	5000m	16	4
5000m	10000m	8	4
매스스타트	매스스타트	24	-
단체경기 선수	단체경기 선수	7	1

한 경기에 전체 쿼터 수를 초과하는 SQRL 랭킹 포지션은 "SQRL 예비 포지션"으로 하고, 개인 종목 및 매스스타트의 경우 최대 10 포지션, 단체전의 경우 최대 6 포지션으로 제한한다.

b) ISU 회원국 쿼터 배정. ISU

각 경기 별 ISU 회원국 쿼터 배정은 지정된 스피드스케이팅 ISU 예선대회의 SQRL 카운팅 직후에 ISU에서 발표한다.

쿼터는 SQRL에 따라서 배정한다.

- 단, 주최국의 경우 예외이며 각 경기 별로 1 개의 쿼터가 배정된다. 이 경우, 주최국 최고 랭킹의 선수는 10 명의 1 위 SQRL 예비 포지션에 랭크 된다.
- 팀 경기의 경우에는 주최국은 1 개의 쿼터가 배정되며, 그 팀은 6 명의 1 위 SQRL 예비 포지션에 랭크 된다.

c) 쿼터 재배정:

만약 ISU 회원국이 배정된 쿼터를 사용하지 않을 경우, SQRL 랭킹에 따라서 다른 회원국에 해당 쿼터가 재배정되지만 최우선적으로 어느 종목에도 출전 쿼터를 배정 받지 못한 회원국에게 쿼터가 배정된다. 쿼터 재배정 절차에서 개인 경기는 최대 10명까지 SQRL 예비 포지션이 주어지고, 팀 경기는 6팀의 예비 포지션까지 배정된다. 쿼터를 사용하지 않는 ISU 회원국은 가능한 빨리 ISU 사무국에 통보할 의무가 있다.

d) 배정된 쿼터 사용 (각 경기 별 엔트리)

각 경기 별 최대 1 명의 후보를 포함하여, 배정받은 쿼터를 사용하는 것은 각 ISU 회원국의 재량이다. 그러나 참가하는 모든 선수들은 각 경기에서 ISU 기준기록을 획득하여야 한다. (위 1.2항 참조)

2.2. 세계 선수권대회 - 올라운드 종합

2.2.1. 엔트리 쿼터

선수권대회 최대 참가선수 수는 여자 24명, 남자 24명이다. 각 ISU 회원국 별 참가선수의 수는 성 별로 모두 최대 3명이다. 각 ISU 회원국은 각 성별마다 최대 1 명의 후보 선수를 포함할 수 있다.
선수권대회에 참가하는 ISU 회원국 엔트리 쿼터는 이전 선수권대회의 결과로 일부가 결정되고, 나머지는 같은 시즌에 열리는 월드컵 대회의 특별자격획득 ISU 이벤트에서의 경기 결과에 따라 결정된다. 엔트리 쿼터는 다음과 같이 배정된다:

- ISU 회원국들은 이전 선수권대회에서 상위 12 위 안에 랭크된 선수의 수에 따라 쿼터가 사전 배정된다. (단, 최대 2 개의 쿼터) 주최국은 이전 선수권대회에서 상위 12 위 안에 포함된 선수가 없어도 1 개의 쿼터를 사전 배정 받는다.
- 나머지 쿼터는 특별자격순위리스트(SQRL)에 따라서 ISU 회원국에 배정한다.

2.2.2. 자격 기준 시스템

SQRL은 자격획득 경기로 지정된 월드컵 대회에서 여자는 1500m, 3000m, 남자는 1500m, 5000m의 두 종목의 합산결과(규칙 265, 3항에 따른 합산점수)로 정한다. ISU회원국 중 전 선수권대회의 결과로 쿼터를 미리 배정 받은 회원국들의 경우, SQRL로 가장 높은 순위에 들어가도, 미리 배정 받은 쿼터의 수만큼, 추가적으로 배정을 받지 않는다.
한 경기에 전체 쿼터 수를 초과하는 SQRL 랭킹 포지션은 "SQRL 예비 포지션"으로 하고, 최대 10 포지션으로 제한한다.
해당 예비 후보들은 쿼터를 배정받은 회원국들이 획득한 쿼터를 사용하지 않을 경우 해당 쿼터를 순차적으로 재배정 받는다. 그러나 이러한 경우 한 개의 쿼터도 배정받지 못한 ISU 회원국에게 우선권이 있다.
선수권대회에서 배정받은 엔트리 쿼터 이내에서 ISU 회원국은 선수들, 후보 선수들을 참가시킬 수 있으나, 모든 선수들은 기준기록을 통과해야 한다. (위의 1.2항 참조)
특별자격획득 ISU 이벤트와 SQRL에 대한 세부규정은 ISU 연간 통신문에 발표한다.

2.3. 세계 선수권대회 - 스프린트 종합

2.3.1. 엔트리 쿼터

선수권대회 최대 참가선수 수는 여자 28명, 남자 28명이다. 각 ISU 회원국 별 참가선수의 수는 여자, 남자 모두 최대 3명이다. 각 ISU 회원국은 각 성별마다 최대 1 명의 후보 선수를 포함할 수 있다.

선수권대회에 참가하는 ISU 회원국 엔트리 쿼터는 이전 선수권대회의 결과로 일부가 결정되고, 나머지는 같은 시즌에 열리는 월드컵 대회의 특별자격획득 경기 결과에 따라 결정된다. 엔트리 쿼터는 다음과 같이 배정된다:

- ISU 회원국들은 이전 선수권대회에서 상위 16 위 안에 랭크된 선수의 수에 따라 쿼터가 사전 배정된다. (단, 최대 2 개의 쿼터) 주최국은 이전 선수권대회에서 상위 16 위 안에 포함된 선수가 없어도 1 개의 쿼터를 사전 배정 받는다.
- 나머지 쿼터는 특별자격순위리스트(SQRL)에 따라서 ISU 회원국에 배정한다.

2.3.2. 자격 기준 시스템

SQRL은 자격획득 경기로 지정된 월드컵 대회에서 여자, 남자 모두 500m, 1000m 두 종목의 합산결과(규칙 265, 3항에 따른 합산점수)로 정한다. ISU회원국 중 전 선수권대회의 결과로 쿼터를 미리 배정 받은 회원국들의 경우, SQRL로 가장 높은 순위에 들어가도, 미리 배정 받은 쿼터의 수만큼, 추가적으로 배정을 받지 않는다.

한 경기에 전체 쿼터 수를 초과하는 SQRL 랭킹 포지션은 "SQRL 예비 포지션"으로 하며, 최대 10 포지션으로 제한한다.

해당 예비 후보들은 쿼터를 배정받은 회원국들이 획득한 쿼터를 사용하지 않을 경우 해당 쿼터를 순차적으로 재배정 받는다. 그러나 이러한 경우 한 개의 쿼터도 배정받지 못한 ISU 회원국에게 우선권이 있다.

선수권대회에서 배정받은 엔트리 쿼터 이내에서 ISU 회원국은 선수들, 후보 선수들을 참가시킬 수 있으나, 모든 선수들은 기준기록을 통과해야 한다. (위의 1.2항 참조)

특별자격획득 ISU 이벤트와 SQRL에 대한 세부규정은 ISU 연간 통신문에 발표한다.

2.4. 유럽 선수권대회

2.4.1. 엔트리 쿼터

a) 선수권대회 최대 참가 선수의 수는 규칙 201, 2.1항에 설명된 형태로 (종목별/개인 경기 및 팀 경기) 세계 선수권대회의 종목별 및 팀 경기의 최대 참가선수의 수와 동일하다. (2.1.1항 참조). ISU 회원국 별 최대 엔트리 수는 각 성별마다 총 10명이다 (후보 선수 포함).

b) 선수권대회 최대 참가 선수의 수는 규칙 201, 2.2항과 2.3항에 설명된 형태로 (올라운드 및 스프린트 종합 경기) 남자 24명, 여자 20명 이다.

c) 실제의 쿼터 (경기 별 참가 선수의 수)는 ISU 연간 통신문에서 확정된다.

d) 유럽선수권대회의 각 경기에서 한 ISU 회원국의 최대 참가선수 수는 세계 선수권대회의 같은 경기의 최대 참가선수 수와 동일하다(2.1.1, 2.2.1 및 2.3.1항 참조).
각 ISU 회원국은 각 성별마다 최대 1 명의 후보 선수를 포함할 수 있다.

2.4.2. 자격 기준 시스템

각 경기의 엔트리 쿼터는 세계 선수권대회에서 해당 경기에 적용된 시스템과 동일한 구조를 가진 자격획득 시스템에 따라 유럽 ISU 회원국에게 배정된다 (2.1.2, 2.2.2 및 2.3.2 항 참조).
특별자격획득 ISU 경기와 SQRL에 대한 세부규정은 ISU 연간 통신문에 발표한다.

2.5. 4대륙 선수권대회

2.5.1. 엔트리 쿼터

a) 선수권대회의 각 경기에서 한 ISU 회원국의 최대 참가 선수 수는 세계 선수권대회의 같은 경기의 최대 참가선수 수와 동일하다(2.1.1, 2.2.1 및 2.3.1항 참조).

b) 각 ISU 회원국은 각 성별마다 최대 1 명의 후보 선수를 포함할 수 있다.

c) 실제의 쿼터 (경기 별 참가 선수의 수) 및 회원국 별 최대 엔트리의 수는 ISU 연간 통신문에서 확정된다.

2.5.2. 자격 기준 시스템

쿼터 자격획득 시스템과 엔트리 쿼터에 대한 세부규정은 ISU 연간 통신문에 발표한다.

2.6. 세계 주니어 선수권대회

2.6.1. 엔트리 쿼터

세계 주니어 선수권대회의 각 ISU회원국은 최대 여자 5명, 남자 5명까지 참가할 수 있다. 각 경기 별 후보선수는 선수권대회에 출전하는 최대 5명에도 포함될 수 있다. 경기 별 최대 엔트리는 다음과 같다:

주니어 여자부		주니어 남자부	
500m	5명	500m	5명
1000m	4명 + 후보1명	1000m	4명 + 후보1명
1500m	4명 + 후보1명	1500m	4명 + 후보1명
3000m	4명 + 후보1명	3000m	4명 + 후보1명
매스스타트	2명 + 후보1명	매스스타트	2명 + 후보1명
단체경기	1팀 (3명 + 후보1명)	단체경기	1팀 (3명 + 후보1명)

개인종목 4 경기에 모두 참가하는 선수의 경우 올라운드 경기에 참가할 수 있다.

규칙 209 동계올림픽(Olympic Winter Game) 엔트리

1. 일반 조건

규칙 107, 2 항의 일반 조건에 따라, OWG 는 IOC 의 독점 자산이다.
ISU 특별규정과 스피드스케이팅 기술규칙에 각 대회 별 선수 시드 배정과 조/히트 추첨을 위한 최종 엔트리의 제출에 관한 세부 내용이 설명되어 있다.

1.1. 엔트리

OWG 엔트리는 ISU 회원국의 제안에 따라 해당 NOC 를 통해서만 가능하다.

1.2. 기준기록

늦어도 동계올림픽 전년도의 7 월 1 일까지 ISU 가 발표한 규격에 따라 ISU 기준기록을 달성한 선수만 동계올림픽에 선수로 참가할 수 있다. 선수가 개인 경기/종목에 참가하려면 해당 경기/종목별 기준기록을 달성해야 한다. 선수가 팀 추월 경기에 참가할 수 있으려면, 최소한 1 개의 개인 경기에 참가해야 한다.

1.2.1. 기준기록 달성 인증 조건

ISU 통신문에 선수의 기준기록 달성을 위하여 허용되는 기간을 발표한다. 기준기록의 달성은 다음과 같은 대회에서의 기록만 인정한다:

- ISU 선수권대회
- ISU 월드컵 스피드스케이팅 대회 (동계올림픽 전의 8 월 1 일 이전에 ISU 통신문에 발표한다)
- ISU 일반 규정, 규칙 110 에 명시된 모든 ISU 회원국이 참가 가능한 국제 대회
- ISU 규정, 규칙 104, 14.c)항에 따라 발표된 국가 대항전
- ISU 회원국에 의해 조직된 국내 선수권대회. 이는 해당 ISU 회원국이 국내 올림픽 자격획득경기로 공식적으로 발표한 경기를 포함한다.

국가 대항전 및 국내 선수권대회/국내 올림픽 자격획득경기가 기준기록 달성 경기로 간주되기 위해서, ISU 개최국은 10 월 1 일 (규칙 104, 14.c 항 참고) 전까지 해당 대회의 프로그램, 예정 날짜와 개최 장소를 ISU 사무국에 통보해야 한다. 대회 공고문 사본을 경기 개막일 2 주 전까지 ISU 사무국에 보내야 한다.

또한, ISU 규정을 준수해야 하며, 대회 기준기록 달성 인증을 위하여 다음의 조건이 충족되어야 한다:

- 대회에 반드시 자동 계시기가 사용되어야 한다.
- 대회 레프리와 스타터는 반드시 ISU 연간 통신문 또는 이 통신문의 개정판에 게시된 해당 시즌 ISU 공인 스피드스케이팅 레프리 및 스타터 명단에 포함되어 있어야 한다.
- ISU 반-도핑 규정과 ISU 반-도핑 절차에 따라 대회에서 도핑 테스트를 실시하여야 한다.

1.2.2. 기준기록 달성 확인 및 승인

ISU 스피드 스케이팅 기술위원회가 기준기록 달성 승인의 책임을 진다.

ISU 회원국은 ISU 의 확인을 위해 동계올림픽 참가 의사가 있는 선수의 대회/종목별 최고 기준기록을 제출할 의무를 가진다. 확인서에는 기준기록 달성 장소와 날짜를 명기하여야 한다. 만약 기준기록이 ISU 선수권대회 혹은 ISU 월드컵 선수권대회에서 달성한 기록이 아니면, 기록 결과 리스트 사본을 동봉하여야 한다. 기준기록 확인서에는 (위에 언급한 바와 같이) 달성된 기준기록을 인증하기 위한 모든 조건이 충족되었다는 확인 문구를 해당대회를 개최한 ISU 회원국에서 명기하여야 한다. 이러한 자료의 최종 제출 기한은 ISU 통신문을 통해 발표한다.

2. 엔트리 쿼터

OWG 각 에디션마다 IOC 는 스피드스케이팅 이벤트에 참가할 선수의 최대 인원수 (IOC 쿼터), 그리고 각 성별 목표 인원수를 규정한다.

국가올림픽위원회(NOC) 별로 각각, ISU 회원국 별 스피드스케이팅 최대 참가 선수의 수는 제한된다. ISU 회원국/NOC 별 전체 쿼터는 배정된 ISU 회원국/NOC 이벤트 쿼터에 따라 추가적으로 제한된다.

OWG 각 에디션에 대한 NOC/ISU 회원국별 및 종목/이벤트별 총 인원수에 관한 세부사항은 해당 ISU 통신문을 참고한다.

3. 자격 기준 시스템

원칙적으로, ISU 회원국/NOC 별 총 쿼터 및 각 대회 별 엔트리 쿼터는 단일 종목/개인 레이스 및 팀 대회의 형식으로 세계 선수권대회에 적용되는 시스템과 동일한 구조를 가진 자격 기준 시스템에 따라 배정된다. 규칙 208, 2.1 항을 참고한다. OWG 각 에디션에 대한 자격획득경기, 자격 기준 시스템, 쿼터 재배정, 등에 관한 세부사항은 해당 ISU 통신문을 참고한다.

D. 오피셜과 의무

규칙 210 필요한 오피셜

1. 최소한 다음 오피셜이 필요하다.
   a) 레프리 1명
   b) 보조 레프리 1명
   c) 스타터 1명, 보조 스타터
   d) 결승선 저지 1명: 수동 계시를 지원하며, 규칙 259의 위반 여부를 판독
   e) 수동 계시를 위한 수석 계시원 1명, 수동 계시원 최소 4명 (규칙 247, 2항 참조);
   f) (자동 계시 사용시) 자동 계시를 위한 수석 계시원 1명, 보조 1명이 각각 전자 계시 시스템을 담당 (규칙 251에서 정의한 바와 같음)
   g) 랩 스코어러 (회수)
   h) 트랙 저지: 코너 저지 2명, 각 코너에 1명, 1명의 저지가 결승 직선구간에서 라인 크로싱을 관찰하여야 하고, 크로싱 컨트롤러 1명이 필요 (동계올림픽, 동계유스올림픽, ISU 선수권대회 및 기타 ISU 이벤트에 대해서는 다음 위치에 최소 2명: 커브, 크로싱 및 결승 직선구간)
   i) 해당 오피셜의 교대에 필요한 예비 인원

동계올림픽, ISU 선수권대회와 그 외 ISU 이벤트

   j) 1명의 빙판 기술 전문가 (동계올림픽과 동계유스올림픽의 경우)
   k) 스포츠 전문가 1명

2. ISU 선수권대회 및 동계올림픽에는 여자부 경기/이벤트와 남자부 경기/이벤트에 각각 다른 레프리 및 스타터 팀을 가져야 한다. 각 팀은 다음으로 구성된다: 레프리 1명, 보조 레프리 1명, 스타터 1명 또는 2명.

규칙 211 오피셜 임명

경기를 개최하는 ISU 회원국 또는 소속된 클럽이 오피셜을 임명할 권리를 가지고 있다. (ISU 대회에서의 예외 규칙은 규칙 214 참조; 동계올림픽 및 동계유스올림픽에서의 예외는 규칙 215 참조) 모든 오피셜은 적정한 자격을 가져야 한다.

규칙 212 ISU 이벤트, 동계올림픽 및 동계유스올림픽에서 레프리와 스타터의 임명

1. 모든 ISU의 회원국은 4월 15일 이전까지 아래 업무로 추천하는 오피셜의 성명을 ISU 사무국에 알려야 한다.
   a) ISU 레프리 (4명 이내) (규칙 121, 1b)항 참조)
   b) ISU 스타터 (3명 이내) (규칙 121, 1b)항 참조)

공식 양식에 작성한 지명장을 두 항목을 구분하여 따로 제출한다.

2. 회원국이 지명한 레프리/스타터는 해당 회원국의 국적을 가진 사람이어야 한다.

3. 만일 회원국이 레프리/스타터를 타국 국적을 가진 사람을 지명하면 지명된 레프리/스타터는 본인이 속한 국적의 ISU 회원국으로부터 승인을 받아야 한다. 이렇게 지명된 레프리/스타터는 지명한 나라의 인원으로 계산된다.

4. ISU 회원국은 레프리와 스타터를 지명하는데 있어, 경험이 풍부하고, 믿을 수 있고, 전적으로 공정성을 가지는 개인으로서, ISU 관련 규정을 숙지하고 영어에 능통한 사람을 엄격하게 선정하여야 한다. 규칙 122, 1c항 참조한다.

5. a) 7월 1일 이전에 65세가 된 사람은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 승인하는 ISU 레프리 명단에 포함되지 않는다.

b) 7월 1일 이전에 60세가 된 사람은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 승인하는 ISU 스타터 명단에 포함되지 않는다.

6. 스피드스케이팅 기술위원회는 지명된 레프리/스타터 중에서 ISU 선수권대회 및 동계올림픽에서 레프리나 또는 보조 레프리(A)으로 1년 동안 활동할 수 있는 사람을 최대 25명을 인정하고, ISU 스타터로 활동할 수 있는 사람을 최대 25명 인정한다.

7. 스피드스케이팅 기술위원회는 본 위원회에서 승인된 레프리와 스타터의 전체 명단을 매년 8월 1일까지 회원국에 통지하여야 한다.

규칙 213 국제 선수권대회와 국내 선수권대회의 레프리 및 스타터 지명

ISU의 모든 회원은 국제 레프리와 국제 스타터 승인자 명단(회원국의 국제 선수권대회와 국내 선수권대회에 앞으로 있는 시즌에서 활동할)을 ISU사무국에 4월 15일까지 발표하여야 한다. (규칙 121, 1b)항 참조)

규칙 214 ISU 이벤트의 레프리, 스타터, 스포트 전문가 및 기타 오피셜 지명

1. ISU 이벤트의 레프리, 보조 레프리, 스타터는 일반 규칙 129, 4항에 따라서 지명된다.

2. ISU 이벤트에서 각 종목의 (여자부 경기와 남자부 경기 각각) 레프리와 보조 레프리는 서로 다른 국적의 사람들로 구성이 되어야 한다. 스타터도 위의 조건이 동일하게 적용된다.

3. ISU 이벤트에서 지명된 레프리, 보조 레프리, 스타터와 ISU 대표단 및 스피드스케이팅 기술위원회 대표단은 최소한 이벤트 시작 60일 전까지에 개최 ISU 회원국에서 초청을 해야 한다.

4. ISU 이벤트에서, 기타 필요한 오피셜 (ISU 대표와 스피드스케이팅 기술위원회의 대표 제외) 개최 회원국에서 지명한다. 그러나, 스포츠 전문가의 임명은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회의 승인을 받아야 한다.

규칙 215 동계올림픽 및 동계유스올림픽의 오피셜 임명

1. 규칙 121에 따라 동계올림픽 및 동계유스올림픽 스피드스케이팅 경기의 레프리, 보조 레프리 및 스타터는 반드시 ISU 레프리와 ISU 스타터이어야 한다. 스포츠 전문가는 국제 스포츠 전문가 목록에 포함되어야 한다.

2. 지명은 규칙 126, 9항과 규칙 214, 2항에 의거하여야 한다.

3. 지명된 레프리, 보조 레프리, 스포츠 전문가 및 스타터는 동계올림픽 및 동계유스올림픽이 시작하기 60일 이전까지 조직위원회가 초청하여야 한다.

4. 기타 필요한 모든 오피셜(ISU 기술 대표 및 아이스 기술 전문가 제외) 의 임명은 동계올림픽 및 동계유스올림픽이 개최되는 나라의 ISU 회원국이 지명한다.

5. 이 규정의 1항에 의하여 임명된 오피셜의 성명은, ISU가 동계 올림픽 및 동계유스올림픽 조직위원회와 관련 ISU 회원국에게 통보해야 한다.

6. 임명된 오피셜은 오피셜 활동을 하는 동안 국가 팀의 휘장이나 유니폼을 착용해서는 안 된다.

규칙 216 레프리의 권한과 의무

1. 레프리는 다음을 책임진다:

   a) 오피셜과 선수의 자격을 조사
   b) 규칙 239 ~ 규칙 244에 의한 조의 추첨 및 편성
   c) 규칙 245와 규칙 246에 의한 조의 추첨 및 편성
   d) 경기에서 적용할 수 있는 모든 규정이 준수되는지 확인
   e) 스타터가 권한을 행사하는 스타트 과정을 제외한 ISU 특별규정 혹은 스피드스케이팅 기술 규정을 위반한 선수의 실격에 관한 모든 결정 (규칙 217 참조)
   f) ISU 선수권대회, 동계올림픽, 기타 ISU 이벤트 및 국제 대회에서 빙판 준비에 대한 정보를 제공 (규칙 229 참조)

2. 레프리는 다음을 책임진다:

   a) 트랙의 빙판조건의 적합성과 안전조치에 관련하여 이벤트 개최의 허용 여부 결정
   b) 만약 예상하지 못한 상황이 발생할 경우, 트랙의 형상과 사이즈 및 종목의 변경
   c) ISU 규정에 벗어나지 않는 범위에서의 공고된 대회프로그램 변경
   d) 주최국 또는 소속 클럽의 합의를 얻어 경기를 진행시키기 위한 별도의 링크 사용을 수락
   e) <u>경고를 주어, 선수 또는 팀 오피셜의 비신사적 행위를 방지한다. 이러한 결정은 아나운서가 발표하고, 공식 프로토콜에 게시한다(규칙 273, 1 항 참조). 사건의 사실이 윤리 강령 위반과 관련된 경우, ISU 징계 위원회에 이에 대한 진술서가 뒤따른다.</u>

위에 언급된 ISU 이벤트 결정은 대회에 배정된 ISU 대표와 의하여 결정할 수 있다.

   f) 무효로 선언한 경기를 다시 할 것인지, 어디서 할 것인지 언제 할 것인지를 결정
   g) 필요하면 선수를 경기에서 퇴장 그리고 코치구역에서 코치를 퇴장 (규칙 227, 3 항)
   h) 부상 선수나 혹은 전도에 의하여 발생한 안전 문제 때문에 대회 진행을 중단시켜야 하는 경우
   i) 관중이 경기를 방해하거나 간섭할 때 질서가 회복될 때까지 경기를 중단
   j) 극심하게 추운 날씨의 경우 대회를 취소하거나 연기할 수 있는 권리 (아래의 3.d 항)
   k) 스타터나 기타 오피셜을 교체

3. 레프리의 판정:

a) 스타트 (규칙 217, 2 항 참조)와 결승선 져지의 판정(규칙 220 참조)의 결정을 제외한 모든 항의와 다른 분쟁에 관한 사항

b) ISU 규정 및 기술 규칙을 위반한 모든 사항. 레프리는 비디오 리플레이 시스템 및 기타 쉽게 사용 가능한 TV 피드를 사용하여 사건들을 검토할 수 있다.

c) 선수권대회 일정 중 대회 일에 대회 종목 중 한 종목과 두 번째 종목이 적절히 종료되었다면, 레프리의 결정에 의하여 다음날로 연기된다. 종료된 종목은 다시 할 수 없다. 만약 레프리가 어떤 이유에 의해서 종목을 중단해야 한다면, 모든 선수가 그 종목을 종료하지 않았을 경우 그 다음날로 연기된다. 그리고 모든 선수는 그 다음날 재경기를 하게 된다.

d) ISU 선수권대회와 ISU 이벤트(월드컵 대회 포함)에서의 레프리는 온도가 -20℃(-4℉)일 때 대회를 하루 혹은 그 다음날로 연기해야 하는지 판단해야 한다. 온도 저하로 인한 독감의 위험성을 줄이는 것은 상당히 중요하다.

e) 불순한 일기 또는 피치 못할 상황이 발생하여 선수권대회를 끝내기 위하여 레프리가 일부 경기를 다음 날로 연기하는 것을 결정할 수 있다. 조직위원회는 추가 날짜와 숙박비를 지불한다. (규칙 137, 14 항 참조)

규칙 217 스타터의 의무와 권한

1. 스타터는 레프리 또는 계시원으로부터 준비가 된 것을 확인한 후, 선수들을 출발선으로 호명하여 스타팅 절차를 시작된다. 스타터는 영어로 출발 신호를 보낸다. (규칙 253, 3항)

2. 선수들은 스타팅 절차(다시 말하면, 출발선으로 갈 때부터 선수들이 스타팅레인으로 갈 때부터 유효한 스타트가 끝날 때까지)에 있는 동안 스타터의 구령과 통제에 맞추어 준비하여야 한다. 스타터는 스타트 과정에서의 모든 분쟁사항을 결정한다. 그러나 만약에 부정 출발을 적발하는 장비가 사용된다면 예외가 될 수 있다. (규칙 253, 1.2항)

3. 스타터는 스타트하는 조의 선수들을 명확하게 볼 수 있는 위치에 서있어야 한다.

규칙 218 스포츠 전문가의 의무

1. 스포츠 전문가는 일정표, 순위 목록, 일기 예보 등 경기 진행에 필요한 문서로 레프리를 지원해야 한다.

2. 스포츠 전문가는 팀 리더와의 관련한 모든 소통과 경기 진행을 위한 관련 문서 배포, 최종 엔트리 변경 문서, 기권 양식, 팀 레이스 최종 엔트리 등에서 레프리를 보조할 책임이 있다.

규칙 219 트랙 져지의 의무

1. 각 커브에 코너 져지가 있어야 하며, 져지는 선수들이 경기규칙 위반하는지 감시하기 위하여 결승선을 관찰하여야 한다. 그리고 규정 위반을 발견한 경우 즉시 레프리에게 알려주어야 한다. 결승선을 관찰하는 져지는 트랙 밖에 위치하여야 한다. 각 커브에 2명이 지정되는 대회의 경우, 져지는 각 커브의 진입과 출구 구역에서 트랙 안쪽에 각각 위치한다. 만약 추가적으로 코너 져지의 배치가 가능할 경우, 3번째 져지는 커브 진입 구역 트랙 밖에 위치한다.

2. 교차 구역 관리원은 안쪽 경기 트랙 안쪽에 머무르며 선수가 한 레인에서 다른 레인으로 올바르게 변경하는지를 감시한다.

3. 결승선 직선 져지는 선수가 지정된 경기 레인 내에서 스케이트를 타고, 스케이팅을 하는 동안, 스케이트 전체가 다른 레인으로 선을 넘지 않도록 통제하여야 한다. (규칙 254, 4항 참조)

규칙 220 랩 스코어러의 의무

랩 스코어러(lap scorer, 계시원)는 남은 바퀴 수를 잘 보이게 계시하여야 한다. 마지막 바퀴 시작 20-30m 전에, 선수들에게 종소리로 마지막 바퀴를 알려야 한다.

규칙 221 결승선 져지의 의무

결승선 져지는 선수의 누가 승자인지를 또는 동 순위 인지 결정하여야 한다. 그의 결정에는 어필을 허용하지 않는다. 그러나 규칙 251에 의하여 자동 계시가 사용되는 경우에는, 어느 선수가 그 조의 승자 인지 기록된 시간을 확인한다. (규칙 265 참조)
결승선 져지는 결승선에서 스케이트를 킥아웃하는지(스케이트가 완전하게 얼음과 접촉을 잃는 것) 보고해야 한다.

E. 세계기록 규정

규칙 222

1. 세계기록 경기

세계기록은 ISU에서 다음과 같이 인정한다:

a) 남자부 종목: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 10000m 및 500×2의 합산기록 (500m 2번 경기 후 최종순위가 결정되는 경기에 해당) 동일 대회에서의 4 종목의 최종 포인트 점수: 올라운드 종합 500m, 5000m, 1500m, 10000m 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m 그리고 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m 국가 팀 경기: 8바퀴 팀 추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기

b) 여자부 종목: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m 및 500×2의 합산기록 (500m 2번 경기 후 최종순위가 결정되는 경기에 해당) 동일 대회에서의 4 종목의 최종 포인트 점수: 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m 올라운드 종합 500m, 1500m, 1000m, 3000m 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m 국가 팀 경기: 6바퀴 팀 추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기

c) 주니어 남자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m 및 500×2의 합산기록 (500m 2번 경기 후 최종순위가 결정되는 경기에 해당) 동일 대회 또는 하나의 대회에서의 4 종목 합산 최종 포인트 점수: 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m 올라운드 종합 500m, 1000m, 1500m, 5000m 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m 국가 팀 경기: 8바퀴 팀 추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기

d) 주니어 여자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 500m×2 합산기록(500m 2번 경기 후 최종순위가 결정되는 경기에 해당), 동일 대회 또는 하나의 대회에서의 4 종목 합산 최종 포인트 점수: 올라운드 종합 500m, 1500m, 1000m, 3000m: 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m: 국가팀 경기: 6바퀴 팀 추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기

2. 기록의 조건

ISU 집행위원회는 규칙 107의 1, 2, 3, 4, 9, 12항에 열거된 대회 및 적합하게 발표된 국가 선수권 대회에서 달성된 기록으로, ISU 스피드스케이팅 기술위원회에서 인증한 기록만을 스피드스케이팅 세계기록으로 인정한다.

일반적인 세계기록 조건은 다음과 같다:

a) 대회의 공고문이 규칙 110에 따라 발표되어야 한다. 국제 대회의 경우 (규칙 107, 8항과 9항 참조)와 국내 선수권대회의 공고문이 세부 프로그램과 함께 대회시작 최소 4주 전에 ISU 사무총장에게 전달되어야 한다.

b) 경기를 할 종목과 스타팅 시간은 공고문과 동일하여야 한다. 규칙 216, 4항의 경우, 변경이 허용된다.

c) 트랙은 반드시 규칙 227에 기술된 400m 표준 스피드스케이팅 트랙이어야 한다.

d) 레프리는 반드시 해당 시즌 ISU 레프리 (규칙 121에 정의된)이어야 한다.

e) 자동 계시, 포토 피니쉬 장비를 메인 시스템으로 사용해야 한다. (규칙 248, 250, 251)

f) 세계 신기록 신청은 아래의 3항과 같이 관련 문서를 첨부하여 조직위원회에 의거하여 ISU 사무 총장에게 늦어도 해당 시즌 5월 1일까지 제출하여야 한다. 제출된 서류는 모든 해당 조건이 충족되었는지 확인해야 한다.

세계기록 승인을 위한 추가 조건은 다음과 같다:

g) 만약 하루에 같은 장소 같은 대회에서 한번 이상 세계기록을 경신한 경우, 오직 최고기록만이 세계기록으로 인정된다. 그러나 500m의 경우 두 번의 기록이 합산되는 것을 기준으로 할 때, 각 각의 500m 경기는 개별 대회로 간주한다.

h) 세계기록을 달성한 개인 종목의 선수는 그 경기의 당일 도핑 테스트를 실시하여 음성을 받아야 세계기록이 승인된다.

i) 팀 경기의 경우, 팀 당 최소 2명의 선수가 그 경기의 당일 도핑 테스트를 실시하여 음성을 받아야 세계기록이 승인된다.

j) 같은 장소의 대회에서 같은 날 기존의 세계기록이 한 번 이상 깨진 경우, 세계기록 결과를 달성한 상위 2명의 선수 또는 상위 2팀이 그 경기의 당일 도핑 테스트를 실시하여야 한다.

k) 여자부 3000m와 5000m, 남자부 5000m와 10000m 경우 ISU 선수권대회, 월드컵 대회, 기타 ISU 이벤트에서 쿼텟 스타트로 경기하였을 경우에도 인정된다.

l) 주니어 여자부 3000n, 남자부 3000m와 5000m의 경우 ISU 선수권대회, 월드컵 대회, 기타 ISU 이벤트에서 쿼텟 스타트로 경기하였을 경우에도 인정된다.

m) 올라운드 종합 4개 종목 합산 점수의 세계 신기록은 최대 3일의 경기를 할 경우에만 인정되며, ISU 선수권대회에서 허용하는 종목별 순서를 준수해야 한다. (규칙 201, 1,2항과 4항) 또한, 종목은 공고문에 명시된 순서대로 진행되어야 한다.

n) 스프린트 종합 합산 점수의 세계 신기록은 2일 동안 경기할 경우에만 인정되며, 개별 종목은 각 날에 한번씩만 경기하여야 하며, 둘째 날의 경우는 스타팅 레인을 변경하여야 한다 (규칙 240, 4항 참조).

o) 국내 선수권대회에서의 기록 달성은, 만약 해당 ISU 회원국에서 국가 기록으로 인정될 때에만 세계 신기록으로 고려될 수 있다.

3. 제출 및 발급 문서

조직위원회는 ISU 사무총장에게 반드시 이벤트의 공식 프로토콜(기록집) 원본을 제출해야 하며, 규칙 273에 기술된 바와 같이 트랙 확인서, 계시 장치의 사용확인서 및 ISU 세계기록 신청서에 명시된 기타 입증문서를 제출해야 한다.
기존 세계기록과 동일한 기록을 세우고 2항에 따라 ISU로부터 인정을 받은 선수의 경우 ISU 세계기록 리스트에 포함된다.
ISU는 세계신기록을 세우거나, 세계기록과 타이를 이룬 경우, 각 기록에 대하여 해당선수에게 인증서를 발송한다.

F. 월드컵 규정

규칙 223 스피드스케이팅 월드컵

1. 남녀 월드컵 대회는 스피드스케이팅 기술위원회 책임아래 ISU 이벤트로 조직된다. 규칙 208, 1.1항이 엔트리 절차에 적용된다. 그러나 엔트리 마감일은 다르게 적용할 수 있는데, 다만 ISU 통신문 또는 대회공고문에 해당 내용이 명시되어 있어야 한다.

2. 스피드스케이팅 월드컵 대회는 시리즈로 열리는 국제대회다. 월드컵 점수는 매 경기마다 주어진다. 종목별, 종목 카테고리 별, 팀 경기 별 월드컵 최종순위는 해당 시즌 각 선수 혹은 국가대표팀에서 축적한 월드컵 포인트로 결정된다. 월드컵 시즌 동안 개최된 경기에서 획득한 "그랜드 월드컵 포인트"를 기준하여 총 월드컵 순위가 발표한다.

3. 이에 관한 규칙과 프로그램은 월드컵에 대한 ISU 특별 통신문으로 발표한다.

G. 선수의 스포츠 장비

규칙 224

1. 경기복, 보호 장비, 팀 유니폼

a) 경기복은 선수의 몸과 같은 형태로 편하게 잘 맞아야 한다. 별도의 첨부물을 부착하거나 삽입하여 모양을 바꾸는 것은 허용되지 않는다. 영구적으로 부착된 최고 높이 0.5cm와 길이 최고 2.5cm 폭의 줄무늬를 제외하고 부착물은 허용되지 않는다. 선수는 부상 방지를 위하여, 경기복 내부에 정강이 보호대와 무릎보호 패딩을 장착할 수 있다. 선수들은 또한 헬멧, 목 보호대, 장갑 또는 글러브를 착용한다. ISU 이벤트에서는 일반적인 형태를 가지고 있고 쇼트트랙 규칙 291, 1.a)항에 부합하는 헬멧 (일반적인 머리 모양과 동일)만 허용된다.
허용되는 레이싱 슈트 및 안전 장비에 관한 더욱 상세한 사양은 ISU에서 발행할 수 있으며 ISU 커뮤니케이션 또는 ISU 회람을 통해 발표한다.

b) ISU 선수권대회와 ISU 이벤트에서 동일한 국가대표팀(동일 ISU 회원국에서 참가한 선수) 소속 선수들은 해당 국가의 명칭이 들어가 있거나 공식적인 ISU 약어가 표시된 동일한 디자인의 국가대표 유니폼을 착용하여야 한다. 선수의 이름이 국가 명 옆에 표시될 수 있다. (일반규칙 102, 6항 참조)

c) ISU 선수권대회, 월드컵 대회, 기타 ISU 이벤트와 올림픽 기간에는 같은 국가 대표 팀에 속해있는 모든 선수들의 워밍업 복장은 국가의 이름을 표시하거나 공식적인 ISU 약어를 표시한다. 세계 선수권대회, 월드컵 대회, 기타 ISU 이벤트에서는 선수의 이름이 국가 명 옆에 표시될 수 있다. (일반규칙 102, 6항 참조)

2. 스케이트

a) 스케이트는 미끄러지는 기술을 구사하는데 사용되는 다리의 수동적인 기계적 연장 장치이다. 스케이트는 날, 경기를 하는 동안 모양이 변형되지 않는 구두, 그리고 날과 구두를 연결시켜주는 장치로 구성되어 있다. 선수의 안전을 위협하지 않는 범위에서 선수의 육체적 능력을 최대로 사용하게 하기 위하여 블레이드의 회전 또는 병진운동이 가능하다.
스케이트는 스피드스케이팅 중 소비된 모든 에너지가 경기 중 선수 본인의 신진대사 작용으로 인한 요구 사항을 위반하는 어떠한 요소도 포함하지 않아야 한다. 스케이트와 선수 사이에는 아무런 연결이 없어야 하며, 해부학상의 다리와 발을 제외하고는 에너지, 물체 또는 정보를 선수에게 전달하지 않는다. 특히, 어떠한 외부적인 근원으로부터 또는 어떠한 인공적인 기계 작용으로 스케이트의 날을 가열시키는 것이 허용되지 않는다.

b) 스피드스케이팅 대회에서 어떤 종류의 장비가 허용되는지에 대한 혼란을 피하기 위해 필요하다고 판단되는 경우, ISU는 허용하는 스케이트의 정의에 관한 추가 규격을 발표할 수 있으며, 이는 ISU 통신 또는 ISU 회람 서한에 공고한다.

3. 장비 착용 규정의 위반

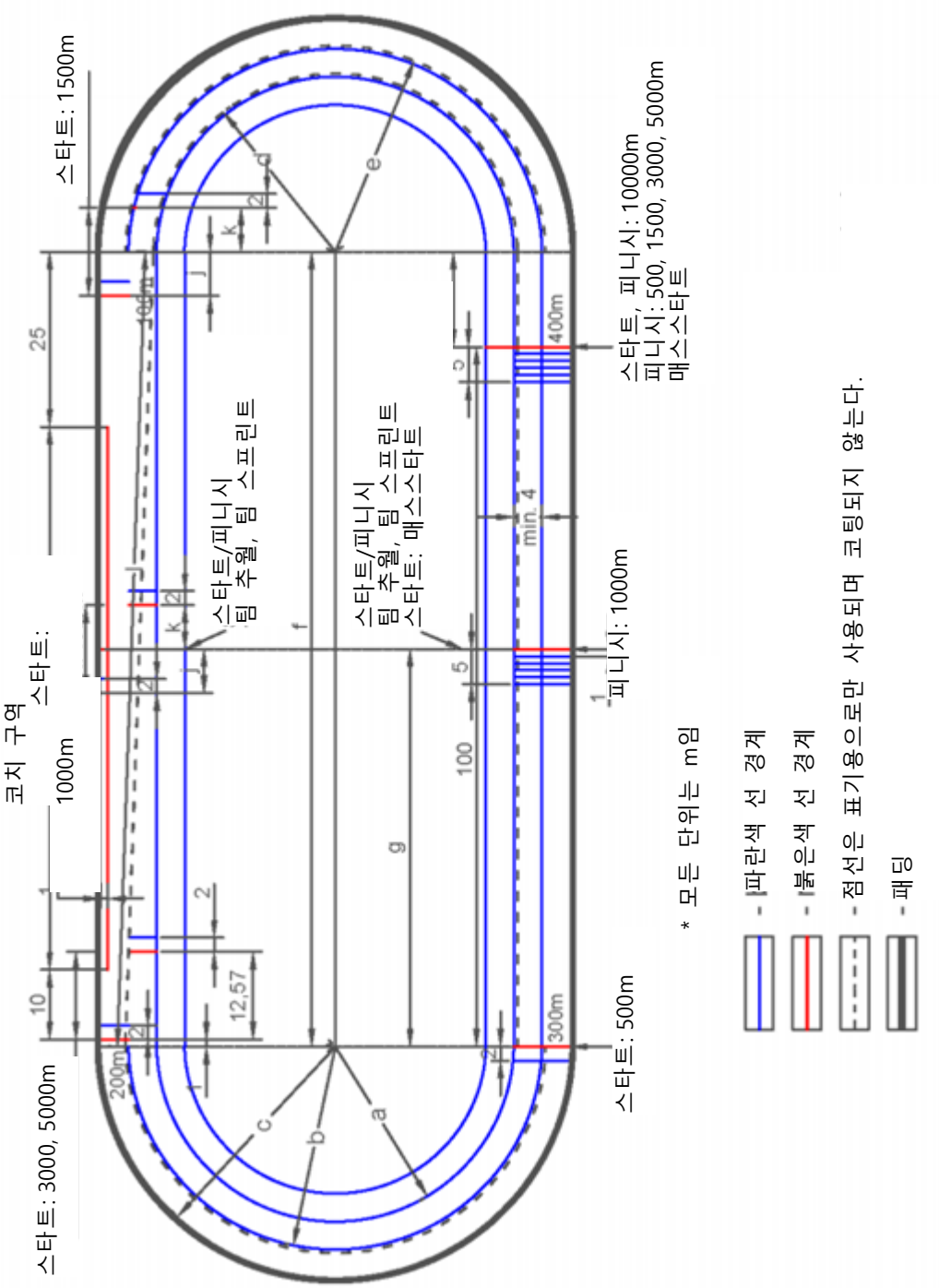
선수가 위의 1, 2항을 위반할 경우, 해당 선수는 실격 처리된다.

규칙 225 보류

II. 스피드스케이팅 기술규칙

A. 트랙

표준 400m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치 계획(레인 폭 4m만 해당)



표준 400m 스피드 스케이팅 트랙의 측량

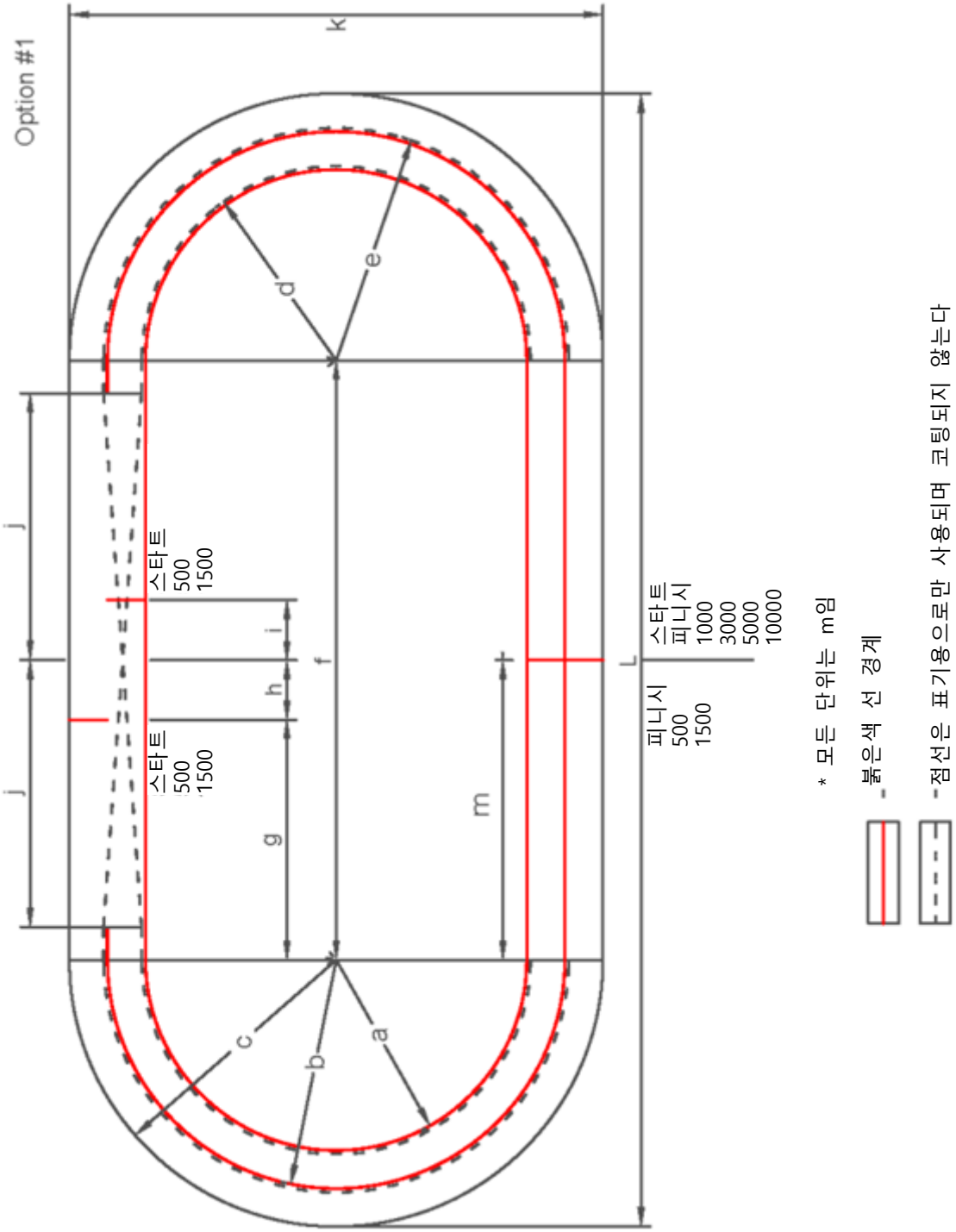
거리	*옵션 1* *반경 25-29m*	*옵션 2* *반경 25,5-29,5m*	*옵션 3* *반경 26-30м*
a)	25,00	25,50	26,00
b)	29,00	29,50	30,00
c)	33,00	33,50	34,00
d)	25,50	26,00	26,50
e)	29,50	30,00	30,50
f)	113,57	112,00	110,43
g)	56,78	56,00	55,215
h)	13,57	12,00	10,43
i)	7,32	5,75	4,18
j)	6,25	6,25	6,25
k)	6,32	6,32	6,32
l)	113,64	112,07	110,50

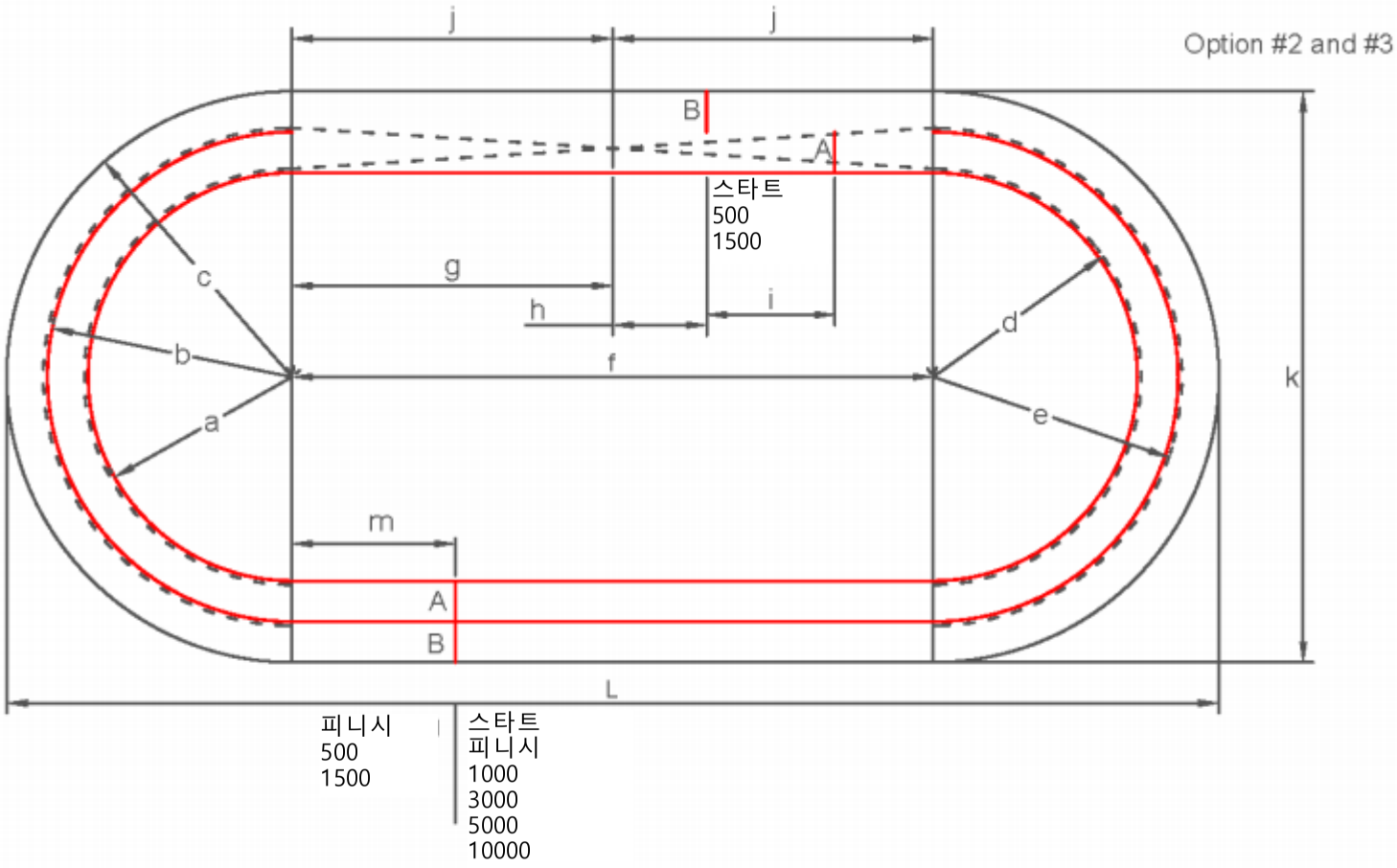
표준 400m 스피드스케이팅 트랙 계산의 예

1 = 2 x 평균 축 = 2 x f 3 = 바깥쪽 커브 = e x π
2 = 안쪽 커브 = d x π 4 = 교차 =
$\sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2} - f$

안쪽 원 반지름 25m, 트랙 폭 4m.	
1 = 2 x 113.57	=227.14m
2 = 25.5 x 3.1416	= 80.11m
3 = 29.5 x 3.1416	= 92.68m
4= $\sqrt{113.57^2 + 4^2} - 113.57$	= 0.07m
	= 400.0m
안쪽 원 반지름 25.5m, 트랙 폭 4m.	
1 = 2 x 112.00	=224.00m
2 = 26 x 3.1416	=81.68m
3 = 30 x 3.1416	=94.25m
4 = $\sqrt{112^2 + 4^2} - 112$	=0.07m
	= 400.0m
안쪽 원 반지름 26m, 트랙 폭 4m.	
1 = 2 x 110.43	=220.86m
2 = 26.5 x 3.1416	= 83.25m
3 = 30.5 x 3.1416	= 95.82m
4 = $\sqrt{110.43^2 + 4^2} - 110.43$	= 0.07m
	= 400.0m

333,33m 스피드 스케이팅 트랙 경계 및 배치 계획의 예





* 모든 단위는 m임

붉은색 선 경계

점선은 표기용으로만 사용되며 코팅되지 않는다.

333,33m 스피드 스케이팅 트랙의 측량의 예

거리	선택 1 반경 25-30m	선택 2 반경 25-30m	선택 3 반경 26-30м
a)	25,00	25,00	26,00
b)	30,00	30,00	30,00
c)	35,00	35,00	34,00
d)	25,50	25,50	26,50
e)	30,50	30,50	30,50
f)	78,615	78,622	77,08
g)	31,50	39,311	38,539
h)	7,76	11,537	12,308
i)	7,94	15,708	12,567
j)	35,00	39,311	38,539
k)	70,00	70,00	70,00
L)	148,615	148,622	147,079
m)	39,307	20,00	20,00

333.33m 스피드 스케이팅 트랙 계산의 예

옵션 #1

안쪽 원 반지름 25m, 트랙 폭 5m.		
1=2 x 평균 축 = 2 x f	2 x 78.615	=157.23m
2=안쪽 커브 = d x π	25.5 x 3.1416	= 80.11m
3=바깥쪽 커브 = e x π	30.5 x 3.1416	= 95.82m
4=교차 = $\sqrt{(j + j)^2 + (\text{트랙 폭})^2 - (j + j)}$	$\sqrt{70^2 + 5^2} - 70$	=0.18m
		333.33m

옵션 #2 및 #3

안쪽 원 반지름 25m, 트랙 폭 5m.		
1=2 x mean axis= 2 x f	2 x 78.622	=157.24m
2=Inner Curve= d x π	25.5 x 3.1416	=80.11m
3=Outer Curve= e x π	30.5 x 3.1416	=95.82m
4=Crossing=$\sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2 - f}$	$\sqrt{78.622^2 + 5^2} - 78.622$	=0.16m
		333.33m
안쪽 원 반지름 26m, 트랙 폭 4m.		
1=2 x mean axis= 2 x f	2 x 77.08	=154.16m
2=Inner Curve= d x π	26.5 x 3.1416	=83.25m
3=Outer Curve= e x π	30.5 x 3.1416	=95.82m
4=Crossing=$\sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2 - f}$	$\sqrt{77.08^2 + 4^2} - 77.08$	=0.10m
		333.33m

규칙 226 경기 트랙의 구분

(특별 규칙 203, 204 참조)

경기장 레인의 구분을 위해 폭 5cm의 완전히 채색된 라인을 양쪽의 직선 구간과 곡선 구간에 사용된다.

일반적으로, 실내 트랙은 커브에 반드시 고무 재질 혹은 합성 고무 (최대 높이 5cm)등의 이동 가능한 블록을 사용하여야 한다. 커브의 첫 번째 15m구간은 50cm 간격으로 블록을 배치시키며, 커브의 나머지 구간은 2m 간격으로 블록을 배치시킨다. 블록은 채색된 라인 안쪽에 배치시켜야 한다. 상단에서 닫힌 콘(권장 높이 10cm 및 최대 높이 20cm)은 각 커브의 입구에서 첫 번째 블록으로 사용된다. 라인의 명확한 구분이 필요할 경우, 직선구간은 라인 위에 10m 간격으로 블록을 배치시킬 수 있다.

실외 트랙의 경우 블록 대신 눈을 사용할 수 있으나, 눈은 얼어 있어야 한다. 스노우 라인은 직선 교차 구간을 제외하고 전체에 사용되어야 한다.

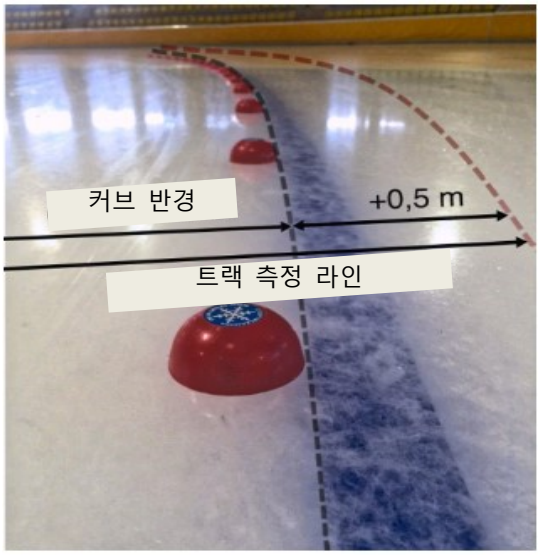
레프리는 구간 라인이 규정에 따라 표시되어 있는지 확인해야 한다.

규칙 227 트랙 레이아웃

1. 경기장 측량

트랙은 모든 출발 지점 및 결승 지점의 정확한 위치를 고정하고 결정할 수 있는 자격을 가진 측량사가 측량을 하여야 한다. 경기 시작 전에 측량사가 서명한 프로토콜을 레프리에게 전달해야 한다. 이 프로토콜은 자격을 갖춘 측량사가 매년 재확인하여야 하며, 유효기한은 1년이다.

트랙의 측량은 안쪽 끝에서 0.5m 바깥쪽으로 떨어져서 시작하여야 한다.



2. 출발선과 결승선

출발선과 결승선은 직선 또는 그 연장선에 직각으로 그려진 폭이 5cm를 넘지 않는 채색선으로 그려야 한다. 예비 출발선은 출발선 2m 앞에 위치해야 한다. 결승선 5m 앞에는 매 m마다 뚜렷한 표시를 하여야 한다. (36쪽 도표 참조)

표준 400m 트랙에서는 모든 종목의 출발선 및 결승선은 피니쉬 직선과 직각이어야 한다. 1000m 경기의 결승선은 피니쉬 직선구간의 중간에 위치하고 출발선도 그에 따라 위치한다. 팀 추월 및 팀 스프린트 경기의 경우, 출발선과 결승선은 직선구간 중간에 있어야 한다. 다른 모든 종목의 결승선은 직선 구간 끝에 위치하며 출발선도 그에 따른다. (36쪽 도표 참조)

다른 경기장에서는 가능하면 출발선과 결승선을 커브에 포함되지 않게 배치해야 한다.

3. 코치 구역

경기장의 교차직선 구간에 코치들을 위하여 특별하게 표시된 구역이 있어야 한다. 코치 구역은 트랙 바깥쪽 가장자리에서 1m 떨어진 곳에 2cm 두께의 선으로 표시한다. 이 선은 커브가 끝나는 지점에서 25m 지점에서 시작하여 다음 커브 진입하기 10m 전 지점까지 교차직선 구간을 따라 이어진다. 팀 추월 경기 시에 각 팀의 코치 구역은 각 팀이 경기를 시작하는 출발선 반대의 직선 구간에 위치한다. 출발 시에 코치들은 스타터와 선수의 출발선에서 20m이상 떨어져있어야 한다.

a) 1000m 이하의 경기, 쿼텟 스타트로 시작하는 경기에는 선수 당 최대 1명이 코치 구역에 들어갈 수 있다. 쿼텟 스타트로 시작하지 않은 장거리 경기와 팀 추월 경기의 경우 각 선수 또는 팀당 2명이 코치 구역에 들어갈 수 있다. 매스스타트와 팀 스프린트 경기에는 코치가 코치 구역을 사용할 수 없다.

b) 팀 추월 경기 중 포토 피니쉬, 텔레비전 및 카메라의 결승선의 시야가 확보되어야 함에 따라, 코치는 결승선 구역을 지나갈 수 없다.

c) 경기 중 (경기가 진행되는 동안) 코치는 웜업 레인에 선수와 동행할 수 없다.

규칙 228 선수 안전 보호장치

1. 사고 방지 장치

선수들의 안전을 위하여 각종 사고를 방지하기 위한 준비가 되어야 한다. 래프리는 경기가 시작하기 전에 그러한 조치들을 점검하고 승인하여야 한다. 웜업 및 훈련 시간에 선수들과 코치들은 사고의 위험을 줄이기 위하여 행동할 책임이 있다.

2. 보호장치- 모든 대회 최소 요구 조건

고정된 말뚝과 같은 것을 이용하여 스케이팅 트랙의 경기 레인을 표시하는 것은 허용되지 않는다. 영구적인 고정 장치는 스케이팅 트랙의 안쪽 및 바깥 가장자리부터 최소 3m 이상 떨어져야 한다.

대회 조직위원회는 선수가 스케이팅 트랙 (경기 레인과 웜업 레인) 내에 위치하지 못할 때 발생할 수 있는 상황에 대해 적절한 보호 조치를 준비해야 한다. 실외 경기장의 경우 얼지 않았거나 굳지 않은 상태의 눈을 사용할 수도 있다. 만약 적당량의 눈이 없다면, 보호 매트(패딩)의 사용을 의무화해야 하며 다음과 같은 최소 기준을 충족해야 한다.

a) 매트의 디자인과 재질은 선수가 매트와 충돌 시 충격을 충분히 흡수하여야 한다.

b) 매트의 표면은 방수와 절단 방지 재질로 되어있어야 한다.

c) 보호 매트는 최소 80cm 높이에 최소 30cm의 두께를 가지고 있어야 한다.

d) 곡선구간에는 항상 보호 매트를 설치하여야 하며 각 커브가 끝나는 구간부터 최소 20m까지의 직선 구간에도 보호 매트를 설치하여야 한다.

e) 스케이팅 트랙 안쪽 및 바깥 쪽 가장자리부터 3m 이내에 고정되고 무거운 물체(팬스, 벤치, 폴)가 있을 경우, 적절한 보호 매트를 이용하여 보호되어야 한다.

f) 패딩은 선수와 패딩의 직접적인 충돌 발생 시 패딩으로 인하여 선수가 심각한 부상을 당하지 않도록 고정되어야 한다.

g) 커브의 패딩을 확보하기 위해 "위험 구역"(꼭대기에서 커브출구까지)에 포스트를 사용하지 않도록 최선의 노력을 다해야 한다.

3. ISU 이벤트와 동계올림픽에서의 보호 매트

ISU 선수권대회 혹은 다른 ISU 이벤트, 동계올림픽의 조직위원회는 상기 2항에 기술된 보호조치 이상으로 보호조치를 제공해야 한다. 이러한 이벤트들의 조직위원회는 반드시 현재 설치되어있거나 설치 예정인 안전시설의 기술 설명서를 제출해야 한다. 이는 최근의 관련 기술자료 혹은 과학적 테스트 자료도 포함하며, ISU 스포츠 기술 이사 또는 ISU 대표/ 기술 대표/경기의 ISU 기술위원회 대표가 검토할 시간을 가질 수 있도록 충분한 시간 내에 제출하여야 한다. 다음 조건과 기준을 준수해야 한다:

a) 매트는 직사각형이나 사다리꼴 혹은 선수를 보호할 수 있는 적합한 형태로서, 입증된 형태이어야 한다. 매트는 서로 다른 밀도의 단층, 소재 및 기술로 제작되며 보호의 강도에 대한 실험은 (충돌의 흡수력, 바운스-백 효과를 줄임) 기술적, 과학적 테스트를 통하여 실시될 수 있다.

b) 매트 커버는 반드시 닳지 않는 소재와 고무가 함유되지 않은 방수 소재를 사용하도록 최선을 다해야 한다. 야외 링크의 경우 물과 눈이 매트 안쪽 구조에 스며들지 않게 제작되어 있어야 한다. 실내 링크에서는 물이 바닥에서 매트 내부로 들어 가지 않는 용액을 사용해야 한다.

겹쳐지는 스트랩은 스케이팅을 하는 선수의 방향으로 부드러운 외부 표면을 나타낼 수 있도록 매트 사이의 연결부위를 덮어야 한다.

c) 커브와 커브 20 미터 이후에는, 매트 바닥에서 최소 80cm와 매트 상단에서 최소 40cm 두께 이상인 보호 매트를 사용하도록 최선을 다해야 한다. 직선구간에서는, 매트 바닥에서 최소 60cm, 매트 상단에서 최소 20cm의 두께인 보호 매트를 사용하도록 최선을 다해야 한다. 높이는 100cm가 되어야 한다.

d) 보호 매트는 직선 전 구간과 코너 전 구간에 사용하여야 한다. 보호 매트 대신에, 100cm 높이의 보드를 사용할 수 있으며, 이 경우, 사이즈 규정에 따라 움직일 수 있는 폼과 보드 패딩을 조합하여 직선 부분의 중앙 부분(커브의 끝과 시작 사이 약 55 미터 구간)에 설치할 수 있다.

e) 스케이팅 트랙 안쪽 및 바깥쪽 가장자리부터 3m 이내에 고정되고 무거운 물체(팬스, 벤치, 기둥) 가 있을 경우, 충분한 보호 매트를 이용하여 선수를 보호하여야 한다.

f) 패딩은 선수가 미끄러져 패딩 안쪽 또는 사이에 들어가는 것을 방지하기 위하여 고정되어야만 한다. 매트가 얼음 표면 위에 있는 경우 패딩 아래 바닥에는 날카로운 모서리 또는 장애물이 없도록 확실하게 관리하여야 한다.

로프(해당되는 경우)를 포함한 얼음의 내부 및 외부 가장자리는 넘어지는 선수, 또한 넘어진 선수가 보호 매트를 친 후 튀어 나오는 경우에도, 선수의 부상을 방지하기 위해, 얼음 표면을 경사지게 준비해야 한다.

패딩의 움직임을 제어하는데 사용되는 벨트 또는 다른 구성품이 제자리에 있어야 하며, 지속적으로 제어되어야 한다. "위험 구역"(곡선의 정점에서 출구까지)의 곡선에 패딩을 고정하기 위한 기둥을 피하기 위해 최선의 노력을 기울여야 한다.

g) 위의 a)에서 f)까지 기술된 적절한 보호 조치는 반드시 공식 훈련 시간에도 설치되어야 한다.

적절한 안전조치에 대한 구체적인 사항들은 언제든지 ISU 통신문 또는 ISU 메모를 통하여 제공될 수 있다. 위의 세부사항들은 국제대회와 기타 수준이 높은 스피드스케이팅 이벤트를 개최하는 조직위원회에게 가이드라인으로 고려되어야 한다.

규칙 229 ISU 이벤트 및 동계올림픽에서의 빙판 준비 과정

1. ISU 빙상 (ICE) 위원회

각 이벤트의 ISU 빙상위원회는 레프리, ISU 스피드스케이팅 기술위원회 대표(없는 경우에는, 그 외의 ISU 대표) 또는 ISU 기술 대리인으로 구성된다. ISU 빙상위원회는 모든 선수들에게 최대한 공평한 환경을 제공하기 위해 빙상 기술전문가와 함께 준비 과정을 점검한다.

팀 리더들은 조 추첨 이전 팀 리더 미팅에서 빙판 준비 과정에 대한 내용을 전달받는다. 구체적인 빙판 준비 일정은 스타트 리스트가 발표될 때 팀 리더들에게 공지되어야 한다. (규칙 216, 1.f항 참조)

ISU 빙상위원회는 공지된 빙판 준비 일정을 변경할 권리를 가지고 있다. 이러한 경우에는 팀 리터에게 변경을 알리고 수정된 일정을 즉시 알려야 한다.

2. 빙상 기술 전문가로부터의 정보

아이스 링크의 아이스 기술전문가는 이벤트 기간 중 모든 단계에서 아이스 준비 일정 및 빙판 컨디션을 모니터링 하는데 필요한 정보를 ISU 빙상위원회에 제출하여야 한다. 이는 상이한 기후와 기상조건(공기 온도, 빙판 온도, 습도, 눈, 바람, 공기압 등)하에서 아이스 준비 절차에 대한 과거의 기록을 포함하여야 하며, 관중 수용능력, 아이스 클리닝에 필요한 물의 양과 질(온도, 화학첨가제 등)와 경기 중 빙판의 온도와 기상상태에 관한 통계를 포함하여야 한다. ISU 빙상위원회는 위에 언급된 데이터를 제공하는 시스템과 계기에 직접 접속할 수 있는 권한을 가져야 한다. 실내경기장의 경우, 빙상 기술전문가는 경기 중에 언제든지 바람이나 기류 상태에 관한 자료를 제공해야 하며, 트랙에서 기류상태의 변화로 인한 불균등한 상태를 피하기 위하여 환기시스템의 제어를 책임져야 한다.

B. 대회 조직위원회

규칙 230 ISU 선수권대회 진행 및 공고

(일반 규정의 규칙 129 참조)

규칙 231 ISU 선수권 기간의 의사 소통

(일반 규정의 규칙 132 참조)

규칙 232 공고문의 날짜와 내용, 부수 조건

(일반 규정의 규칙110-112 참조)

규칙 233 공고 지연

(일반 규정의 규칙 113 참조)

규칙 234 대회 일정 연기

공고문 철회

(일반 규정의 규칙 114 참조)

규칙 235 엔트리, 닉네임/선호 이름, 예비 엔트리

(일반 규정의 규칙 115 참조)

규칙 236 도핑

(일반 규정의 규칙 139 참조)

규칙 237 이벤트의 성립

(일반 규정의 규칙 118 참조)

규칙 238 ISU 선수권대회 경비와 선수 및 오피셜에 보상

(일반 규정의 규칙 137 참조)

C. 조 추첨 절차

규칙 239 팀 리더 회의 및 추첨

1. a) 레프리는 대회 팀 리더 미팅을 적어도 한 번 개최한다. 대회에 참가하는 선수가 있는 각 ISU회원국은 팀 리더 미팅에 참가하여야 하며, 지정된 오직 한 명의 팀 임원이 대표한다.

b) 팀 리더 미팅에서, 각 팀의 팀 리더는 기권 또는 후보 엔트리를 레프리에게 통보하여야 하며, 최종 엔트리를 확인하여야 한다. 레프리는, 가능하다면, 추첨 또는 스타트 리스트 구성을 위한 선수 그룹을 발표할 수 있다.

c) 첫 번째 추첨은 대회 첫 경기 시작하는 날 또는 하루 전에 실시할 수 있다.

d) 그 이후 경기에 대한 추가 기권, 후보 엔트리 교체, 팀 경기 참가선수 결정은 조직위원회에서 지정한 마감 시한까지 팀 리더들이 규정에 따라 레프리에게 전달하여야 한다.

2. a) 각 선수는 추첨 절차, 성적 처리 등에 사용될 고유번호 (스타팅 번호)를 부여 받는다.

b) 레프리는 조 추첨을 실시한다. 조 추첨은 참석자들이 수동으로 실시하거나 무작위로 추첨이 가능한 프로그램을 사용하여 컴퓨터 추첨을 실시할 수 있다.

c) 다음의 경기 일정 동안, 조 추첨과 스타트 리스트 구성은 조직위 (규칙 210, 1k항)가 지정한 스포츠 전문가 (Sports Expert)와 ISU 기술위원회의 대표 (ISU 이벤트의 경우)의 입회 하에 레프리가 진행한다.

3. 어느 선수가 안쪽 레인 또는 바깥 레인에서 경기할 것인지는 다음과 같은 절차로 결정한다:

a) 무작위 추첨으로 편성될 경우, 해당 조에서 처음 뽑힌 선수가 안쪽 레인 또는 피니싱 직선 레인 (팀 경기인 경우)에서 출발한다.

b) 조 편성이 앞 대회나 종목의 순위에 따를 때는, 순위가 높은 선수가 처음 뽑힌 쪽으로 배정되며, 이에 따라 안쪽 레인에서 출발한다. 그러나 만약 대회의 규정 상 동일한 국가를 대표하는 두 명의 선수가 같은 조에서 경기할 수 없다고 정의할 경우, 규칙 241, 3b)항을 적용한다. 한 종목에서 두 번의 경기 결과를 합산하여 최종순위를 산정할 경우, 해당 종목의 두 번째 경기는 규칙 240, 4항이 적용된다.

c) 만약 추첨이 끝나고 난 후에 어떤 선수가 기권을 하여 조가 변경되어야 할 경우에는, 규칙 245, 1항과 2항이 적용된다.

규칙 240 세계 선수권대회 조 추첨

1. 세계 선수권대회의 첫 번째 조 추첨 - 올라운드 종합

올라운드 종합에서 처음 2개의 종목을 추첨할 때, 선수들은 인정 받은 가장 좋은 예선 기록에 따라 해당 종목 별로, 6명의 선수들 그룹으로 나눈다.
첫 번째 종목의 추첨은 500m 기준 기록을 기준하고, 두 번째 종목의 추첨은 여자부는 3000m 와 남자부는 5000m 기준 기록을 기준한다. 스피드스케이팅 기술위원회는 기준기록과 그룹을 결정하는 기록 순위 목록의 승인에 대한 책임을 진다. 만일 그룹의 마지막 순위에 동점자가 있는 경우, 추첨을 통해 어떤 선수를 어떤 그룹에 배치할지 결정한다.
같은 그룹에 배정된 선수들은 규칙 239, 3항을 참조하여 스타팅 번호를 추첨하면서 조를 구성한다. 3그룹에서 처음 추첨된 두 명의 선수가 그 종목의 첫 번째 조가 된다. 그러나 그 그룹의 선수 숫자가 홀수일 경우에는 3그룹에서 첫 번째 추첨이 된 선수는 1조에서 독주를 하며, 안쪽 레인에서 스타트 한다. 3그룹의 추첨이 끝나면 2그룹의 추첨을 한다.

2. 세계 선수권대회 추가적인 조 추첨 - 올라운드 종합

a) 세 번째 종목의 조는 두 종목의 합계 점수 랭킹에 의하여 정한다. 만약 동점일 경우에는 첫 번째 종목에서 좋은 기록을 낸 선수가 상위 순서가 된다.

b) 조의 출발 순서는 선수들의 순위와 반대로 한다. 두 종목 이후 1위와 2위의 선수는 맨 마지막 조로 출발하고, 3위와 4위 선수는 마지막 조 이전에 출발하는 형식으로 진행된다.

3. 세계 선수권대회 네 번째 종목의 출전 자격 - 올라운드 종합

a) 네 번째 종목에서는 8명의 선수만이 출발한다. 출전선수 선정은 3 종목을 끝낸 후의 상위 16위 선수들 중에서 선발하며, 두 개의 상이한 순위 리스트를 기준한다: 3 종목 중 최장거리 마지막 경기 순위 (여자 3000m, 남자 5000m) 와 3 종목 종료 후 종합점수 순위. 해당 경기의 순위명단에 모두 들어있는 상위 8위 이내 선수는 바로 네 번째 종목에 출전한다. 두 리스트 중 한 개의 리스트에만 상위 8위에 속하게 될 경우, 두 리스트 중 상위에 있는 선수가 그 다음으로 통과한다. 만약 두 선수가 두 개의 리스트에 모두 동위일 경우, 3개 종목의 종합 점수의 순위가 상위인 자가 마지막 종목에 먼저 진출하게 된다. 만약 두 선수가 그 두 개의 리스트 중 한 개의 리스트에서 같은 순위에 있다면 다른 순위명단에서 순위가 상위자가 먼저 통과하게 된다.

b) 페어의 시작 순서는 3 종목 후 선수의 순위와 반대로 한다:

- 1, 2 위의 선수는 마지막 페어에서 경기를 하게 되며,
- 3, 4 위의 선수는 마지막 페어 앞에서 경기를 한다.
- 기타

c) 4번째 종목에 출전할 자격이 있는 선수가 이 종목에서 기권하면, 그 선수는 위의 a)항에 주어진 기준에 따라 다음 자격을 갖춘 선수로 교체될 수 있다. 필요한 경우, 각 순위 목록에서 9위 이하의 선수도 다음 자격을 갖춘 선수를 결정하기 위해 고려될 수 있다.

4. 세계 선수권대회 조 추첨 - 스프린트 종합

1. 세계 스프린트 종합 선수권대회 첫 날의 종목에 선수들은 그룹으로 나뉘어 구성된다. 그룹은 각 종목에서 선수가 획득한 기준기록 중 최고기록이 기준이 된다. 그룹 구성과 조 편성에는 규칙 240, 1항과 2항이 적용된다.

2. 세 번째 및 네 번째 종목의 조 편성은 2종목과 3종목의 종합 점수 순위로 각각 정한다. 동점인 선수가 있으면 해당 종목 첫 경기에서 더 좋은 기록을 낸 선수를 상위로 간주한다. 그러나 각 종목의 조 편성은 모든 참가자가 둘째 날에 그들의 출발선을 바꾸도록 한다. 안쪽 레인에서 첫 날 출발한 선수는 바깥 레인에서 출발한 선수와 경기를 한다. 조의 출발순서는 선수들의 순위와 반대로 한다: 종합 점수에서 1위인 선수는 다음 순위 선수와 마지막 조에서 레인을 바꾸는 원칙을 적용하여 경기를 한다.

5. 세계 선수권대회 조 추첨 – 종목별/개인 경기 및 팀 대회

a) 각 종목의 조 추첨은 모든 참가자의 순위 명단에 의하여 구성된다. 규칙 208, 2.1.2항에 의해 특별 자격 순위(SQRL)에 의하여 자격을 얻은 선수가 먼저 순위를 받는다. SQRL에 등재되지 않은 선수는 그 이후에, 승인된 가장 상위 기준 시간에 따라 배정된다.

b) 모든 참가자의 순위 명단이 정해지면, 각각의 6명이 한 그룹을 이룬다. 그러나 마지막 그룹(최하위 선수들) 은 6명 이하의 선수들로 구성될 수 있다. 최상위 6명이 마지막 3개 조에 편성된다. 만약 참가자가 홀수일 경우, 첫 그룹은 독주로 출발한다.

c) 팀 추월 경기의 구성(히트)과 순서는 참가한 팀(ISU 회원국)의 SQRL 순위에 따라 결정한다. (규칙 208, 2.1.2항 참조). ISU 회원국의 가장 상위 4개 팀들로 마지막의 두 히트가 되도록 추첨하고, 나머지 팀으로는 처음의 두 히트가 되도록 추첨한다.

d) 매스스타트 경기는 ISU 기술규칙 257, 2.1항 및 265, 6.3항을 기준, 다음과 같은 특별규정에 따라 구성한다:

(i) 선수들은 SQRL에서 얻은 개인순위에 따라서 출발위치를 배정받는다. 높은 순위의 6명의 선수가 첫 번째 열에서 스타트한다.

(ii) SQRL에 나와 있지 않은 선수의 시작 위치는 추첨으로 결정된다.

규칙 241 동계올림픽 조 추첨

1. 동계올림픽에서 출발순서 추첨은 각 개인종목에 대하여 추첨을 한다. (규칙 239 참조)

2. a) 각 추첨에서 선수들은 특별 올림픽 자격 기준 (SOQC)의 개인별 랭킹을 기준하여 그룹으로 나눈다. (규칙 209 참조). SOQC에 기록이 없는 선수는 자신의 예선 최고기록에 따라서 다음 순위로 배정된다.

b) 개인 순위에 기초하여 선수들을 4그룹으로 나눈다.

1 그룹:	상위 6위까지의 선수
2 그룹:	7위에서 12위까지의 선수
3 그룹:	13위에서 18위까지의 선수
4 그룹:	19위에서 24위까지의 선수
5 그룹:	나머지 선수

그러나 여자부 5000m 와 남자부 10000m 에는 4명의 선수가 각 그룹에 배정된다. 상위 4위까지는 1그룹, 다음 4위까지는 2그룹 등이다.

c) SOQC가 동점일 경우, 월드컵 포인트가 좋은 선수가 상위로 간주한다. 만약 이것도 동점일 경우에는 필요하다면 무작위 추첨으로 그룹을 정한다.

3. a) 같은 그룹에 배정된 선수들은 출발 번호를 추첨으로 조를 이룬다. 조의 출발 순서는 다음과 같다: 5그룹에서 처음 두 명의 추첨된 선수가 해당 종목의 1조가 된다. 그러나 만일 홀수의 참가자가 있으면 5그룹에서 처음 추첨된 선수가 1조에서 독주를 한다. 5그룹의 추첨이 끝나면 4그룹의 추첨을 한다.

b) 같은 회원국/NOC(국가)을 대표하는 두 명의 선수는 같은 조에서 출발할 수 없다. 따라서 아래와 같은 상황에 대한 규정은 다음과 같다.

한 조에서 두 번째 선수를 추첨하려 했을 때, 남은 조의 숫자(같은 그룹에서)보다 한 회원국의 선수가 더 많을 경우, 조 추첨은 다음의 과정에 따른다.
만약 다음 추첨 선수가 그 국가의 선수가 아니면 추첨선수를 다음의 가능한 스타팅 리스트에 넣는다. (예, 다음 조 인코스)
이 과정은 그 국가선수들이 추첨이 될 때까지 계속 반복한다. 다음 조에서 다른 회원국이 같은 상황이 발생되지 않을 때까지 진행한다. 만약 그러한 상황이 발생된다면 추첨된 선수는 스타팅 리스트 중 가능한 위치로 이동된다.
같은 조에서 두 번째 추첨 선수 (혹은 이동된 선수)는 첫 번째 추첨 당시 같은 소속의 선수이다. 해당 선수는 (b)에서 설명된 상황과 같이 다음의 스타트 리스트 중 가능한 위치로 이동된다.

4. 팀 추월 경기는 토너먼트 방식으로 구성한다. (준준결승, 준결승, 결승, 그 외 순위 경기) 따라서 최종 결승에서 올림픽 금메달과 은메달이 결정된다. 각 단계에서 다음 단계의 경기가 시작되기 전에 해당 단계의 남자부 경기와 여자부 경기가 모두 종료되어야 한다.

a) 준준결승 (QF) 은 기록경기로 진행된다. 그리고 해당 경기의 최종 기록이 각 팀의 순위를 산정한다. 만약 예선에서 한 팀이 다른 팀에 의하여 추월을 당하는 경우에도 두 팀은 기록을 획득하기 위하여 경기를 끝까지 종료하여야 한다. 동점 발생 시 (다수의 팀이 동일한 기록을 가지게 될 경우), SOQC 순위가 더 상위로 간주한다. 준결승 (SF), 결승, 순위 결정전은 규칙 256, 1.5항에 따라서 토너먼트 형식으로 진행된다.

b) 준준결승전의 대진 구성은 참가 팀들의 무작위 추첨으로 결정한다.

c) 준준결승전에서 가장 빠른 기록을 획득한 상위 4개 팀이 팀은 준결승에 진출한다. 5위와 6위 팀은 파이널 C에 참가하고 나머지 두 팀은 파이널 D에 참가한다. 준준결승전에서 우승한 팀은 QF(1), 두 번째로 빠른 팀은 QF (2)로 표시한다. 준결승전은 아래와 같이 실시한다:

첫 번째 준결승: QF (1) vs. QF (4)
두 번째 준결승: QF (2) vs. QF (3)

d) 준결승전이 끝난 후, 준준결승에서 준결승에 오지 못하고 탈락한 4팀은 5위~8위 순위 결정전을 실시한다. 첫 번째로 준준결승에서 가장 느린 기록을 가지고 있는 2개 팀이 7위~8위 결정전인 파이널 D 경기를 실시한다. 그 이후 준준결승에서 준결승에 오르지 못하고 탈락한 팀 중 기록이 빠른 2개 팀이 5위 ~6위 순위 결정하기 위하여 파이널 C를 실시한다.

e) 각 준결승의 승자는 파이널 A 경기에 진출하여 금메달과 은메달을 다툰다. 준결승전의 패자는 파이널 B 경기에 진출하여 동메달을 다툰다. (패자는 4위). 파이널 B 경기가 먼저 실시된다.

f) 준준결승은 팀 추월 경기가 실시되는 각각의 대회 첫째 날 실시하고 준결승전과 결승전 (순위 결정전 포함)은 그 다음날 경기한다.

5. 매스스타트 경기는 토너먼트 형식으로(준결승), 결승 경기로 진행된다.

a) 경기에 참가한 선수들을 두 개의 준결승 (SF 1과 SF 2)으로 나누는 것은 각 선수들의 SOQC 순위에 의거하여 아래와 같이 진행된다:

- 최상위 선수는 SF 1에 배정되고, 2위와 3위 선수는 SF 2에 배정되며, 4위와 5위 선수는 SF 1에 배정된다.
- 그러나 각 준결승경기에는 ISU 회원국(NOC)에서 1명의 선수만 배정한다. 따라서 두 번째 순위의 선수가 같은 ISU 회원국의 선수일 경우 해당 선수는 다른 준결승 경기에 배정된다.
- 어떤 선수가 SOQC 순위 목록에 등재되지 않은 경우, 해당 선수는 이후에 배치되며, 출발 위치는 추첨으로 결정된다.

b) 각 준결승전의 상위 8 위 이내 선수들은 결승전에 참가하게 된다. 결승전에서 선수들은 다음과 같은 절차에 따라서 헬멧커버 번호를 부여 받는다: SF1 의 승자는 흰색의 커버의 1 번, SF 2 의 승자는 푸른색 커버의 2 번, SF 1 의 2 위 선수는 흰색 커버의 3 번, SF 2 의 2 위 선수는 푸른색 커버의 4 번을 받는다. 이하....등등

같은 준결승에서 한 명 보다 많은 선수를 진출시킬 경우, 지정된 헬멧 커버 번호는 추첨으로 결정된다.

규칙 242 유럽 및 4대륙 선수권대회 조 추첨

유럽 및 4대륙 선수권대회 조 추첨은 세계 선수권대회의 대회 경기 형식과 규정이 동일하게 적용된다. (규칙 240)

규칙 243 세계 주니어 선수권대회 조 추첨

1. 조 추첨 시, 선수들은 기준기록 중 자신의 최고기록에 따라 그룹 당 6명으로 그룹을 나눈다. 상위 기록을 보유한 선수로 구성된 그룹은 마지막에 경기를 한다.

2. 여자부 3000m 와 남자부 5000m 에서는 쿼텟 스타트가 실시될 수 있다.

3. 팀 경기의 출전 시드는 팀 추월의 경우 회원국의 1500m 종목에서 2번째 기록의 선수를 기준으로 하고 팀 스프린트의 경우 회원국의 1000m 종목에서 2번째 기록의 선수를 기준으로 한다. 가장 기록이 좋은 2 개의 시드 팀이 가장 마지막 조에서 경기를 한다.

4. 매스스타트 경기는 ISU 기술규칙 257 2.1항에 따라 진행한다. 최종순위 산정은 규칙 265 6항에 따른다. 매스 스타트 경기는 준결승전으로 구성할 수 있다.

a) 해당 대회에 참가할 수 있는 선수 수는 최대 48명이다. 만약 엔트리가 48명 이상일 때에는, 엔트리 쿼터는 해당 회원국 선수의 1500m 기준 기록에 따라 ISU 회원국(각각 최대 2명의 쿼터)에 배정한다. 먼저 1500m 종목에 참가한 모든 ISU 회원국들은 엔트리 한 개를 배정받는다. 그 이후 두 번째 엔트리는 회원국의 1500m 종목 상위 2위 선수의 순위에 따라서 배정된다. 48 개를 모두 ISU 회원국에게 할당한 후 3 명의 예비선수 목록이 가능하도록 한다.
아래의 표는 각 준결승전과 결승전에서의 선수 수를 나타낸다.

매스스타트 엔트리 수	**24명까지**	**>24**
매스스타트 결승전의 선수 수	전체	16
매스스타트 각 준결승전의 선수 수	-	24명까지

b) 선수의 시드 배정은 1500 m 의 순위를 기준 한다. 1500m 기준 기록이 없는 선수는, 이후에 추첨에 의해 배정된다.
준결승의 경우, 동일 ISU 회원국에서 1명의 선수만 동일한 준결승 경기에 참가할 수 있다. 따라서, 해당 국가의 2위 선수는 1위 선수와 다른 준결승에 배치되어야 한다.

규칙 244 국제 대회 조 추첨

1. 국제 대회에서, 조직위원회는 출발순서 추첨에 사용할 번호를 모든 선수에게 부여한다.

2. 스타트 리스트의 구성은 조직위원회의 재량으로 출전한 선수들의 레벨에 따라 결정된다:

a) 조 편성은 선수들의 순위에 기초한다. (예를 들어, 인증된 가장 좋은 기준기록, 개인 기록에서 가장 좋은 기준기록 또는 다른 시드 랭킹). 가장 낮은 순위의 선수는 첫 번째 조에서 경기한다.

b) 4, 6 또는 8 명의 선수들로 그룹을 나눠서 추첨을 한다. 규칙 240, 1 항, 241, 2.b)항 및 243, 1 항을 참조한다.

c) 선수를 2~3 그룹으로 나누어 추첨한다.

d) 또는 위의 사항들의 모든 조합

이렇게 배정된 한 그룹이 짝수가 아닌 선수로 구성되면 출발 번호가 마지막으로 추첨된 선수는

그 다음 그룹에서 맨 먼저 추첨된 선수와 경기를 한다. 참가 선수가 홀수가 되어 혼자 남은 선수는 순위가 가장 낮은 그룹에서 혼자 독주를 한다.

3. 매스스타트 스타트 리스트의 구성은 조직위원회의 재량에 따르며, 다음과 같은 방식 중 하나로 구성할 수 있다:

a) 참가 선수의 순위 (예를 들면, 포인트 랭킹, 인증된 가장 빠른 기준 기록 또는 다른 시딩 랭킹)을 기준으로 출발 위치를 정한다. 1 위 선수가 스타팅 포지션 1 을 갖는다.

b) 추첨으로 출발 위치를 정한다.

종합 시상을 하는 대회의 추첨 및 조 편성

4. 2 종목을 경기하여 한 번에 종합 시상하는 대회에서의 조 추첨은 모두 추첨으로 결정한다.

5. 3 종목의 경기를 하여 한 번에 종합 시상하는 대회에서는, 첫 번째 경기 종목만 조를 추첨으로 결정한다. 두 번째 종목의 경기는 첫 번째 경기를 한 순위에 의해서 조를 편성한다. 세 번째 종목은 처음 두 경기에서 얻은 점수에 따라 조를 정한다. 두 번째 및 세 번째 경기의 조 출발 순위는 선수가 얻은 순위와 반대로 한다. (규칙 240, 3~4항 참조)

6. 종합 시상으로 4개 종목 경기를 하면 처음 2개 종목의 조 편성을 따로 추첨한다. 세 번째 및 네 번째 종목의 조 편성은 규칙 240, 3~4항 규정으로 정한다. 네 번째 경기에 8명의 선수가 출발을 할 수 있다.

7. 500m 2회 및 1000m 2회 이상의 스프린트 경기의 경우, 규칙 240, 4항이 적용된다.

규칙 245 조 추첨 이후 기권. 교체 성명 엔트리

1. 교체 선수가 없는 경우에 스타팅 순서 재배정:

a) 추첨 후 처음부터 선수가 기권한다면, 기권한 선수와 같은 레인의 모든 선수들은 최초 추첨된 레인을 유지하면서 이전 조의 빈 자리에 배정되며 조를 완성한다.

b) 둘 이상의 선수들이 재배정로 인하여 혼자 경기해야 경우, 그들을 한 조로 편성한다. 이전 조의 선수는 다음 조의 빈 자리에 배정된다.

c) 만약 매스스타트 대회 추첨 이후에 선수가 기권을 하는 경우, 해당 준결승에서만 재배정이 이루어진다.

d) 만약 비의료적인 이유로 추첨 이후에 선수가 기권을 하는 경우, 해당 선수는 대체 선수로 대체되지 않는다. 이 경우, 해당 선수는 같은 날 다른 종목에서 경기할 수 있다.

2. 교체 선수가 있는 경우에 스타팅 순서 재배정:
   a) 선수가 조 추첨이 이루어진 후 발생한 의료적인 이유로 경기에 출전하지 못하게 되면, 교체 선수가 해당 경기에 출전 할 수 있다. 만일 경기 참가 자격 기준이 있으면 해당 자격 기준을 만족시키는 선수로 부상선수를 교체 할 수 있다. 그러나 여러 종목 경기의 결과를 종합하여 시상하는 경기일 경우, 첫 번째 경기 시작 전에만 경기에 참가할 수 있다.
   b) 1 항에 명시된 대로 재배정이 적용된 후에, 기권 선수를 대신하여 출전하는 교체 선수는 오픈 포지션에 배정된다.
   c) 만약 추첨 이후에 선수가 의료적인 이유로 매스스타트 경기 1 라운드에서 출발할 수 없다면, 대체 선수가 기권한 선수의 출발 위치에 배정된다.

3. 다른 조로 이동된 선수는 이러한 사실을 해당 종목의 예정된 출발 시작 30분전까지 통지를 받아야 한다.

4. 여러 종목 결과를 합산하여 종합 시상을 하는 경기에 출전하는 선수가 한 종목에 대한 조 추첨이 이루어진 후 기권을 하면 해당 선수는 기권한 종목 또는 다른 어떠한 종목 경기에 다시 참가하지 못한다.

규칙 246 조 편성의 조정

다수의 종목의 결과를 합산하여 한 개의 수상을 하는 경기의 경우, 선수들은 각 경기 사이에 30분의 휴식을 취할 권리가 있다. 필요 시, 져지는 조를 조정하여 요구되는 휴식 기간을 가능하게 한다.

D. 계시

규칙 247 자동 및 수동 계시

1. 자동 계시 (규칙 251 명시)와 수동 계시(규칙 250 명시)의 두 가지의 계시 방법이 있다.

2. a) 수동 계시는 모든 대회에서 사용되어야 한다. 그러나 만일 두 개의 독립적인 자동 계시 시스템이 사용된다면 수동 계시 시스템을 사용하지 않아도 된다.

b) 만일 자동 계시 시스템이 사용될 경우, 수동 계시는 자동 계시 시스템의 백업을 목적으로 사용될 수 있다. (규칙 251, 5항 참고)

3. 올림픽, 세계 선수권대회, 월드컵 대회, 기타 ISU 이벤트에서는 (규칙 251 2d)항대로 자동 계시 수행이 적용된다.

규칙 248 시계

1. 자동 계시 시스템의 경우, 신뢰성과 시스템 정확도에 대한 증명서를 4년마다 갱신하여 제출되어야 하며, 경기 시작 전에 레프리에게 제출해야 한다.

2. 수동 계시는 디지털 전자 시계만 사용되어야 한다.

3. 모든 시계는 적어도 0.01초 단위의 정확도를 표시할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

규칙 249 공식 기록

레프리의 서명 후 공식기록으로 인정받고, 공식 기록에는 이의 제기를 하지 못한다.

규칙 250 수동 계시 절차

1. 수석계시원, 3명의 계시원, 한 명의 후보 계시원이 임명되어야 한다. 수석계시원은 계시 기록원의 보조를 받을 수 있다.

2. 수동 계시원은 결승선에 위치하며, 스타터의 총이 발사되고 연기 혹은 불빛을 보고 시계를 시작시킨다. 만약 안개, 눈, 어둠 등의 악조건에서는 수동 계시원은 출발시 출발선으로 이동할 수 있다. 각 계시원은 오직 한 개의 시계만 사용한다.

3. 같은 조의 양 선수들은 각각 다른 계시원에 의해서 기록되어야 한다.

4. 매 경기가 끝나면 수석계시원은 일관된 순서로 시계를 읽는다. (1위 선수의 시간 첫 번째, 두 번째, 세 번째 시계, 그리고 2위 선수의 시계) 그리고 시간이 제대로 기록 되었는지를 관찰한다. 한 명 혹은 그 이상의 계시원이 (어떤 이유로든) 계시할 수 없다면, 대체 계시원이 기록한다.

5. 각 계시원은 기록을 측정하며, 0.01초의 정확도로 측정한다. 만약 0.001초로 시계가 표출될 때에서는 0.01초의 뒷 자리는 무시한다.

6. 수석계시원의 감독 하에 각 선수의 기록은 다음과 같이 결정하고 기록된다:

a) 2개의 시계가 같은 시간을 나타내고 다른 하나의 시계가 다른 시간을 나타내면 두 개의 같은 시간을 결과로 택한다.

b) 모든 시계가 다른 시간을 나타내면 중간치를 나타낸 시계의 시간을 결과로 택한다.

c) 어떠한 이유로 2명의 계시원이 시간을 측정하지 못하였다면, 나머지 2개의 시계의 평균치를 택한다. 평균 시간이 0.01초 배수가 아니면 낮은 쪽의 0.01초 배수를 결과로 택한다.

d) 같은 조에서 경기한 선수 간의 거리가 5m 이내일 경우 결승선 져지는 수석계시원에게 승자가 결승선을 통과할 때 수동 계시를 위하여 해당 내용을 보고하여야 한다. 한 조에서 두 번째로 결승선을 통과한 선수의 기록은 결승선 져지와의 합의 하에 수석계시원이 결정한다. (규칙 221 참조)

7. 선수의 공식기록을 결정할 때 (수동기록 과정에 의거) 위의 6항에 따라, 수동기록에 0.01초의 20배를 더한다.

8. 만약 수동 계시가 공식 프로토콜 (기록집)에 사용될 경우, 공식 프로토콜에는 반드시 수동 기록이라고 명기하여 표기한다. (규칙 273, 1d항 참조)

규칙 251 자동 계시 절차

1. 자동 계시라는 의미는 스타트 총을 쏘면 자동으로 기록 측정이 시작하고, 각 선수가 결승선에 도달하면 자동적으로 최종 기록을 측정하는 시스템을 말한다.

2. a) 자동 계시에 여러 기술과 솔루션이 사용될 수 있다:

- 광학센서 또는 레이저 광검출기를 기반으로 한 전자시스템으로 자동 계시 1개 혹은 2개의 세트로 감지기를 레인 사이에 얼음 면과 최대한 가까이 설치한다. ("광학 시스템")
- 트렌스 폰더를 기반으로 한 시스템으로 선수가 송출기를 착용하여 기록 측정, ("트렌스 폰더 시스템")
- 시간척도를 포함한 왜곡되지 않은 이미지를 경기 직후에 재현할 수 있는 방식으로, 사진광학적인 증거를 사용하는 시스템 ("포토 피니쉬 시스템")

각각 시스템의 정의는 (규칙 259, 1항) 시스템의 운영상 특징을 조정하기 위함이다. ISU에서 자세한 가이드 라인을 제시한다.

b) 만약 몇 개의 자동시스템이 사용이 가능할 경우 레프리는 대회 시작 전 메인 시스템을 결정해서 발표해야 하고, 아래 C항에 따라 백업 방법을 발표해야 한다. 만약 몇 개의 백업 시스템이 가능할 경우, 참고로 대회 시작 전 시스템 순서를 발표해야 한다. 수석계시원은 즉시 주 시스템과 보조 시스템의 기능 불량 여부를 모니터 해야 한다. 만약 주 시스템이 한시적으로 실패하였을 경우, 한시적으로 그 선수의 기록은 백업 시스템을 이용하여 결정한다.

c) 만약 포토 피니쉬 시스템이 사용될 경우, 공식 프로토콜은 포토 피니쉬 시스템에 의한 피니쉬 순서와 기록의 형태로 작성되어야 한다. 광학 시스템 또는 트랜스 폰더 시스템에서 전광판에 "라이브"라고 표시하지만 사용 중인 시스템의 기록이 다를 경우 최종 기록은 포토 피니쉬 시스템이다. ISU는 기술과 절차에 관한 가이드라인을 발표할 수 있다.

d) 포토 피니쉬 시스템은 ISU 선수권대회, ISU 월드컵 대회, 올림픽에는 의무적으로 사용한다.

3. 모든 종목을 전부 시간을 재어서 공식 문서에 0.01초 단위로 정확하게 기록하여야 한다. 사용된 시계가 0.01초 이상의 정확도를 표시하여도, 0.01 뒷자리의 소수는 공식 시간을 결정할 때는 무시한다. 그러나 규칙 265, 1항에 의해 동점을 구분하기 위하여, 0.001초의 포토 피니쉬 시스템을 사용하여 0.001초 단위까지 기록한다.

4. 수석계시원과 수석 보조계시원

a) 자동 계시를 위한 수석계시원과 각각의 자동 계시 시스템 (예: 광학 시스템, 포토 피니쉬, 트렌스 폰더)에 한 명의 수석 보조계시원이 임명되어야 한다.

b) 수석계시원은 현재 대회에서 사용되고 있는 시스템이 각각의 경기 이후 선수들에 대한 기록 측정이 잘되고 있는지 점검하여야 한다. 또한 해당 시스템의 오작동 및 부정확성에 대해서 감독하는 역할을 한다. 수석 보조계시원은 시스템의 오작동이나 어떤 사고의 경우 수석계시원에게 즉시 알려야 한다. 수석계시원은 계시 프로토콜을 작성하여야 할 책임이 있고 이는 공식 기록으로의 승인을 위하여 레프리에게 제출되어야 한다. 계시 프로토콜에는 메인 계측장비가 사용되자 않았던 경우 백업 시스템이 사용된 경우를 포함하여야 한다.

5. 만약 메인 시스템이 실패 시, 다른 백업 시스템이 없다면, 규칙 250, 6항과 7항에 의거 수동 기록을 공식 기록으로 인정한다. 그러나 다른 식별 가능한 증거가 있다면 예를 들어 수동 기록의 정확성을 검사하거나 향상시킬 가능성이 있는 비디오 녹화 등이 있다면, 공식 기록으로 고려될 수 있다. 이러한 상황은 규칙 260 2항과 3항이 설명하고 있다.

규칙 252 구간 기록과 개인별 랩 타임

여러 랩을 경기하는데 1랩 시간을 재고 각 랩마다 시간이 기록 되어야 한다. 자동 계시에서는 0.01초 단위로 기록하고 개인별 랩 타임과 같은 정확도로 프로토콜 (기록집)에도 기록되어야 한다.

E. 경기규칙

규칙 253 스타트

1. 스타트 장비

1.1. 통상적인 스타트 리볼버(파우더 총)을 대신하여 전자 스타트 피스톨이 사용될 수 있다. 다만, 아래의 조건들이 충족되어야 한다:

a) 전자 피스톨에 단단한 방아쇠가 반드시 있어야 한다.

b) "총을 발사하는 순간" 발생하는 총성은 크고 명확하여야 하며 일반 스타트 리볼버와 소리가 비슷하여야 한다.

c) 총에서 발생하는 연기는 반드시 시각적인 신호(조명)로 대체하여야 하며 이는 반드시 일반 카메라의 플래쉬와는 구분이 되어야 한다.

1.2. 포토셀 또는 민감한 카메라와 같은 전자 장비가 부정 출발을 판독하는데 사용될 수 있다. 이와 같은 장비들은 스타터가 출발 절차를 이행할 수 있도록 보조하는 목적으로 사용되어야 한다. 그러나 선수가 스타터가 구령하기 전에 출발선을 떠난 이후 부정 출발을 확인하는 용도로 사용될 수 있다. 부정출발은 전자 장비에 의하여 판독되는 부분을 감독하기 위하여 특별히 임명된 오피셜에 의하여 판정된다. (규칙 253, 4항 참조)

1.3. ISU 이벤트, 동계올림픽 및 동계유스올림픽에서, 스타터의 명령과 총 소리를 시뮬레이션하는 출발 장치의 소리는 출발선 근처에 설치된 두 개의 확성기를 통해 전송한다.

2. 스타트 호명

2.1. 모든 출발 전에는, 출발 지점에서, 그리고 가능하면 경기장 내부 스피커 시스템(탈의실, 체육관, 복도 등)을 통해서도 출전할 선수의 이름을 명확하게 호명해야 한다.

2.2. 레프리는 늦거나 시간에 맞지 않게 나타나는 경우 선수에게 경고해야 하며, 선수를 실격 처리하거나 공식 프로토콜에 DNS를 표시할 수 있다(규칙 273도 참조).

3. 스타트 절차

3.1. 선수들은 인코스와 아웃코스에서 각각 백색 암밴드와 적색 암밴드를 착용하고 경기를 한다. 3명이 한 조를 이루는 100m 혹은 그 이하 거리의 경우, 중간 선수는 노란색 암밴드을 착용한다. 선수들은 그들 자신의 올바른 암밴드 착용과 올바른 출발 레인에 대한 책임을 진다. 이 규정을 위반하면 실격한다. 규칙 279, 5항 참조.

3.2. a) 스타터가 "Go to the start" 구령을 하면 선수는 출발선과 예비 출발선 사이에 선다. 이 두 선 사이의 거리는 2m이다. 선수는 스타터가 "Ready" 구령할 때까지 움직이지 않고 서 있다가 출발 자세를 취하고 완전 부동 자세로 출발 총소리를 기다린다. 선수는 반드시 출발선에 스케이트가 닿거나 넘어서면 안되며 출발선 뒤에 스케이트가 위치하여야 한다. 반드시 선수의 스케이트 전체가 출발선 뒤에 있어야 한다.

b) 선수가 출발 자세를 취하는 것과 출발 총을 쏘는 데는 뚜렷한 간격이 있어야 한다. 뚜렷한 간격은 1초 내지 1.5초이다.

4. 부정 출발

4.1. 다음의 사항을 스타터는 부정 출발로 간주한다:

a) 선수가 고의적으로 느린 스타트 자세를 취할 때, 그 선수는 부정 출발이다.

b) 한 선수가 먼저 출발하여 다른 선수가 뒤따르게 되면 그 선수만 부정 출발을 받는다.

c) 선수가 "Ready" 구령 후 총을 쏘기 전에 출발하였을 경우 부정 출발이다.

4.2. 부정 출발 이후, 스타터가 두 번째 총성 및/혹은 휘슬로 신호하면 선수들은 다시 제자리에 돌아와야 한다. 선수들은 출발선에서 50~60m 떨어진 거리에서 스타터로부터 정지신호를 받을 수 있다. 정지 신호는 보조 스타터로부터 빨간 깃발 수신호와 함께 받거나 혹은 시각적으로 선명하게 드러나는 빨간 신호로 받는다. 그러나 각 예선당 3명의 선수가 겨루는 100m 대회(혹은 더 짧은 거리)의 경우, 두 번째 부정 출발 시에는 스타터는 선수들을 제자리로 부르지 않고, 경기 종료 후 해당 선수에게 통보할 수도 있다.

4.3. 스타터는 선수에게 부정출발을 범했다는 것을 경고해야 한다. 만약 2명 모두에게 부정 출발의 책임이 있다면 스타터에 의해서 2명 모두 경고를 받는다. 스타터는 조/예선에서 부정 출발을 선언한 후, 재출발을 진행하며, 다음 부정 출발을 범한 어떤 선수든 해당 경기에서 실격하게 된다.

4.4. 만약 불빛이 부정 출발을 표시할 때 백색 빛은 첫 번째 부정 출발을 표시하고 붉은 빛은 실격을 표시한다. 출발 레인의 불빛 신호 받침대는 반드시 각 선수의 암밴드 색과 일치하여야 한다.

규칙 254 경기의 구성

1. 시계반대 방향으로 활주

경기는 시계의 반대 방향으로 진행한다. 이는 트랙의 안쪽은 선수의 왼쪽을 의미한다.

2. 분리된 경기 레인에서 스케이팅

팀 경기, 매스스타트 경기 및 규칙 258에 따라 조직되는 경기를 제외하고, 선수는 조를 이루어, 추첨으로 결정된 경기 레인에서 시작하며, 각 랩 동안 레인을 변경하여 경주하며, 이는 아래의 5항에 설명된 바와 같다.

3. 지정된 경기 레인 유지

커브와 마지막 직선구간에서 선수들은 자신에게 지정된 레인을 유지하여야 한다. 만약 한 선수가 전적으로 자기 지정 레인을 유지하면서 경기를 하던 중, 다른 선수의 방해를 받는다면 공격하는 선수는 실격이 된다.

4. 정식 경기 레인에서 레인 침범

만약 선수가 지정된 레인을 이탈해서 스케이트 전체가 다른 선수의 레인 또는 웜업 레인을 침범하는 경우, 레인 침범 선수가 다른 선수를 위협하지 않아도 침범 선수는 실격 처리된다. 만일 레이스 도중 선수를 위협하는 사례가 공식적으로 한번 이상 관찰되면, 선수는 8항의 예외적인 경우를 제외하고는 실격된다.

5. 레인 교차

a) 인코스의 선수는 레인을 직선 교차구간에서 아웃 코스로 변경하여야 한다. 이 때 교차구간은 커브가 끝나는 지점과 (움직일 수 있는 블록으로 표시) 그 다음 커브의 시작(콘으로 표시)의 사이이다. 그와는 반대로 아웃 코스 레인의 선수는 반대로 행하여야 한다. (아래 b)항의 예외 참조) 만약 이 규정을 위반할 경우 실격된다.

b) 400m 표준 트랙에서 경주할 때는 1000m와 1500m의 첫 번째 직선구간에서는 레인 변경을 할 수 없다. 다른 크기의 트랙에서 이 종목 또는 다른 종목의 경기를 할 때, 유사한 예외를 적용할 수 있다.

6. 방해 시 책임

교차 직선구간의 시작하는 곳(스노우 라인이나 이동 가능한 블록의 연결이 끊어진 곳에서)에서 커브를 나올 때, 안쪽에서 나오는 선수는 바깥쪽에서 안쪽으로 들어오는 선수에게 방해가 되어서는 안 된다. 다른 조의 선수에게 방해가 되더라도 마찬가지이다. 또한 안쪽에서 밖으로

바꾸는 선수는 다른 선수가 방해를 하지 않는 한 방해에 책임을 진다.
레프리가 이 규칙의 위반을 확인하면, 위반한 선수는 실격 처리된다.

7. 커브에서 안쪽 라인 이탈

커브를 들어갈 때와 나올 때, 선수는 자신의 경기레인 안쪽 라인을 이탈할 수 없다. 커브라인을 페인트로 표시하고, 눈 또는 이동가능 블록을 페인트로 표시된 라인 안쪽에 배치시켜야 한다. 이 블록들 중 어떤 블록도 스케이트로 움직여서는 안 된다. 이 규정의 위반은 실격이 된다.

8. 예외적인 경우

다음의 경우에 (3항에 포함되어도) 선수는 실격을 당하지 않는다.

a) 만약 선수가 커브에 들어갈 때 인코스 유지를 못하거나, 마지막 직선 구간으로 들어가기 전 커브에서 나올 때 인코스 유지를 못하여 아웃 코스를 침범하였지만, 선수가 신속히 인코스로 돌아온다면 실격처리를 하지 않는다. 커브에서 나올 때 400m 표준 트랙 기준 1000m 피니쉬를 나타내는 첫 라인 이전에, 선수는 인코스 확보를 해야 한다.

b) 만약 선수가 넘어지거나 다른 사고로 인하여 지정된 레인을 벗어났지만, 해당 선수가 자신의 지정 레인으로 신속히 복귀하면 실격 처리를 하지 않는다. (규칙 259, 2항 참조)

c) 만약 선수가 동일한 레인에서 다른 선수를 추월하는 경우, 추월 당하는 선수가 추월하는 선수를 피하기 위하여, 거리를 단축하지 않고 지정된 아웃레인을 벗어나는 경우는 실격 처리를 하지 않는다. (규칙 255, 1항 참조)

규칙 255 추월 및 페이스 메이킹

1. 추월 과정 및 책임

1.1. 동일한 레인에서 선수가 다른 선수를 추월하려 할 때에 (한 조를 이룬 두 선수의 차이가 한 랩으로 증가되었을 때 또는 쿼텟 스타트에서 한 조의 선수가 같은 레인에서 출발한 다른 조의 선수를 따라잡았을 때) 추월을 쉽게 하고 충돌을 피하는 책임이 양쪽에게 있다.

1.2. 추월을 하는 상황이 가까워 오면 앞에 앞의 선수 (추월을 당하는 선수)는 그 레인에서 자기 레인을 지켜야 한다. 만일 선수가 추월을 가능하게 하기 위해 레인의 바깥쪽으로 이동하였다면 레인의 안쪽으로 추월이 끝날 때까지 바깥쪽에 있어야 한다.

1.3. 추월을 하는 앞에 있는 선수가 그 레인에서 같은 위치를 지키고 있으면 충돌을 회피하는 책임을 추월하는 선수에게 있다.

1.4. 레프리가 이 규칙의 위반을 확인하면, 위반한 선수는 실격 처리된다.

2. 추월하는 선수와의 거리

2.1. 더블 레인 경기에서 앞선 선수가 그의 상대를 추월하면 나머지 선수는 최소한 10m 거리를 유지하여야 한다. 그러나 앞서가는 선수를 방해하지 않고 뒤진 선수가 추월하는 것이 가능하다면 추월이 허용된다. 그러나 그가 선두에 있는 선수의 페이스 메이커가 되어서는 안 된다.

2.2. 추월을 당한 선수나 추월을 한 선수가 어떠한 정당하지 않은 행동을 하면 실격이 된다.

3. 페이스 메이킹

선수를 뒤따르거나 같이 가는 것은 (pace-making, 속도조정) 허용되지 않으며 이를 위반하는 행위는 바로 실격이 된다. (상기 2항을 참조) 그러나 팀 추월 경기에서 (규칙 256 참조) 만약 어떤 선수가 그의 팀 동료를 한 바퀴 이상 추월하지 않는다면 팀 추월 경기에서 같은 팀에 속한 선수에게는 이 규정을 적용하지 않는다.

규칙 256 팀 경기의 구성

1. 팀 추월 경기

1.1 팀 추월 경기는 팀 경기의 한 종류이며 한 팀 당 3명 또는 4명의 선수로 구성된다. 팀의 최종 기록은 팀의 세 번째 선수가 결승선을 통과한 시점으로 한다. (규칙 259 참조) 만일 각 팀에서 3명이 안 되는 선수가 경기를 마치면 그 팀은 경기를 끝내지 않은 것으로 간주되어 실격된다.

1.2. 팀 추월 경기에서는 두 팀이 트랙의 양쪽 직선 중간에서 동시에 출발한다. 만약 각 조의 구성이 팀 순위별로 구성되었다면, 최고 순위 팀은 일반적으로 피니쉬 직선 구간에서 출발을 한다. 이외의 경우에 출발 위치는 추첨으로 결정한다.

1.3. 트랙은 하나의 경기 레인만으로 설계되어야 한다. 정확히 말하며, 표준 트랙에서 안쪽 레인과 웜업 레인의 경계선을 삭제한다.

1.4. 만일 한 팀의 선수가 다른 팀의 선수에게 추월을 당하면 규칙 255, 2항이 적용된다.

1.5. 만약 팀 추월 경기 방식이 토너먼트 방식으로 진행될 경우, 토너먼트 경기에서 랩 수 전체를 완주하기 전 다른 팀을 추월하는 팀은 해당 경기(예선)의 승자로 결정된다. 추월의 정의는 그 팀의 3번째 선수가 다른 팀의 3번째 선수를 추월했을 경우이다.

1.6. 팀 경기에서 선수들은 각자 다른 표식을 착용해야 한다. 팀의 1번 선수는 No.1의 백색 암밴드를 착용해야 한다. 2번 선수는 적색 암밴드, 3번 선수는 노란색 암밴드, 4번 선수는 청색 암밴드를 착용한다. 규칙 279가 적용된다. 심판의 재량에 따라 암밴드 대신 헬멧 커버나 번호가 쓰인 헬멧을 사용할 수 있다.

2. 팀 스프린트 경기

2.1. 팀 경기는 팀 스프린트 경기로 공지할 수 있다. 경기의 바퀴 수는 각 팀을 구성하고 있는 선수의 수와 동일한 랩 수로 한다. 경기 트랙은 인코스의 표시로 구분된다. 콘을 추가적인 경계로 사용할 수 있다.

2.2. 한 팀이 경기를 할 수 있고 동시에 두 팀이 같이 경기를 할 수 있다. 팀 추월 경기와 같은 위치에서 출발하며 1000m 결승선과 두 팀일 경우는 한 팀은 반대편 교차지 점 중간에서 출발한다.

2.3. 출발 절차는 팀 추월 경기와 같다. 실격에 대한 내용은 아래 4항을 참조하고 재출발과 관련된 규정은 ISU 규칙 260, 2항을 참조한다.

2.4. 팀의 선수들은 서로 다른 각각의 완장(암밴드)를 착용해야 하며, 이는 경기에서 자신의 역할을 지정한다. 세 바퀴에 걸친 팀 스프린트 레이스에서, 팀의 1번 선수는 1번이 있는 백색 완장을 착용해야 하며, 2번 선수는 2번이 있는 적색 완장, 3번 선수는 3번이 있는 노란색 완장을 착용하며, 규칙 279가 적용된다. 심판의 재량에 따라 완장 대신 헬멧 커버 혹은 번호가 있는 헬멧을 사용할 수 있다.

2.5. 첫 레그(leg, 구간)는 1번 선수가 다음의 선수가 바꿀 때까지 팀을 이끌면서 경기를 하여야 하고, 나머지 선수들은 해당 선수의 뒤에서 경기한다. 각 레그의 종료 시(교체 구역에서), 팀을 이끌던 선수는 아웃 코스로 이동해야 하며, 그 다음으로 지정된 선수가 다음 레그에서 팀을 이끈다. 마지막에 지정된 선수는 혼자 마지막 레그를 경기하며 해당 팀의 경기를 종료한다.

2.6. 각 팀의 다음 지정된 선수로의 변경은 결승 직선의 시작과 커브에 진입하기 전에 실시되어야 한다. 교체 지점의 시작과 끝은 적절하게 (예를 들어, 콘을 이용) 표시 한다.

3. 계주 경기

3.1. 팀 대회의 계주 경기는 각 팀이 2명에서 4명으로 구성된다. 그러나 각 개인별 랩 수는 400m 와 800m (1랩 또는 2랩) 정도를 권장한다. 계주 경기는 여러 형식으로 경기를 할 수 있다. 다음의 3.2, 3.3와 3.4항과 같이 3가지 방식 A, B 와 C로 추천된다.

3.2. **계주 대회 방식 A는** 다음과 같다: 규칙 254, 5항에 따라 레인 변경과 세퍼레이트 레인에서 출발한다. 각 개인별 랩 수는 1랩 혹은 2랩으로 구성되며, 1000m 결승선에서 출발하고 피니쉬한다. 바톤 터치구역 40m이며, 1000m 결승선 이전 과 이후 20m씩 연장된다. 바톤 터치구역 40m의 시작과 끝은 주황색 콘으로 표시한다. 바톤 터치는 개인 랩의 종료 시와 다음 개인 랩 시작 사이에 이루어진다. 바톤 터치 구역 외에서 바톤 터치가 이루어지면 실격이다.

3.3. **계주 대회방식 B**는 다음과 같다: 최대 4팀이 같은 조에서 출발할 수 있다. 첫 번째 주자(첫 번째 곡선을 통하여)는 일반 레인(인코스와 아웃코스)이 사용되며 두 선수가 각각 인코스와 아웃코스에서 출발한다. 첫 번째 곡선을 지나서는 인코스만 사용된다. 1500m 스타트 지점에 출발하며 1500m의 결승선이 된다. 첫 번째 주자의 랩은 700m 혹은 300m가 된다. 다음주자의 랩 수는 1랩 혹은 2랩이 된다. 바톤 터치 구역은 75m이다. 바톤 터치 구역의 시작 지점은 주황색 콘으로 표시한다. 바톤 터치는 개인 랩의 종료 시와 다음 개인 랩 시작 사이에 이루어진다. 바톤 터치 구역 외에서 바톤 터치가 이루어지면 실격이다. 추월의 경우 규칙 255, 2항이 적용된다.

3.4 **계주 대회방식 C**는 다음과 같다: 최대 4팀이 같은 조에서 출발할 수 있다. 4팀이 모두 500m 스타트 지점에서 출발하여 직선구간 마지막의 메인 결승선을 통과한다. 각 주자의 랩은 400m 또는 800m이다. 바톤 터치 구역은 100m이며, 결승선에서 끝난다. 바톤 터치 구역의 시작 지점은 주황색 콘으로 표시한다. 바톤 터치는 개인 랩의 종료 시와 다음 개인 랩 시작 사이에 이루어진다. 바톤 터치 구역 외에서 바톤 터치가 이루어지면 실격이다. 추월의 경우, 규칙 255, 2항이 적용된다.

4. 팀 경기에서의 실격과 재출발

추월, 스프린트 또는 릴레이 팀의 선수가 규칙 224, 253, 254, 255, 256, 259 또는 279를 위반하여 실격된 경우, 팀도 실격이 적용된다. 팀 구성원이 ISU 일반 규정에 따라 실격(예: 적격성 규칙 또는 ISU 반도핑 규칙 위반으로 인해)된 경우에도 팀도 실격한다.
출발을 다시 하는 규칙 260 또한 팀 추월 경기, 팀 스프린트 경기, 계주 경기에서도 적용한다. 그러므로 규칙 260, 1-3항에서 설명된 방해를 그 팀의 선수가 받으면 재출발을 하게 된다.

규칙 257 매스스타트 경기의 구성

1. 트랙, 안전 및 해당 규칙

1.1. 경기 트랙은 별도의 레인 없이 배치한다. 웜업 레인을 포함할 수 있으며, ISU 이벤트에서는 반드시 포함하여야 한다. 콘은 트랙의 경계로 사용할 수 있다. 매스스타트 경기 종목은 선수들이 결승선을 처음 통과하는 순간부터 세는 바퀴 수로 지정된다.

1.2. 조직위원회는 경기를 위해 적절한 안전 조치를 준비하여야 한다. ISU 이벤트의 경우 특별 안전 요구사항을 발표한다.

1.3 매스스타트 경기 중 코치 구역은 따로 없으며 경기장 내부에서 코치할 수 없다.

1.4 다음의 경기규칙은 매스스타트에 적용되지 않는다: 규칙 253 3항과 4항, 규칙 254, 2, 3, 5, 6항, 규칙 255 및 규칙 260

2. 형식

2.1. 경기 중 중간 스프린트가 포함된 경우 중간 스프린트와 최종 스프린트에서 얻은 포인트를 합산하여 부여된다. 경기를 완주하지 않은 선수는 최종순위를 결정할 때 중간 스프린트에서 얻은 점수는 인정하지 않는다. 경기를 완주하지 않은 선수의 중간 스프린트의 점수는 다른 선수에게 이전되지 않는다. 만약 스프린트 결과에 영향을 미치는 경기 규칙 위반은 실격 처리되며 해당 스프린트 점수는 획득할 수 없다. 추가적으로, 실격된 선수는 최종 스프린트의 포인트를 획득할 수 없다. 중간 스프린트의 획득 점수와 최종 결승선의 순위에서 획득한 점수를 합산하여 전체 순위를 산정한다. 그러나 종합 점수에 동점 발생 시, 최종 스프린트의 결승선 통과순서가 상위자 산정의 기준이 된다. 중간 스프린트에서 점수를 획득하지 않은 선수는 마지막 결승선 통과 순서에 따라 그 후 순위가 된다. 완주하지 않은 선수는 포기하기 전까지 완주한 랩 수로 순위가 산정될 것이다. 2 명 이상의 선수들이 같은 랩에서 경기를 포기하면 마지막 중간 기록으로 순위를 산정한다.

2.2. 매스스타트는 경기는 한 명 또는 그 이상의 선수가 특정 구간에서 마지막 순위일 경우 해당 선수를 탈락시킬 수 있는 형태로도 진행될 수 있다.

2.3. 매스스타트 경기는 추월 경기로 진행될 수 있다. 예를 들어, 해당 대회의 이전 경기에서 좋은 성적을 낸 선수들에게 '핸디캡'을 주는 방식이다.

3. 스타트 절차

출발선은 직선 구간의 중간에 있으며 (표준 트랙의 1000m 결승선) 6명씩 1열에 위치하며, 각 열은 1m 간격을 둔다. 출발시의 위치는 선수들의 시드배정이나 추첨에 따라 결정된다. 모든 선수들이 출발선 뒤에 일렬로 서면, 스타터가 "Ready" 구령 후 총을 발포한다. 발포가 시작되기 전에 출발선을 앞뒤로 움직이는 선수는 실격 처리된다.

4. 경기 도중

4.1. 출발 후 첫 번째 랩을 도는 동안에 더 나은 위치를 얻기 위해 가속할 수 없다. 이 규칙 위반은 실격 처리 된다. 첫 번째 랩에서 선수들의 충돌로 인해 많은 부분이 발생하면 스타터에 의해 휘슬이나 총소리로 경기를 중지하여야 하며 즉시 재출발을 한다. 첫 번째 랩을 돌면 소리나 신호 (예, 스타트 총 소리)를 울린다. 이 순간부터 더 나은 위치를 얻기 위해 가속할 수 있다.

4.2. 경기는 (500m의 경우) 직선 구간 마지막에 있는 결승선에서 종료된다. 해당 결승선은 경기 형식이 중간 스프린트를 포함하는 경우에는 중간 스프린트의 결승선으로 사용된다.

4.3. 랩 수는 규칙 220에 따른다. 첫 번째 랩(가속되지 않은)부터 카운트를 하며 경기형식이 중간 스프린트를 포함하는 경우에는 각 중간 스프린트 한 랩 전에 벨 신호를 주어야 한다.

4.4. 그룹의 가장 빠른 선수 또는 몇 명의 선수들에게 추월 당한(완전한 한 바퀴) 선수는 규정에 정의된 것과 같이, 트랙의 바깥쪽으로 이동을 하여야 하며 즉시 경기를 포기해야 한다. <u>레이스를 포기하지 않는 선수는 실격 처리된다.</u>

4.5. 다른 선수들에 대한 비신사적인 방해 행동은 실격이 될 수 있다. 레프리는 해당 선수를 실격시킬 권한이 있다. 예를 들어: 직선주로를 지키지 않아 선수를 심각하게 방해하거나, 의도적으로 다른 선수를 차단하거나, 스포츠맨답지 않은 행동으로 다른 선수에게 불리한 결과를 일으켰을 때, 신체를 이용해 다른 선수를 방해하거나 막거나 치거나 미는 것은 심각한 방해로 간주되어 실격될 수 있다.
방해 받은 선수는 심판의 단독 재량으로 다음 라운드로 진출할 수 있다.

5. 선수와 스케이트 장비

선수들은 반드시 특별한 안전장비(규칙 224과 279를 참조한다), 헬멧 커버, 암밴드 또는 빕(BIB), 경기의 계측을 위하여 필요한 장비를 착용하여야 한다. 이러한 요구사항을 준수하지 않는 선수는 실격 또는 제외한다.

규칙 258 특수한 규정이 있는 종목

1. 100m 이하의 종목

100m 또는 그 이하의 스프린트 경기는 각 조에 3명의 선수가 별도의 레인 (separate lanes)에 위치한다. 이러한 대회는 탈락 방식(토너먼트)을 사용하며, 각 라운드에서의 순위 혹은 기록으로 다음 라운드로 진출하게 된다.

2. 10,000m 경기(마라톤) 및 10,000m 이상의 기타 경기

10,000m 경기 및 10,000m 이상의 기타 경기는 마라톤 형식 또는 다른 형식 (예: 1 시간 레이스)으로 구성 될 수 있다. 1일 대회는 해당 ISU 통신문의 특별 규칙을 참조한다.

규칙 259 결승선에서

1. 결승선

1.1. 선수는 정해진 바퀴 수를 돌고 결승선에 스케이트 날 앞 끝이 닿았을 때 그 종목을 끝낸 것이다. 그러나 정확한 정의는 규칙 251, 2.a)항을 적용한다.

1.2. 결승선에서 고의적으로 스케이트를 차거나 (스케이트가 빙판에 완전히 접촉하지 않도록) 결승선에 몸을 던지는 행위는 금지하며, 실격이 된다.

2. 예외적인 경우

2.1. 만일 선수가 결승선 앞에서 넘어지면서 첫 번째 스케이트가 레인을 벗어나고 결승선을 지나가도 그 연장선상에 그의 스케이트 날 앞부분 끝이 결승선에 도달하는 순간으로 기록을 잰다.

2.2. 만약 사용하고 있는 자동 계시 시스템이 스케이트 이외의 다른 이유로 중지되었다면, 해당 선수의 공식 시간은 수동 계시(규칙 250, 7항에 따라서) 와 자동 계시 시스템 시간 중 느린 시간으로 기록한다.

규칙 260 프레쉬 스타트 (재출발)

1. 재출발 허용

1.1. 선수가 자기 잘못이 아닌 방해를 받을 경우 레프리는 재출발을 허용할 수 있다. 첫 번째 경기를 완료한 경우, 두 번의 경기 기록 중 최고의 기록이 해당 선수의 기록이 된다.

1.2. 만약 선수가 트랙에서 방해를 받아 경기를 완료할 수 없었다면, 재출발을 해야 한다. 스케이트가 고장 나거나 빙판의 오염과 같은 경우는 방해로 인정되지 않는다. 또한 경기장의 옆면에서, 어떤 개인이나 사고에 의해 방해를 받았지만, 바로 멈추지 않은 선수의 의견은 재출발의 이유가 되지 못한다.

1.3. 만일 방해를 받아 넘어진 선수나, 또는 같은 조의 선수가 교차 직선에서 교차를 잘못하거나 또는 레인을 이탈해 규정을 위반하여 생긴 잘못에 의한 것이 인정되어 레프리가 재출발을 허용하였다면, 레프리는 관련된 선수에게 이를 알려야 한다.

2. 휴식시간 제공

선수는 처음의 경기와 레프리가 결정한 재출발 사이에 최소한 30분의 휴식을 가질 권리를 가진다. 그러나, 선수가 30분 이내에 출발하는 것을 동의하는 경우에는 그러하지 아니하다.

3. 재출발의 출발레인

만약 선수가 재출발을 할 경우에 일반적으로 이전 경기와 같은 레인에서 출발하게 된다. 그리고 종합 점수 혹은 종합 기록에 의하여 결정되는 500m 또는 1000m의 스프린트 대회 두 번째 경기는 반드시 그렇게 한다.
그러나, 만약 한 명 이상이 재출발이 허용될 경우, 한 선수로 인한 여러 번 경기하는 것을 피하기 위해 조를 만든다. 만약 2명의 선수가 전 경기에서 다른 레인으로 출발하였다면 그들은 재출발에서도 같은 레인에서 경기하게 된다. 만약 그들이 같은 레인에서 출발하였었다면, 재출발의 경우에는 낮은 숫자 조의 선수가 아웃 코스에 위치한다. (규칙 239, 2항과 규칙 245)

규칙 261-263 보류

F. 경기 결과

규칙 264 경기 결과 발표

경기 결과는 경기가 끝난 직후 발표한다. 각 레이스 후에 발표되는 결과는 잠정적이다. (규칙 249, 및 251, 2.c항 참조)

규칙 265 한 종목 경기결과

1. 개인종목 경기 결과

종목(경기)의 결과는 모든 선수들이 달성한 시간을 비교하여 결정된다. 각 종목별로 시상을 하는 경기에서는 그 종목의 승자는 가장 좋은 기록을 낸 선수이다. 만일 여러 선수들이 같은(최고)기록을 얻었으면 규칙 250, 7항 (수동 계시) 혹은 251 (자동 계시)에 의해 결정하며 그들 하나하나가 모두 그 종목의 승자가 된다. 수동 계시 절차에서, 만약 같은 조에서 경기한 두 명의 선수가 동일한 기록을 가지게 될 경우, 그리고 결승선 져지가 그 중 한 명이 승자라고 결정할 경우, 해당 선수는 그 종목에서 다른 선수의 바로 앞 순위로 결정된다. 만약, 서로 다른 조에서 경기한 선수들 중 동일한 기록자 발생 시, 승자는 다른 조의 승자와 동위로 간주하고 2위 역시 다른 조의 2위와 동위로 간주한다.
그러나 만약 포토 피니쉬 시스템 (규칙 251, 2항 참조)을 사용하고, 0.001초 단위까지 측정되었을 경우, 0.001초 단위의 기록을 사용하여 선수 혹은 팀의 순위를 최종 기록으로 사용한다. 이러한 경우 공식 기록 집에는 0.001초로 기록하며, 동점을 명시한다.

경기를 두 번하여 두 경기의 종합 기록이 최종순위를 결정하는 경우, 종합 점수가 같을 경우 동점으로 인정한다. 그러나 포토 시스템이 사용될 경우 (위의 a)항 명시), 종합기록을 포토 시스템이 표시하는 0.001의 기록이 순위산정에 기준이 된다. 이러한 경우, 선수들의 기록을 모든 결과를 0.001로 표기한다.

2. 여러 종목 경기 결과

두 개 또는 그 이상의 종목을 경기하고 하나의 시상을 하는 시합에서는 아래 3 항과 4 항의 의하여 모든 종목 경기를 끝내고 가장 낮은 합산점수를 얻은 선수가 승자이다. 만일 여러 선수가 같은 합산점수를 받았다면 같은 순위로 인정된다.

3. 포인트 계산

경기 포인트는 다음과 같이 계산된다: 500m 경기에서는 초의 숫자가 점수가 된다. 1000m 경기는 초 수의 1/2이, 1500m 경기에서는 1/3이, 3000m 경기에서는 1/6이, 5000m 경기에서는 1/10이, 10000m 경기에서는 1/20의 숫자가 점수가 된다. 소수점 이하 셋째 자리까지만 계산하고 소수점 이하 넷째 자리는 버린다.

4. 다수 종목이 실시되는 대회의 최종순위

경기의 최종순위는 모든 종목이 총합계 점수에 의하여 결정된다. 만일 마지막 종합 점수가 동점을 이룰 시 마지막 경기에서 좋은 기록을 낸 선수가 더 좋은 순위를 가지게 된다. 만일 마지막 종목에 출전하는 선수의 수가 제한되면 나머지 선수들의 순위는 앞에서 경기를 한 그들의 종합 점수로 결정해야만 한다.
만약 실격이나 다른 이유로 마지막 종목 경기를 끝내지 못한 선수의 최종순위는 그 선수가 마지막 종목에 출전을 하지 않은 선수와 같이 결정된다.

5. 팀 추월 경기 결과

a) 만약 팀 추월 경기가 토너먼트 방식으로 진행될 경우, 다음 단계로 출전하는 팀들의 경우에는 그 전 단계만 참가한 선수들보다 더 상위로 간주한다. 이는 다음 단계에서 실격을 포함한 상황 (DNS, DNF, DQ) 등으로 최종 기록을 획득하지 못한 선수들에게도 동일하게 적용된다. 해당 경기의 승자는 마지막 단계 (결승전)의 우승자이다.
b) 만약 팀 추월 경기가 토너먼트 방식이 아닌 다른 방식으로 진행될 경우, 각 선수가 획득한 기록에 의하여 결과가 산정된다.
c) 동계올림픽에서의 팀 추월 경기 결과는 위의 a)항에 따라서 결정된다. B 파이널의 승자는 3위가 되며, B 파이널의 패자는 4위, 파이널 C의 승자는 5위, 파이널 C의 패자는 6위, 파이널 D의 승자는 7위, 파이널 D의 패자는 8위가 된다.

d) 세계 종목별 선수권대회와 세계 주니어 선수권대회에서의 팀 추월 경기 결과는 b)항과 동일하다.

6. 매스스타트 경기 결과

6.1 매스스타트 경기에서 중간 스프린트가 포함된 경우, 최종순위는 선수가 획득한 전체 스프린트 포인트 결과의 합산에 의해 결정된다. 나머지 선수는 최종 결승선을 통과할 때의 순서대로 결정된다. 포인트를 획득하는 시스템은 최종 스프린트 상위 3명이 경기의 1위 ~ 2위가 된다.

6.2. 매스스타트 경기가 중간 스프린트 없이 진행할 때는 순위는 마지막 결승선 통과 순으로 해당 경기의 최종순위가 결정된다.

6.3. 동계올림픽, 세계 유럽 및 4대륙 선수권대회, ISU 월드컵 대회에서의 매스스타트 경기 결과는 아래의 시스템에 따라서 위의 6.1와 같이 결정된다.

a) 최종 스프린트에 추가적으로 경기 중 중간 스프린트가 열린다. 각 스프린트마다 선수들은 경기의 최종순위를 결정하는 포인트를 획득한다. 중간 스프린트는 4 랩, 8 랩, 12 랩의 결승선에서 결정된다.

b) 스프린트의 포인트는 아래와 같이 결정된다.
   - 중간 스프린트: 상위 3명의 선수는 3 – 2 – 1 포인트를 획득한다.
   - 최종 스프린트: 상위 6명의 선수는 60 – 40 – 20 – 10 – 6 – 3포인트를 획득한다.

c) 준결승과 결승전의 매스스타트 경기에서 결승 진출자가 아닌 선수와 결승 진출 선수들은 다음과 같이 순위를 산정한다:
   - 전체 획득한 스프린트 포인트
   - 피니시 라인에서의 기록
   - 경기한 랩 수 경기한 랩 수가 같을 경우, 선수는 그들의 마지막 중간 기록에 따라 순위가 산정된다.

d) 결승전 결과 분류는 아래의 순위에 따라 결정된다:
   - 결승전에 참여한 선수
   - 결승전에 선발되었거나 진출하였지만, 결승전에서 기권하였거나 결승전에서 실격된 선수
   - 결승전에 자격을 얻지 못한 선수는 위의 세부항 6.3.c)의 원칙에 따라 순위가 매겨지며, 획득한 총 스프린트 포인트가 동점인 선수는 결승선에서기록에 따라 순위가 매겨진다.

6.4. 세계 주니어 선수권대회와 ISU 주니어 월드컵에서 매스스타트 경기의 결과는 위의 6.1.와 같이 아래의 중간 스프린트, 최종 스프린트를 위한 시스템에 의하여 결정된다.

a) 경기 도중 2 회의 중간 스프린트가 있고 최종 스프린트가 있다. 각 스프린트마다 선수들은 경기의 최종순위를 결정하는 포인트를 획득한다. 중간 스프린트는 4 랩, 7 랩의 결승선에서 결정된다.

b) 스프린트의 포인트는 아래와 같이 결정된다:

- 중간 스프린트: 상위 3명의 선수는 3 – 2 – 1 포인트를 획득한다.
- 최종 스프린트: 상위 6명의 선수는 30 – 20 – 10 – 4 – 2 – 1 포인트를 획득한다.

c) 위의 세부항 6.3.c) 및 d)에 따라 순위가 산정된다:

7. 팀 스프린트 경기결과

팀 스프린트 경기의 최종 결과는 팀의 세 번째 배치된 선수가 마지막 결승선 통과 기록에 의해 결정 된다. 팀 중 동일한 기록이 발생할 경우 규칙 1항이 적용된다.

규칙 266 전 종목 참가

1. 세계 선수권대회와 혹은 다른 국제대회 에서 최종 종목을 뛰기 위해선 선수는 반드시 전 종목들을 끝내야 한다.

2. 모든 종목의 경기 기록을 합산하여 최종순위를 산정하는 ISU 선수권대회의 경우, 선수 중 모든 경기에 참가하지 않았거나, 공식 기록이 없는 경우 해당 선수권대회의 마지막 종목(경기)에 참가 할 수 없다.

규칙 267 타이틀

(일반규칙 133 참조)

규칙 268 우승자

1. a) 선수권대회에서 올라운드 또는 스프린트 종합 경기의 우승자는 모든 종목을 완주하고 가장 낮은 종합 점수를 획득한 선수이다. 종합 점수가 동점일 경우에는 규칙 265, 2항이 적용된다.

b) 선수권대회에서 종목별 혹은 팀 경기의 우승자는 단일 종목에서 최고기록을 낸 선수 혹은 팀이다.

c) 선수권대회에서 매스스타트 경기의 우승자는 경기 중 획득한 스프린트 포인트의 합산 점수가 가장 높은 선수이다.

2. 다수 종목에서 여러 명의 선수가 같은 최고기록을 세우면 그들 모두가 그 종목의 우승자로 인정된다.

3. ISU 선수권대회 승자에겐 금메달, 2위에겐 은메달, 3위에겐 동메달을 수여한다.

4. 한 종목의 모든 우승자는 3명 이상이 되어도 전부 금메달을 받는다. 우승자가 2명 있으면 은메달은 없다. 우승자가 3명이면 은메달과 동메달은 없다. 만일 우승자가 2명이면 다음 순위 선수(들)은 전부 동메달이다. 우승자가 1명이고 다음 동점자가 2명 또는 그 이상 되면 나머지 동점자는 전부 은메달이고 동메달은 없다. 만일 1등이 1명이고, 2등이 1명이면 다음 동점자는 전부 동메달을 받는다.

규칙 269 메달

(일반규정 규칙 134 참조)

규칙 270 메달

(일반규정 규칙 120 참조)

규칙 271 메달 수여

(일반규정 규칙 134 참조)

규칙 272 선수권대회 결과

(일반규정 규칙 135 참조)

규칙 273 공식 프로토콜

1. 공식 프로토콜은 반드시 아래 내용을 포함하여야 한다:

a) 선수의 명단;

b) 오피셜의 명단;

c) 스타터의 명단;

d) 자동 계시의 피니시 시간은 0.01초 단위로 기록(동점일 경우 0.001초) 또는 수동 계시의 피니시 시간은 0.01초 단위로 기록

e) 빙질 및 기후 정보(아이스 및 공기 온도, 습도, 기압 및 실외인 경우 기타 요인(바람, 눈, 비 등);

f) 레이스의 스타트 시간 및 피니시 시간;

g) 자동 계시가 사용되는 경우, 0.01초 단위의 종목별 분석(스플릿 타임 및 랩 타임) (규칙 252 참조)

h) 메달 순위.

다음은 특별상황의 표시이며 무효경기의 표시를 표시하는 기호이다:

ADV: 규칙 257, 4.5항에 따른 진출

DNF: 결승선을 통과 못함 (스타트는 했지만 반칙 없이 경기를 종료하지 못한 상황, 예를 들어 다른 선수가 충돌을 가하여 넘어짐)

DQ: 실격 (경기규칙에 따른 반칙 상황 혹은 공격적 선두 상황의 실격)

DQB: 올림픽헌장, 세계 반-도핑 규정의 위반, 또는 IOC, ISU 또는 NOC가 정한 규정의 심각한 위반으로 인한 실격

DNS: 스타트하지 못함 (스타트 리스트에 포함되었으나, 스타트에 나타나지 않은 상황)

WDR: 포기 (스타트 리스트에 포함되었으나, 스타트를 포기)

RS: 재경기 (재경기가 승인되고 난 후)

MT: 규칙 250, 7항과 8항과 같이 수동 계시 기록으로 인정된 상황

RW: 레프리에 의한 경고

2. ISU 이벤트는 해당 대회를 조직한 ISU 회원국에서 ISU 제안서의 세부 규정에 입각하여 발간되어야 하며 ISU 사무국에 보내야 한다.

3. 국제 대회에서는, 대회 종료 후 최소 3일 이내에 조직위원회가 디지털 프로토콜을 즉시 완료하여야 한다. 그러나 세계 신기록과 관련된 내용은 규칙 222, 3항을 참조한다. 요청을 받으면 공식문서를 ISU에 제출하여야 한다.

G. 항의와 실격

규칙 274 항의

(일반 규칙 123 참조)

규칙 275 실격

1. 만약 레프리에 의하여 선수가 반칙을 한 것이 인정되면 해당 선수는 해당 종목에서 실격 처리된다.

2. 만약 레프리에 의하여 선수가 고의로 반칙을 한 것이 인정되면 해당 선수는 해당 대회의 나머지 종목 경기에 참가할 수 없다. 또한, 해당 선수가 참가한 대회가 여러 종목의 결과를 합산하여 하나의 시상을 하는 대회이면 그 전에 참가한 종목에서도 실격된다.

규칙 276 항소

(일반규정 규칙 124 참조)

규칙 277 선수의 제명 등

(일반규정 규칙 125 참조)

H. 쿼텟 스타트 (Quartet Start)

규칙 278

1. 대회 형식

1.1. 쿼텟 스타트는 최대 4명의 선수가 2개 조를 이루어 각 각의 조가 따로 동시에 다른 반 랩에서 출발 하는 방식을 의미한다.

쿼텟 스타트의 2개 조는 같은 출발 구역에서 반 랩 차이로 출발하는 것이다. 출발 구역은 일반적인 종목의 출발 구역에서 출발한다. 쿼텟의 두 번째 조는 경기하는 선수들의 스피드가 일반적인 속도에 도달하였을 때 반 랩 차이가 나는 순간 출발할 수 있다. 쿼텟의 두 번째 조에서 부정출발이 있을 경우에는 앞 조와 두 번째 조의 간격이 한 랩 반을 유지할 수 있을 때 출발한다.

1.2. a) 국제 대회, 월드컵 대회, ISU 선수권대회에서 쿼텟 스타트가 사용될 수 있다. 추천되는 종목은 1500m 이상의 장거리 종목이다. ISU 선수권대회에서는 3000m 이상의 장거리 종목에서만 사용될 수 있다.

b) 쿼텟 스타트가 사용된다는 정보는 해당 종목의 조 추첨 마지막에는 알려야 한다. 공식 프로토콜 (기록집) 및 결과 리스트에는 어떠한 기록이 쿼텟인지 명시되어 있어야 한다. 프로토콜에는 규칙 273에 명시되어있는 항목들을 모두 포함하고 있어야 한다.

c) ISU 선수권대회에서는 대회 조직위원회, ISU 스포츠 디렉터, ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 합의할 경우에만 쿼텟이 진행될 수 있고 이는 공고문에 포함되어야 한다.

2. 쿼텟 경기의 스타트 과정과 조 구성

2.1. a) 쿼텟 내 선수들의 출발 위치는 다음과 같이 결정된다:

1번째 추첨된 선수: 첫 번째 조의 인코스 (백색 암밴드)
2번째 추첨된 선수: 첫 번째 조의 아웃코스 (적색 암밴드)
3번째 추첨된 선수: 두 번째 조의 인코스 (노란색 암밴드)
4번째 추첨된 선수: 두 번째 조의 아웃코스 (청색 암밴드)

b) 쿼텟 조 편성이 선수들의 순위에 의하여 되었다면, 상위 2명의 선수는 쿼텟 두 번째 조가 된다

c) 참가된 선수들이 쿼텟을 다 채우지 못한다면 (4명이 있어야 쿼텟을 채울 수 있음), 쿼텟의 첫 번째 조가 불완전 하게 구성된다. 첫 번째 쿼텟은 한 명의 선수로도 구성될 수 있다.

d) 추첨을 하고 나서 출발에서 기권을 하는 경우, 레프리는 쿼텟 구성을 위하여 새롭게 조 편성을 할 수 있다. (규칙 216와 245 참조) 그러나 전체 쿼텟 조의 수가 감소되지 않는 한 새롭게 조 편성을 하여도 선수는 처음 지정된 쿼텟에서 다른 쿼텟으로 이동되지 않는다.

2.2. 같은 쿼텟 내에서 경기하는 모든 선수들은 동시에 스타트를 준비하여야 하며 암밴드는 규칙 2.1.a)와 같이 착용하여야 한다.
2.3. 쿼텟의 각 조는 조별로 랩 스코어러가 있어야 하며 별도로 기록이 측정되어야 한다.
2.4. 쿼텟의 세계 신기록은 월드컵 대회, ISU 선수권대회, ISU 이벤트에서의 기록만 인정된다. (규칙 222, 2.k), 2.l), 3 항 참조)

I. 선수 테크니컬 경기 장비

규칙 279

1. 통신장비

경기 중, 선수는 다른 사람 또는 매체로부터 정보를 얻기 위한 목적으로 어떠한 기술적인 통신 장비도 착용 할 수 없다.

2. 음악 장비

대회 중, 경기 레인 또는 웜업 레인에서 스케이팅을 하고 있는 선수는 음악 또는 다른 소리를 들려주는 어떠한 장비도 착용할 수 없다.

3. 계시 장비

만약 대회에서 사용하는 계시 프로그램에서 기록 측정을 위하여 선수에게 특정 계시 장비 착용이 요구될 경우, 선수는 출발 구역에서 필요한 장비를 착용하고 경기를 하는 동안 해당 장비를 착용하여야 할 의무가 있다. 정확한 장비 착용에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

4. 암밴드 또는 식별 장치

경기 중 또는 경기가 종료될 시 해당 선수의 정확한 위치를 확인하고 선수를 식별하기 위해 선수들은 암밴드 또는 그 외 식별장치를 착용하여야 할 의무가 있으며, 이는 기술 규정 (제 253, 3항, 257, 5항, 278, 2항)에 명시되어 있고 레프리에 의하여 지도될 수 있다. 선수는 출발 구역에서 정확한 암밴드와 또는 필요 시 그 외 식별 장치를 착용하여야 하며 이에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

5. 장비 규정 위반

적절하거나 필요한 장비와 관련된 위의 1, 2, 3, 4 항을 위반하는 선수는 실격 처리된다.

국제빙상연맹

설립: 1892년 7월 23일, 네덜란드 스헤베닝언

ISU 회원국

AND	**Andorra**	안도라 빙상 연맹 (피겨)
ARG	**Argentina**	아르헨티나 스피드 스케이트 연합 (UVEPA) (스피드)
		아르헨티나 빙상 연맹 (피겨)
ARM	**Armenia**	아르메니아 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
AUS	**Australia**	호주 빙상 경기 Inc. (스피드)
		호주 빙상 Inc. (피겨)
AUT	**Austria**	오스트리아 스피드 스케이트 협회 (스피드)
		오스트리아 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
AZE	**Azerbaijan**	아제르바이잔 빙상 연맹 (피겨)
BEL	**Belgium**	벨기에 스피드 스케이트 연맹 (스피드)
		벨기에 피겨 연맹 (피겨)
BIH	**Bosnia and Herzegovina**	보스니아 - 헤르체고비나 빙상 연맹
BLR	**Belarus**	벨로루시의 빙상 연맹
BRA	**Brazil**	브라질 빙상 연맹 (피겨) (스피드 임시회원)
BUL	**Bulgaria**	불가리아어 빙상 연맹
CAM	**Cambodia**	캄보디아 빙상연맹 (피겨 임시회원)
CAN	**Canada**	캐나나 스피드스케이팅 (스피드)
		스케이트 캐나다 (피겨)
CHI	**Chile**	칠레 국가 피겨 스케이팅 연맹 (피겨 임시회원)
CHN	**China**	중국 빙상 협회(스피드)
		중국피겨스케이팅협회(피겨)
COL	**Colombia**	콜롬비아 빙상 연맹 (스피드 임시 회원)
CRO	**Croatia**	크로아티아 빙상 연맹
CYP	**Cyprus**	키프로스 스케이트 연맹 (피겨)
CZE	**Czech Republic**	체코 스피드 스케이트 연맹 (스피드)
		체코 피겨 스케이트 협회 (피겨)
DEN	**Denmark**	덴마크 빙상 연합
ECU	**Ecuador**	에콰도르 스케이팅 연맹 (피겨 임시회원)
EGY	**Egypt**	이집트 빙상 스케이트 (피겨 임시회원)
ESP	**Spain**	스페인 빙상 연맹
EST	**Estonia**	에스토니아 빙상 연합
FIN	**Finland**	핀란드 빙상 연맹 (스피드)
		핀란드 피겨 스케이트 협회 (피겨)

FRA	**France**	프랑스 빙상 연맹
GBR	**Great Britain**	영국 아이스 스케이팅
GEO	**Georgia**	조지아 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
GER	**Germany**	독일 스피드 스케이트 커뮤니티 (스피드)
		독일 빙상 연합 e.V. (피겨)
GRE	**Greece**	헬레니즘 동계 스포츠 연맹 (피겨 임시 회원)
HKG	**Hong Kong/ China**	홍콩 빙상 연맹
HUN	**Hungary**	헝가리 빙상 연맹
INA	**Indonesia**	인도네시아 스포츠 연합 (PORSEROSI)
IND	**India**	인도 빙상 협회
IRL	**Ireland**	아일랜드 빙상 협회
ISL	**Iceland**	아이슬란드 빙상 협회 (피겨)
ISR	**Israel**	이스라엘 빙상 연맹
ITA	**Italy**	이탈리아 빙상 연맹
JPN	**Japan**	일본 빙상 연맹
KAZ	**Kazakhstan**	카자흐스탄 빙상 연맹
KGZ	**Kyrgyz Republic**	키르기스 공화국 빙상 연맹 (피겨)
KOR	**Rep. of Korea**	대한 빙상 연맹
KUW	**Kuwait**	쿠웨이트 피겨 스케이트 연합 (피겨 임시 회원)
LAT	**Latvia**	라트비아어 빙상 협회
LIE	**Lichtenstein**	리히텐슈타인 빙상 협회
LTU	**Lithuania**	리투아니아 스피드 스케이트 협회 (스피드)
		리투아니아 빙상 연맹 (피겨)
LUX	**Luxembourg**	룩셈부르크 스피드 스케이트 연합 (스피드)
		룩셈부르크 피겨 연합 (피겨)
MAR	**Morocco**	모로코 빙상 협회 (피겨)
MAS	**Malaysia**	말레이시아 빙상 협회
MDA	**Moldova**	몰도바 공화국 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
MEX	**Mexico**	멕시코 빙상 및 동계 스포츠 연맹, A.C. (피겨)
MGL	**Mongolia**	몽골 빙상 연합
MKD	**North Macedonia**	마케도니아 빙상 연맹 (피겨)
MON	**Monaco**	모네가 빙상 연맹 (피겨)
NED	**Netherlands**	네덜란드 빙상 협회
NOR	**Norway**	노르웨이 빙상 연맹
NZL	**New Zealand**	뉴질랜드 스피드 스케이트 협회 (Inc.) (스피드)
		뉴질랜드 피겨 스케이트 협회 (Inc.) (피겨)
PER	**Peru**	페루빙상경기연맹

PHI	**Philippines**	필리핀 빙상 연합
POL	**Poland**	폴란드 스피드 스케이트 협회 (스피드)
		폴란드 피겨 스케이트 협회 (피겨)
POR	**Portugal**	포르투갈 동계 스포츠 연맹(스피드 및 피겨 임시회원)
PRK	**D.P.R. Korea**	조선민주주의인민공화국 스케이팅협회
QAT	**Qatar**	카타르 빙상 연맹 (스피드)
ROU	**Romania**	루마니아 빙상 연맹
RSA	**South Africa**	남아프리카 스피드 스케이트 협회 (스피드)
		남아프리카 피겨 스케이트 협회 (피겨)
RUS	**Russia**	러시아 빙상 연맹 (스피드)
		러시아 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
SGP	**Singapore**	싱가포르 빙상 연맹
SLO	**Slovenia**	슬로베니아 빙상 연맹
SRB	**Serbia**	세르비아 빙상 협회
SUI	**Switzerland**	스위스 빙상 연맹
		국제 스위스 빙상 클럽 다 보스 (클럽 회원)
SVK	**Slovak Republic**	슬로바키아 스피드 스케이트 협회 (스피드)
		슬로바키아 피겨 스케이트 협회 (피겨)
SWE	**Sweden**	스웨덴 스포츠- 스케이팅, 썰매 및 롤러 스포츠 협회_(스피드)
		스웨덴 피겨 스케이트 협회 (피겨)
		스톡홀름 일반 스케이트 클럽 (클럽 회원)
THA	**Thailand**	태국 피겨 및 스피드 스케이트 협회
TKM	**Turkmenistan**	투르크메니스탄 국가 동계 스포츠 센터(피겨 임시회원)
TPE	**Chinese Taipei**	차이니즈 타이페이 빙상연맹
TUR	**Turkey**	터키 빙상 연맹
UAE	**United Arab Emirates**	UAE 빙상 연맹 (피겨)
UKR	**Ukraine**	우크라이나 스피드 스케이트 연맹 (스피드)
		우크라이나 피겨 스케이트 연맹 (피겨)
USA	**USA**	미국 스피드 스케이트 (스피드)
		미국 피겨 스케이트 협회 (피겨)
UZB	**Uzbekistan**	우즈베키스탄 동계 스포츠 협회
VIE	**Vietnam**	베트남 빙상 연맹 (스피드 및 피겨 임시회원)

국제빙상연맹

본부: 등기 우편 주소

주소: Avenue Juste-Olivier 17, 1006 로잔, 스위스 전화: (+41) 21 612 66 66,
팩스: (+41) 21 612 66 77, E-Mail: info@isu.ch

오피셜 2022-2026

집행위원회:

회장:		Jae Youl Kim	대한민국
제 1 부회장:	스피드 스케이트:	Tron Espeli	노르웨이
부회장:	피겨 스케이트:	Benoit Lavoie	캐나다
회원:	스피드 스케이트:	Suwanna Silpa-Archa	태국
		Sergio Anesi	이탈리아
		Stoytcho G. Stoytchev	불가리아
		Alexander Kibalko	러시아
		Albert Hazelhoff	네덜란드
	피겨 스케이트:	Patricia St. Peter	미국
		Tatsuro Matsumura	일본
		Susanna Rahkamo	핀란드
		György Elek	헝가리
		Maria Teresa Samaranch	스페인
	선수 대표:	Eric Radford	캐나다
사무총장:		Fredi Schmid	스위스
회계:		Ulrich Linder	스위스
법률 고문:		Michael Geistlinger	오스트리아
피겨 스케이팅 스포츠 기술 이사:		Charles Z. Cyr	미국
스피드 스케이팅 스포츠 기술 이사:		Hugo Herrnhof	이탈리아

기술 위원회:

싱글 및 페어 스케이팅:	의장:	Fabio Bianchetti	이탈리아
	회원:	Leena Laaksonen	핀란드
		Yukiko Okabe	일본
		Emilie Billow	스웨덴
		Susan Lynch	호주
	임명 선수:	Cong Han	중국
	임명 코치:	Patrick Meier	스위스
아이스 댄스:	의장:	Shawn Rettstatt	미국
	회원:	Hilary Selby	영국
		David Molina	프랑스
		Ingrid Charlotte Wolter	독일
	임명 선수:	Kaitlyn Weaver	캐나다
	임명 코치:	Alper Uçar	터키

국제빙상연맹

싱크로나이즈드 스케이팅:	의장:	Philippe Maitrot	프랑스
	회원:	Petra Tyrbo	스웨덴
		Lois Long	미국
		Nina Bischoff	스위스
	임명 선수:	Ida Hellström	핀란드
	임명 코치:	Cathy Dalton	캐나다
스피드스케이팅:	의장:	Nick Thometz	미국
	회원:	Hanjo Heideman	네덜란드
		Øystein Haugen	노르웨이
		Alexei Khatylev	벨라루스
	임명 선수:	Pending	
	임명 코치:	Pending	
쇼트트랙 스피드스케이팅:	의장:	Nathalie Lambert	캐나다
	회원:	Reinier Oostheim	네덜란드
		Satoru Terao	일본
		So Hee Kim	대한민국
	Christoph Milz	독일	
	임명 선수:	Pending	
	임명 코치:	Wim de Deyne	벨기에

선수위원회
(2026년 3월까지 선출)

의장	Eric Radford	캐나다
부의장	Douwe de Vries	네덜란드
	Evan Bates	미국
	Nathalie Lindqvist	스웨덴
	Viktor Knoch	헝가리

징계 위원회:

의장:	Susan Petricevic	뉴질랜드
회원:	Allan Böhm	슬로바키아
	Jean-François Monette	캐나다
	Eugen Larasser	독일
	Keith King	미국

메디칼 위원회:

의장:	Jane M. Moran	캐나다
회원:	Joel C. Shobe	미국
	Hiroya Sakai	일본
	Ruben Ambartsumov	우크라이나
	Hannu Koivu	핀란드
	Eunkuk Kim	대한민국
	Marieke Becker	네덜란드

개발 위원회:

코디네이터:	Jildou Gemser	네덜란드
	Xu Xun	중국

명예 회장:		선출년도
Viktor Gustaf Balck †	스웨덴	1925
Emerich von Szent Györgyi †	헝가리	1933
Herbert J. Clarke †	영국	1955
James Koch †	스위스	1967
Jacques Favart †	프랑스	1982
Olaf Poulsen †	노르웨이	1994
Ottavio Cinquanta †	이탈리아	2016
Jan Dijkema	네덜란드	2022

명예 부회장:		
Sven Låftman †	스웨덴	1971
Hendrik Roos †	네덜란드	1977
John R. Shoemaker †	미국	1980
Hermann Schiechtl †	독일 연방 공화국	1984
Georg Pettersson †	스웨덴	1986
Jean Heckly†	프랑스	1992
Josef Dedic †	체코 공화국	1994
Lawrence Demmy M.B.E. †	영국	1998
Gerhard Zimmerman	독일	2010
David Dore †	캐나다	2016
Alexander Lakernik	러시아	2022

명예 사무국장:		
Georg Häsler †	스위스	1975

명예 회원:		선거년도
Hans Pfeiffer †	오스트리아	1939
Gustavus F. C. Witt †	네덜란드	1953
Marcel Nicaise †	벨기에	1959
Friedrich Kachler †	오스트리아	1959
Walter S. Powell †	미국	1961
Reginald J. Wilkie †	영국	1963
Georg Krog †	노르웨이	1969
Ernest Labin †	오스트리아	1969
Harald Halvorsen †	노르웨이	1969
Ernest J. G. Matthews †	영국	1977
Heinz Dragunsky †	독일 민주 공화국	1980
Oskar Madl †	오스트리아	1980
George Blundun †	캐나다	1980
Emil Skàkala †	체코슬로바키아	1980
Viktor Kapitonov †	(구)소련	1984
Arne Kvaalen †	노르웨이	1984
Icilio Perucca †	이탈리아	1988
Elemér Tertak †	헝가리	1988
Donald H. Gilchrist	캐나다	1992
Herman J. van Laer †	네덜란드	1992
Benjamin T. Wright	미국	1992
John Hurdis †	캐나다	1992
Charles A. De More †	미국	1994
Hans Kutschera†	오스트리아	1996
Jean Grenier	캐나다	1996
Jürg Wilhelm †	스위스	1998
Lars-Olof Eklund †	스웨덴	1998
Jan W.P. Charisius †	네덜란드	1998

명예 회장(계속)		선출년도
Wolfgang Kunz †	독일	1998
Joyce Hisey	캐나다	2002
Walburga Grimm †	독일	2002
John Hall †	영국	2002
Maria Bialous-Zuchowicz †	폴란드	2006
Claire Ferguson	미국	2006
Monique Georgelin	프랑스	2006
Myong-Hi Chang	대한민국	2010
Courtney J.L. Jones O.B.E.	영국	2010
Ulf Lindén	스웨덴	2010
Gerhardt Bubník	체코 공화국	2010
James L. Hawkins	미국	2010
Phyllis Howard	미국	2016
Tjasa Andrée-Prosenc	슬로베니아	2016
German Panov	러시아	2016
Lan Li	중국	2016
György Martos	헝가리	2016
Peter Krick	독일	2016
Alexander Gorshkov	러시아	2016
Ann Shaw	캐나다	2016
Olga Gilardini	이탈리아	2016
Junko Hiramatsu	일본	2018
Marie Lundmark	핀란드	2022
Roland Maillard	스위스	2022
Volker Waldeck	독일	2022
Béatrice Pfister	스위스	2022

전 회장		재직년도
Willem H.J. Mulier †	네덜란드	1892–1894
Viktor Gustav Balck †	스웨덴	1895–1924
Ulrich Salchow †	스웨덴	1925–1937
Gerrit W.A. van Laer †	네덜란드	1937–1945
Herbert J. Clarke †	영국	1945–1953
James Koch †	스위스	1953–1967
Ernest Labin †	오스트리아	1967
Jacques Favart †	프랑스	1967–1980
Olaf Poulsen †	노르웨이	1980–1994
Ottavio Cinquanta †	이탈리아	1994–2016
Jan Dijkema	네덜란드	2016–2022

국제빙상연맹

자크 파바트 트로피
1981년 제정

		수상연도
Irina Rodnina	(구)소련	1981
Eric Heiden	미국	1983
Jayne Torvill / Christopher Dean	영국	1986
Scott Hamilton	미국	1987
Katarina Witt	독일 민주 공화국	1988
Karin Kania	독일 민주 공화국	1990
Natalia Bestemianova / Andrei Bukin	러시아	1992
Tomas Gustafson	스웨덴	1993
Gaétan Boucher	캐나다	1994
Bonnie Blair	미국	1998
Kurt Browing	캐나다	1998
Johann Olav Koss	노르웨이	1998
Ludmila † & Oleg Protopopov	스위스	1998

조지 해슬러 메달
1985년 제정

Zoltán Balázs †	헝가리	1987
Willi Zipperlen †	스위스	1987
F. Ritter Shumway †	미국	1988
Herbert Kunze †	독일 연방 공화국	1989
Assen Pavlov	불가리아	1989
W. Thayer Tutt †	미국	1989
Victor Blinov †	(구)소련	1990
Andrea Ehrig	독일 민주 공화국	1990
Radovan Lipovscak†	유고 슬라비아	1990
Courtney J. L. Jones O.B.E.	영국	1991
Milan Duchon	체코슬로바키아	1992
Klaas Schipper	캐나다	1992
Lysiane Lauret	프랑스	1993
Anna Sinilkina †	러시아	1993
George Howie†	미국	1993
Pamela E.L. Davis, M.B.E. †	영국	1994
Jurjen Osinga	네덜란드	1994
Ivan Mauer †	슬로바키아 공화국	1995
Florea Gamulea	루마니아	1996
David E. Morgan †	호주	1996
Beat Häsler	스위스	1998
Mitsuo Matsumoto †	일본	2000
Robert Moir †	캐나다	2002
Valentin Piseev	러시아	2002

ISU 훈장
2004년 제정

Lysiane Lauret †	프랑스	2006
Lucy Brennan	미국	2007
Susan Johnson	미국	2007
Joachim Franke	독일	2008
Ann Shaw	캐나다	2008
David Mitchell	영국	2016
Robert Horen	미국	2017
Joseph Inman	미국	2017
Christa Elisabeth Krick	독일	2017
Erik Øsmundset	노르웨이	2017
Kenneth Pendrey	영국	2017
Gale Tanger	미국	2017
Michel Verrault	캐나다	2017
Susan Heffernan	캐나다	2019
Joanne Shaw	캐나다	2019
Sally Rehorick	캐나다	2019
Knut Ludahl	노르웨이	2019
Jan Marmstål	스웨덴	2019