



스포츠 규칙
스피드스케이팅
2026년 6월 12일 현재

주:

ISU 정관 및 규정에서 사람을 지칭하는 남성형 표현(예: 스케이터/선수, 오피셜, ISU 회원국의 구성원 등의 명칭 또는 he, they, them과 같은 대명사)은, 달리 명시된 규정이 없는 한 여성 및 그 밖의 성별도 포함하는 것으로 해석한다.

ISU 정관 및 대회·이벤트 규정도 참조

국제빙상연맹

목차

A. 종목, 레이스 및 경기	6
규칙 201 ISU 선수권대회 종목, 레이스 및 경기	7
1. 세계선수권대회	7
2. 유럽선수권대회	7
3. 세계 주니어 선수권대회	8
규칙 202 동계올림픽대회 종목 및 레이스	8
B. 트랙 및 경기장	9
규칙 203 표준 트랙	9
규칙 204 기타 스피드스케이팅 트랙	9
규칙 205 ISU 선수권대회 및 ISU 월드컵 대회의 트랙	9
규칙 206 동계올림픽대회 트랙 및 경기장	9
C. 경기의 조직	10
규칙 207 참가비	10
규칙 208 ISU 선수권대회와 ISU 이벤트의 엔트리	10
1. 일반 조건	10
2. 엔트리 쿼터 및 출전자격 배정 시스템	11
규칙 209 동계올림픽대회 엔트리	14
1. 일반 조건	14
2. 엔트리 쿼터	15
3. 출전자격 배정 시스템	15
D. 오피셜과 그 의무	16
규칙 210 필요한 오피셜	16
규칙 211 오피셜 임명	16
규칙 212 ISU 이벤트, 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회의 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터 지명	16
규칙 213 국제 대회와 국내 선수권대회의 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터 지명	17
규칙 214 ISU 이벤트의 레프리, 스타터, 경기 코디네이터 및 그 밖의 오피셜 임명	17
규칙 215 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회의 오피셜 임명	17
규칙 216 레프리의 임무와 권한	18
규칙 217 스타터의 임무와 권한	19
규칙 218 경기 코디네이터의 임무	19
규칙 219 트랙 저지의 임무	19
규칙 220 랩 스코어러의 임무	20
규칙 221 결승선 저지의 임무	20
E. 세계기록	21
규칙 222	21
1. 세계기록 종목	21
2. 준수하여야 할 조건	21
3. 제출 및 발급 서류	22
F. 월드컵	23
규칙 223 스피드스케이팅 월드컵	23
G. 선수의 스포츠 장비	24

규칙 224	24
1. 레이싱 수트, 안전장비, 팀 유니폼	24
2. 스케이트	24
3. 장비 규정의 위반	24
규칙 225 보류	25
H. 트랙	25
표준 400m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치도(레인 폭 4m에 한정)	25
표준 400m 스피드스케이팅 트랙 치수	26
표준 400m 스피드스케이팅 트랙 계산 예	26
333.33m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치도 예	27
333.33m 스피드스케이팅 트랙 치수 예	29
333.33m 스피드스케이팅 트랙 계산 예	29
규칙 226 경기 트랙의 경계 표시	30
규칙 227 트랙 배치	30
1. 측량	30
2. 출발선과 결승선	30
3. 코치박스	31
규칙 228 선수 안전 보호 조치	31
1. 사고 방지 조치	31
2. 보호 조치 - 모든 경기에 대한 최소 요구사항	31
3. ISU 이벤트 및 동계올림픽대회에서의 보호 조치	32
규칙 229 ISU 이벤트, 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회에서의 정빙 절차	33
1. ISU 빙질위원회	33
2. 빙질 기술 전문가의 정보 제공	33
I. 대회의 조직	34
규칙 230 ISU 이벤트의 공고 및 진행	34
규칙 231 ISU 이벤트 기간 중 의사소통	34
규칙 232 공고의 일자 및 내용, 추가 조건	34
규칙 233 대회 공고 지연	34
규칙 234 대회의 연기, 대회의 철회	34
규칙 235 엔트리, 닉네임/선호 이름, 포스트 엔트리	34
규칙 236 도핑	34
규칙 237 이벤트의 성립	34
규칙 238 ISU 이벤트 경비, 선수 및 오피셜에 대한 경비 상환	34
J. 추첨 절차	35
규칙 239 팀 리더 회의 및 추첨	35
규칙 240 세계선수권대회 추첨	35
1. 세계선수권대회의 최초 추첨 - 올라운드 종합	35
2. 세계선수권대회의 추가 추첨 - 올라운드 종합	36
3. 세계선수권대회 네 번째 종목의 출전자격 - 올라운드 종합	36
4. 세계선수권대회 추첨 - 스프린트 종합	36
5. 세계선수권대회 추첨 - 종목별/개인 경기 및 팀 경기	37
규칙 241 동계올림픽대회 추첨	37
규칙 242 유럽선수권대회 추첨	39
규칙 243 세계 주니어 선수권대회 추첨	39

규칙 244 국제 대회 추천	40
여러 종목을 치르고 한 번만 시상하는 대회의 추천 및 조 편성	40
규칙 245 추천 후의 출발 기관. 대체 선수의 엔트리	40
규칙 246 스타팅 순서의 조정	41
K. 계시	42
규칙 247 자동계시와 수동계시	42
규칙 248 시계	42
규칙 249 공식 기록	42
규칙 250 수동계시 절차	42
규칙 251 자동계시 절차	43
규칙 252 구간 기록(스플릿 타임)과 개별 랩 기록	44
L. 경기 규칙	45
규칙 253 스타트	45
1. 스타트 장비	45
2. 스타트 호명	45
3. 스타팅 절차	45
4. 부정 출발	46
규칙 254 레이스의 운영	46
1. 반시계 방향 활주	46
2. 분리된 경기 레인에서의 활주	46
3. 지정된 경기 레인의 유지	46
4. 지정된 경기 레인의 선 넘기	47
5. 레인 교대	47
6. 방해가 있는 경우의 책임	47
7. 커브에서 안쪽 경계선 침범	47
8. 예외적인 상황	47
규칙 255 추월과 페이스-메이킹	48
1. 추월 과정과 책임	48
2. 추월 후 선수 간의 거리	48
3. 페이스-메이킹	48
규칙 256 팀 경기의 구성	48
1. 팀추월 경기	48
2. 팀 스프린트 경기	49
3. 계주 경기	49
4. 팀 경기에서의 실력과 재경기	50
규칙 257 매스스타트 경기의 구성	50
1. 트랙, 안전 및 적용 규칙	50
2. 경기 방식	51
3. 스타팅 절차	51
4. 레이스 중	51
5. 경기 및 선수 장비	52
규칙 258 특별 규칙이 적용되는 종목	52
1. 100m 및 그 이하의 종목	52
2. 10000m를 넘는 종목의 경기(마라톤)와 그 밖의 경기	52
규칙 259 결승선에서	52

1. 결승선	52
2. 예외적인 상황	53
규칙 260 재경기(Re-skate)	53
1. 재경기 허용	53
2. 필요한 휴식 시간	53
3. 재경기의 출발 라인	53
규칙 261-263 보류	53
M. 대회 결과	54
규칙 264 결과 발표	54
규칙 265 레이스 결과	54
1. 종목별 레이스 결과	54
2. 여러 종목으로 이루어진 이벤트의 결과	54
3. 점수 계산	54
4. 여러 종목으로 이루어진 대회의 최종 순위	54
5. 팀추월 경기 결과	55
6. 매스스타트 경기 결과	55
7. 팀 스프린트 경기 결과	56
8. 계주 경기 결과	56
규칙 266 전 종목 참가	56
규칙 267 타이틀	56
규칙 268 우승자	56
규칙 269 메달	57
규칙 270 포상	57
규칙 271 메달 수여	57
규칙 272 선수권대회 결과	57
규칙 273 공식 프로토콜	57
N. 항의와 실격	59
규칙 274 항의	59
규칙 275 실격	59
규칙 276 불복 신청	59
규칙 277 선수 등의 제외	59
O. 쿼텟 스타트	60
규칙 278	60
1. 대회 방식	60
2. 스타팅 절차와 쿼텟 구성	60
P. 선수의 경기용 기술 장비	61
규칙 279	61
1. 통신 장비	61
2. 음악 장비	61
3. 계시 보조 장치	61
4. 암밴드 또는 그 밖의 식별 수단	61
5. 장비 규칙 위반	61

A. 종목, 레이스 및 경기

규칙 200 개인 및 팀 경기

1. 국제 대회는 다음의 경기를 포함할 수 있다:

종목: 100m, 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 10000m

레이스: 매스스타트

팀추월

팀 스프린트

혼성 계주

여러 종목을 치러 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 규정한 경기 외에, 국제 대회에는 그 밖의 더 짧거나 더 긴 거리의 레이스 및 다른 종합 방식을 포함할 수도 있다. 팀 경기는 계주, 혼성 계주 등의 형태로 개최할 수 있다(규칙 201 및 256도 참조). 이러한 경기는 통상적인 트랙에서 하지 않아도 된다(규칙 204도 참조). 세부 규칙은 주최 측이 공고하여야 하며, ISU가 발행하거나 승인한 관련 규정 또는 가이드라인을 참조한다.
3. 새로운 방식을 국제 대회에서 시도할 수 있으나(ISU 선수권대회 제외), 다음 지침을 준수하여야 한다:
 - a) ISU 스피드스케이팅 기술위원회에 사전에 신청서를 제출하여 위원회의 승인을 얻어야 한다;
 - b) 대회 공고에는 시험하려는 방식의 종류에 관한 정보를 명시하여야 한다;
 - c) 주최 ISU 회원국은 대회 종료 후 늦어도 2주 이내에 새로운 방식에 관한 보고서를 ISU 스피드스케이팅 기술위원회에 제출하여야 한다.
4. 국제 대회의 새로운 형식
스포츠 규칙과 관련한 기술적 성격의 수정 및 새로운 방식/시스템에는 대회·이벤트 규정("CER") 제3.2.2조를 적용한다.

규칙 201 ISU 선수권대회 종목, 레이스 및 경기

1. 세계선수권대회

세계선수권대회는 매년 개최된다.

- 1.1. 선수권대회의 프로그램은 선수권대회 첫날(첫 경기일)을 기준으로 늦어도 2년 전까지 ISU 이사회가 결정한다.
- 1.2. 다음 타이틀 중 일부를 선정하여 경기 프로그램으로 구성한다:
 - a) 여자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 매스스타트;
 - b) 남자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 10000m, 매스스타트;
 - c) 여자부 팀 경기: 팀 스프린트, 팀추월;
 - d) 남자부 팀 경기: 팀 스프린트, 팀추월;
 - e) 여자부 및 남자부 팀 경기: 혼성 계주;
 - f) 여자부 올라운드 종합:
 - 500m와 3000m는 같은 날 경기하며,
 - 1500m와 5000m는 다음 날 경기한다;
 - g) 남자부 올라운드 종합:
 - 500m와 5000m는 같은 날 경기하며,
 - 1500m와 10000m는 다음 날 경기한다;
 - h) 여자부 및 남자부 스프린트 종합:
 - 각 성별에서 500m와 1000m를 이틀 연속 각각 두 차례 실시하며, 매일 500m를 1000m보다 먼저 경기한다.
- 1.3. 일별 프로그램(경기 및 레이스 순서)은 ISU 이사회가 주최 측 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

2. 유럽선수권대회

유럽선수권대회는 매년 개최하며, 두 가지 프로그램을 번갈아 시행한다.

- 2.1. 동계올림픽대회가 열리는 시즌의 직전 시즌과 직후 시즌에는 유럽선수권대회를 올라운드 및 스프린트 종합 경기로 다음과 같이 개최한다:
 - a) 여자부 올라운드 종합:
 - 500m와 3000m는 같은 날 경기하며,
 - 1500m와 5000m는 다음 날 경기한다;
 - b) 남자부 올라운드 종합:
 - 500m와 5000m는 같은 날 경기하며,
 - 1500m와 10000m는 다음 날 경기한다;
 - c) 여자부 및 남자부 스프린트 종합:
 - 각 성별에서 500m와 1000m를 이틀 연속 각각 두 차례 실시하며, 매일 500m를 1000m보다 먼저 경기한다.

- 2.2. 그 밖의 시즌에는 유럽선수권대회를 종목별/개인 경기 및 팀 경기로 다음과 같이 개최한다:
- a) 여자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 매스스타트;
 - b) 남자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 매스스타트;
 - c) 여자부 팀 경기: 팀 스프린트, 팀추월;
 - d) 남자부 팀 경기: 팀 스프린트, 팀추월;
 - e) 여자부 및 남자부 팀 경기: 혼성 계주.
- 2.3. 일별 프로그램(경기 및 레이스 순서)은 ISU 이사회가 주최 측 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

3. 세계 주니어 선수권대회

- 3.1. 세계 주니어 선수권대회는 매년 개최한다. 경기는 다음과 같다:
- a) 여자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 매스스타트;
 - b) 남자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 매스스타트;
 - c) 여자부 팀 경기;
 - d) 남자부 팀 경기;
 - e) 여자부 및 남자부 팀 경기: 혼성 계주;
 - f) 여자부 올라운드 종합;
 - 500m+1500m+1000m+3000m;
 - g) 남자부 올라운드 종합;
 - 500m+1500m+1000m+5000m.
- 3.2. 일별 레이스 및 경기 순서는 ISU가 주최 측 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회와 협의하여 결정한다.

규칙 202 동계올림픽대회 종목 및 레이스

1. 동계올림픽대회(OWG)의 스피드스케이팅 종목은 다음과 같다:
- a) 여자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 16바퀴 매스스타트 경기;
 - b) 남자부 종목별/개인 경기:
 - 500m, 1000m, 1500m, 5000m, 10000m, 16바퀴 매스스타트 경기;
 - c) 여자부 팀 경기: 6바퀴 팀추월;
 - d) 남자부 팀 경기: 8바퀴 팀추월.
2. OWG 스피드스케이팅 경기의 프로그램은 이 대회의 ISU 기술대표가 OWG 조직위원회와 협력하여 편성한다. 프로그램은 ISU 이사회와 IOC의 승인을 받아야 한다.

B. 트랙 및 경기장

규칙 203 표준 트랙

1. 스피드스케이팅 표준 트랙은 길이가 최대 400m, 최소 333 1/3m이고 양 끝에 각각 180°의 커브가 있는, 두 개의 레인으로 이루어진 경기 트랙을 갖춘다. 안쪽 커브의 반경은 25m 이상 26m 이하로 한다. 트랙은 실외 아이스링크, 지붕이 있는 아이스링크 또는 사방이 둘러싸인 아이스링크에 설치할 수 있다.
2. 교차 구역은 커브 끝에서 시작되는 직선구간의 전체 길이로 한다.
3. 안쪽 경기 레인의 폭은 4m이어야 한다. 바깥쪽 경기 레인의 폭은 최소 4m이어야 한다.

규칙 204 기타 스피드스케이팅 트랙

표준 트랙의 형상이나 길이에 맞지 않는 스피드스케이팅 트랙은 길이가 200m 이상인 두 개의 레인으로 구성되고, 안쪽 커브의 반경 15m 이상, 교차 구역 길이 40m 이상, 경기 레인 폭 2m 이상인 경기 트랙으로 준비하여야 한다. 일반 경기 규칙을 따르지 않는 경우(규칙 200, 2항 및 3항 참조), 트랙은 별도의 경기 레인 없이 설치할 수도 있다(예: 호수, 강 등).

규칙 205 ISU 선수권대회 및 ISU 월드컵 대회의 트랙

- a) ISU 선수권대회와 ISU 월드컵 대회는 400m 표준 스피드스케이팅 트랙에서 진행하여야 한다. 트랙의 경기 레인 안쪽에는 폭 4m 이상의 워업 레인을 둔다.
- b) 동계올림픽대회와 유사한 경기 프로그램을 갖는 세계선수권대회(단일 종목 방식의 개인 경기와 팀 경기)의 경우, 인공 결빙 빙판 위에 설치한 ISU 400m 표준 스피드스케이팅 트랙에서 경기하여야 한다. 트랙은 ISU 규정에 따라 설치하여야 하며, 경기 레인 안쪽에 폭 4m 이상의 워업 레인이 있어야 한다. 아이스링크는 바람과 기상으로부터 보호되도록 난방이 되는 건물 안에 있어야 한다. 경기 트랙 안쪽 구역(인필드)에는 빙면을 건너지 않고 접근할 수 있어야 한다. 선수, 오피셜, 게스트, TV 및 기타 미디어를 위한 적절한 시설과 함께 적절한 수의 관중석을 갖추어야 한다.

규칙 206 동계올림픽대회 트랙 및 경기장

OWG 스피드스케이팅 경기는 인공 결빙 빙판 위에 설치한 ISU 400m 표준 스피드스케이팅 트랙에서 실시하여야 한다. 트랙은 ISU 규정에 따라 설치하여야 하며, 경기 레인 안쪽에 폭 4m 이상의 워업 레인이 있어야 한다. 아이스링크는 바람과 기상으로부터 보호되도록 난방이 되는 건물 안에 있어야 한다. 경기 트랙 안쪽 구역(인필드)에는 빙면을 건너지 않고 접근할 수 있어야 한다. 선수, 오피셜, 게스트, TV 및 기타 미디어를 위한 적절한 시설과 함께 적절한 수의 관중석을 갖추어야 한다.

C. 경기의 조직

규칙 207 참가비

ISU 선수권대회에는 대회 참가비(엔트리 비용)가 없다.

규칙 208 ISU 선수권대회와 ISU 이벤트의 엔트리

1. 일반 조건

1.1. 엔트리

ISU 선수권대회 및 그 밖의 ISU 이벤트의 엔트리는 CER에 달리 정한 경우를 제외하고는, 각 ISU 회원국을 통해서만 제출할 수 있다.

1.1.1 예비 엔트리

코치와 그 밖의 팀 스태프의 수, 선수와 대체 선수의 수, 그리고 선수의 잠정 명단 및 팀 리더의 이름을 담은 예비 엔트리를 이벤트 첫날(즉 여자부 또는 남자부 첫 경기일)을 기준으로 18일 전까지 제출하여야 한다. ISU 회원국은 해당 이벤트에 실제로 파견할 의사가 있는 코치와 그 밖의 팀 스태프의 수, 선수와 대체 선수의 수 및 잠정 명단만 예비 엔트리에 포함하도록 요청을 받는다. ISU가 엔트리 쿼터 또는 출전자격을 갖춘 선수의 예비 명단을 발표한 이벤트의 경우, 해당 ISU 회원국은 엔트리 쿼터를 전부 사용할 것인지, 그리고 기권 시 예비 순위의 선수가 출전할 수 있는지를 가능한 한 빨리(그리고 최종 엔트리 마감보다 충분히 앞서) 확정하여 ISU 사무국에 통보하여야 한다.

1.1.2 최종 엔트리

최종 엔트리에는 선수와 출전 가능한 대체 선수의 이름, 그리고 ISU 회원국이 선수권대회 출입증 발급을 신청하는 팀 리더, 코치 및 그 밖의 팀 오피셜의 이름을 포함하여야 한다. 팀 오피셜에게 발급 가능한 출입증의 수는 ISU가 발행한 가이드라인에 따라 제한된다. 최종 엔트리는 대회 공고에 명시된 날짜의 20:00(오후 8시)(대회 개최지 현지 시간)까지 조직위원회에 통보하여야 한다.

1.1.3 포스트 엔트리

포스트 엔트리(마감 후 엔트리)에는 CER 제10.2.6조를 적용한다.

1.2. 기준기록

모든 ISU 스피드스케이팅 선수권대회와 그 밖의 특정 ISU 이벤트에 엔트리를 제출하려면 최소 기준기록이 필요하다. 각 이벤트에 요구되는 기준기록, 기준기록 인정 기간, 대회의 종류, 그리고 그 기록을 달성하여야 하는 그 밖의 조건은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 정하며 ISU 통신문으로 공지한다. 각 ISU 회원국은 기준기록이 요구되는 ISU 이벤트에 엔트리를 낸 선수별로 달성한 최고 기준기록의 확인 자료를 제출할 책임이 있다. 확인 자료가 충분하지 않으면 해당 엔트리는 받아들여지지 않는다.

2. 엔트리 쿼터 및 출전자격 배정 시스템

2.1. 세계선수권대회 - 종목별/개인 경기와 팀 경기

2.1.1 엔트리 쿼터

ISU 선수권대회의 엔트리 쿼터는 지정된 ISU 월드컵 또는 그 밖의 ISU 스피드스케이팅 이벤트(ISU 출전자격 예선대회)에서 거둔 성적을 근거로 각 경기별 특별출전자격 순위리스트(SQRL)에 따라 ISU 회원국에 배정한다. ISU 출전자격 예선대회는 해당 시즌의 대회로 하되, 특별한 사정이 있는 경우에는 해당 대회가 열렸던 직전 시즌의 대회도 포함한다. SQRL에 산입되는 실제 대회와 그 밖의 세부사항은 시즌 개막 전에 연례 ISU 통신문으로 공지한다. 이 통신문에서는 각 경기에 엔트리를 낼 선수에게 요구되는 기준기록도 함께 공지한다. ISU 회원국의 최대 엔트리 쿼터는 개인 경기마다 선수 3명이며, 여자부 5000m와 남자부 10000m, 여자부 매스스타트와 남자부 매스스타트는 예외로 한다. 이들 경기의 최대 엔트리 쿼터는 선수 2명이다. 팀 경기에서는 SQRL에 따라 자격을 얻은 ISU 회원국에 경기마다 쿼터 1자리를 배정한다.

각 경기의 최대 총 참가 선수 수는 다음과 같이 제한한다:

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

2.1.2 출전자격 배정 시스템

a) 각 경기의 SQRL은 두 가지 랭킹을 종합하여 정한다:

- 지정된 출전자격 예선대회에서 획득한 포인트에 따른 랭킹("SQRL 포인트 순위"). 여자부 3000m와 5000m, 남자부 5000m와 10000m는 각 종목의 SQRL 포인트 순위를 두 종목의 포인트를 합산하여 정한다;
- 지정된 ISU 출전자격 예선대회의 해당 종목에서 선수/팀별로 달성한 최고기록에 따른 랭킹("SQRL 기록 순위").

두 순위 리스트 중 어느 하나에서 순위가 같을 경우 다른 리스트에서 순위가 더 높은 선수/팀이 SQRL에서 상위가 된다. 다만 SQRL 포인트 순위가 같을 경우에는 가능한 한 ISU 월드컵 순위 규칙을 우선 적용한다;

각 경기에서 상위 SQRL 포지션은 SQRL 포인트 순위에서 다음과 같은 수의 선수(ISU 회원국별로 해당 경기의 최대 쿼터 이내의 선수만 산입) 또는 팀으로 채우고, SQRL의 나머지는 다음과 같이 SQRL 기록 순위로 정한다:

여자부	남자부	"SQRL 포인트 순위"	"SQRL 기록 순위"
500m, 1000m, 1500m	500m, 1000m, 1500m	18	6
3000m	5000m	16	4
5000m	10000m	8	4
매스스타트	매스스타트	24	-
팀추월 및 팀 스프린트	팀추월 및 팀 스프린트	6	2
혼성 계주	혼성 계주	8*	

* 혼성 계주: 참가 자격을 얻는 팀의 수는 세계선수권대회에 관련하여 가장 최근에 발행된 ISU 통신문을 따른다.

한 경기의 총 쿼터 수를 넘어서는 SQRL 순위는 "SQRL 예비 순위"라 하며, 개인 종목과 매스스타트는 최대 10개, 팀 경기는 최대 6개로 제한한다.

b) ISU 회원국에 대한 쿼터 배정.

각 경기의 ISU 회원국별 쿼터 배정은 SQRL 산정에 포함되는 지정 스피드스케이팅 ISU 출전자격 예선대회 중 마지막 대회가 끝난 직후 ISU가 발표한다.

쿼터는 SQRL에 따라 배정하되, 다음은 예외로 한다.

- 개최 ISU 회원국은 자국의 최상위 선수가 SQRL 예비 순위 10위 이내에만 들더라도 경기마다 쿼터 1자리를 배정받는다;
- 팀 경기에서는 개최 ISU 회원국의 팀이 SQRL 예비 순위 6위 이내에만 들더라도 쿼터를 배정받는다.

c) 쿼터의 재배정:

일부 ISU 회원국이 배정받은 쿼터만큼 선수를 엔트리하지 않는 경우, 그 쿼터는 SQRL 랭킹에 따라 다른 ISU 회원국에 재배정하되, 해당 경기에서 아직 쿼터를 배정받지 못한 ISU 회원국에 우선권을 준다. 재배정 절차는 개인 경기의 경우 SQRL 예비 순위 10개, 팀 경기의 경우 SQRL 예비 순위 6개로 제한한다. 배정받은 쿼터를 모두 사용할 의사가 없는 ISU 회원국은 가능한 한 빨리 ISU 사무국에 알릴 의무가 있다.

d) 배정받은 쿼터의 사용(경기별 엔트리):

쿼터를 배정받은 뒤 경기마다 대체 선수 최대 1명을 포함한 선수 엔트리는 각 ISU 회원국의 재량에 맡긴다. 다만 엔트리에 든 모든 선수는 해당 경기에 대하여 ISU가 정한 기준기록을 달성하였어야 한다(위 1.2항 참조).

2.2. 세계선수권대회 - 올라운드 종합

2.2.1 엔트리 쿼터

선수권대회의 최대 참가 선수 수는 여자부 24명, 남자부 24명이다. 한 ISU 회원국의 최대 참가 선수 수는 성별마다 3명이다. ISU 회원국은 성별마다 대체 선수를 최대 1명 엔트리할 수 있다.

선수권대회의 ISU 회원국별 엔트리 쿼터는 일부는 직전 선수권대회의 성적으로, 일부는 같은 시즌의 월드컵 대회 개최 시 열리는 ISU 특별출전자격 예선대회의 성적으로 정한다. 엔트리 쿼터는 다음과 같이 배정한다:

- ISU 회원국은 직전 선수권대회에서 상위 12위 안에 든 자국 선수의 수에 따라 쿼터를 사전 배정받는다(다만, 최대 2개). 개최 ISU 회원국은 직전 선수권대회에서 상위 12위 안에 든 선수가 없더라도 쿼터 1자리를 사전 배정받는다;
- 나머지 쿼터는 특별출전자격 순위리스트(SQRL)에 따라 ISU 회원국에 배정한다.

2.2.2 출전자격 배정 시스템

SQRL은 출전자격 예선대회로 지정된 월드컵 대회에서 1500m와 3000m(여자부), 1500m와 5000m(남자부)에 출전한 같은 ISU 회원국 소속 선수들의 합산 성적(규칙 265, 3항에 따른 총점)으로 구성한다. 직전 선수권대회의 성적으로 쿼터를 사전 배정받은 ISU 회원국은, 해당 ISU 회원국의 SQRL 순위 중 상위 순위부터 사전 배정된 쿼터 수에 해당하는 순위를 이후 쿼터 배정에서 제외한다.

한 경기의 총 쿼터 수를 넘어서는 SQRL 순위는 "SQRL 예비 순위"라 하며, 최대 10개로 제한한다. 이 예비 명단은 일부 ISU 회원국이 획득한 쿼터를 모두 사용하지 않을 경우 쿼터를 재배정하기 위하여 사용한다. 재배정 과정에서는 아직 쿼터를 배정받지 못한 ISU 회원국에 우선권을 준다.

ISU 회원국은 선수권대회에 배정받은 엔트리 쿼터 이내에서 요구되는 기준기록을 달성한 선수 중에서 참가 선수 및 대체 선수를 엔트리할 수 있다(위 1.2항 참조).

ISU 특별출전자격 예선대회와 SQRL에 관한 세부 규정은 연례 ISU 통신문으로 발행한다.

2.3. 세계선수권대회 - 스프린트 종합

2.3.1 엔트리 쿼터

선수권대회의 최대 참가 선수 수는 여자부 28명, 남자부 28명이다. 한 ISU 회원국의 최대 참가 선수 수는 성별마다 3명이다. ISU 회원국은 성별마다 대체 선수를 최대 1명을 엔트리할 수 있다.

선수권대회의 ISU 회원국별 엔트리 쿼터는 일부는 직전 선수권대회의 성적으로, 일부는 같은 시즌의 월드컵 대회에서 열리는 ISU 특별출전자격 예선대회의 성적으로 정한다. 엔트리 쿼터는 다음과 같이 배정한다:

- ISU 회원국은 직전 선수권대회에서 상위 16위 안에 든 자국 선수의 수에 따라 쿼터를 사전 배정받는다(다만, 최대 2개). 개최 ISU 회원국은 직전 선수권대회에서 상위 16위 안에 든 선수가 없더라도 쿼터 1자리를 사전 배정받는다;
- 나머지 쿼터는 특별출전자격 순위리스트(SQRL)에 따라 ISU 회원국에 배정한다.

2.3.2 출전자격 배정 시스템

SQRL은 출전자격 예선대회로 지정된 월드컵 대회에서 500m와 1000m(여자부 및 남자부)에 출전한 같은 ISU 회원국 소속 선수의 두 종목 합산 성적(규칙 265, 3항에 따른 총점)으로 구성한다. 직전 선수권대회의 성적으로 쿼터를 사전 배정받은 ISU 회원국은, 해당 ISU 회원국의 SQRL 순위 중 사전 배정받은 쿼터 수에 해당하는 상위 순위를 이후 쿼터 배정에서 제외한다.

한 경기의 총 쿼터 수를 넘어서는 SQRL 순위는 “SQRL 예비 순위”라 하며, 최대 10개로 제한한다. 이 예비 명단은 일부 ISU 회원국이 획득한 쿼터를 모두 사용하지 않을 경우 쿼터를 재배정하기 위하여 사용한다. 재배정 과정에서는 아직 쿼터를 배정받지 못한 ISU 회원국에 우선권을 준다.

ISU 회원국은 선수권대회에 배정받은 엔트리 쿼터 이내에서 요구되는 기준기록을 달성한 선수 중에서 참가 선수와 대체 선수를 엔트리할 수 있다(위 1.2항 참조).

ISU 특별출전자격 예선대회와 SQRL에 관한 세부 규정은 연례 ISU 통신문으로 발행한다.

2.4. 유럽선수권대회

2.4.1 엔트리 쿼터

- a) 선수권대회의 각 경기에서 한 ISU 회원국의 최대 선수 수는 세계선수권대회의 해당 경기 최대 선수 수와 같다(위 2.1.1항, 2.2.1항 및 2.3.1항 참조).
- b) 각 ISU 회원국은 경기마다 대체 선수를 최대 1명을 엔트리할 수 있다.
- c) 실제 쿼터(경기당 선수 수)와 회원국당 최대 엔트리 수는 연례 ISU 통신문으로 정한다.

2.4.2 출전자격 배정 시스템

쿼터 및 엔트리 쿼터의 출전자격 배정 시스템에 관한 세부 규정은 연례 ISU 통신문으로 발행한다.

2.5. 세계 주니어 선수권대회

2.5.1 엔트리 쿼터

세계 주니어 선수권대회에서 각 ISU 회원국은 여자부 최대 6명, 남자부 최대 6명까지 엔트리할 수 있다. 각 경기의 대체 선수는 선수권대회에 엔트리한 최대 6명 중에서 지명할 수 있다. 경기별 최대 엔트리는 다음과 같다:

주니어 여자부		주니어 남자부	
500m	선수 5명	500m	선수 5명
1000m	선수 4명 + 대체 선수 1명	1000m	선수 4명 + 대체 선수 1명
1500m	선수 4명 + 대체 선수 1명	1500m	선수 4명 + 대체 선수 1명
3000m	선수 4명 + 대체 선수 1명	5000m	선수 4명 + 대체 선수 1명
매스스타트	선수 2명 + 대체 선수 1명	매스스타트	선수 2명 + 대체 선수 1명
팀 경기	1팀(선수 3명 + 대체 선수 1명, 다만 혼성 계주(MR)는 선수 1명 + 대체 선수 1명)	팀 경기	1팀(선수 3명 + 대체 선수 1명, 다만 혼성 계주(MR)는 선수 1명 + 대체 선수 1명)

개인 4개 종목 전부에 엔트리한 선수는 올라운드 경기에 출전할 자격이 있다.

규칙 209 동계올림픽대회 엔트리

1. 일반 조건

CER 제2.1.1조에 따라 동계올림픽대회(OWG)는 IOC의 독점적 자산이다.

ISU 스피드스케이팅 스포츠 규칙에 선수 시드 배정과 조/히트(pairs/heats) 추첨을 위한 경기별 최종 엔트리 제출에 관한 세부사항이 규정되어 있다.

1.1 엔트리

OWG 엔트리는 해당 ISU 회원국의 제안에 따라 해당 NOC를 통해서만 할 수 있다.

1.2. 기준기록

동계올림픽대회 전년도 7월 1일까지 ISU가 공지하는 세부 기준에 따라 ISU 기준기록을 달성한 선수만 OWG의 참가 선수로 엔트리할 수 있다. 개인 경기/종목에 엔트리하려면 선수는 해당 경기/종목의 기준기록을 달성하여야 한다. 팀추월 경기에 엔트리하려면 선수는 개인 경기 중 최소 1 종목에 엔트리되어 있어야 한다.

1.2.1. 기준기록 달성의 인정 조건

선수가 기준기록을 달성할 수 있는 기간은 ISU 통신문으로 공지한다. 기준기록 달성은 다음 대회에서 세운 기록만 인정한다:

- ISU 선수권대회;
- ISU 월드컵 스피드스케이팅 대회(OWG 이전 8월 1일까지 ISU 통신문으로 공지한다);
- CER 제3.3.1조에 따라 공고된, 모든 ISU 회원국에 개방된 국제 대회;
- 국가 대항전;
- ISU 회원국이 주최하는 국내 선수권대회. 해당 ISU 회원국이 국내 올림픽 출전자격 예선대회로 공식 선언한 경기를 포함한다.

국가 대항전 및 국내 선수권대회/국내 올림픽 출전자격 예선대회가 기준기록 달성 경기로 인정받으려면, 주최 ISU 회원국이 10월 1일까지 해당 경기의 프로그램과 예정 일자 및 장소를 ISU 사무국에 통보하여야 한다. 해당 경기의 대회 공고 사본을 첫 경기일 2주 전까지 ISU 사무국에 보내야 한다. 예외적인 사정이 있는 경우에는 다른 ISU 회원국의 동의를 얻어 그 회원국의 영토에서 국내 선수권대회를 개최할 수 있다.

또한 ISU 규정을 준수하여야 하며, 경기가 기준기록 달성 경기로 인정받으려면 특히 다음 조건을 충족하여야 한다(다만, 이에 한정되지 않는다):

- 경기에 자동계시 장비를 사용하였어야 한다;
- 경기의 레프리와 스타터는 연례 ISU 통신문 또는 그 개정문에 게시된 해당 시즌 ISU 공인 스피드스케이팅 레프리 및 스타터 명단에 포함되어 있어야 한다;
- 대회에서 유효한 ISU 반도핑 규정에 따른 반도핑 검사를 실시하여야 한다.

1.2.2. 기준기록 달성의 확인 및 승인

ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 기준기록 달성의 승인을 책임진다.

ISU 회원국은 동계올림픽대회에 참가시키고자 하는 선수별로 경기/종목마다 달성한 최고 기준기록의 확인 자료를 ISU에 제출할 책임이 있다. 확인 자료에는 그 기록을 달성한 일자와 장소를 기재하여야 한다. ISU 선수권대회나 ISU 월드컵 대회에서 달성한 기록이 아닌 경우에는 결과 리스트 사본을 첨부하여야 한다. 또한 확인 자료에는 달성한 기준기록의 인정 조건(위에 정한 바와 같다)이 모두 충족되었다는 주최 ISU 회원국의 확인서를 포함하여야 한다. 이러한 자료의 제출 기한은 ISU 통신문으로 공지한다.

2. 엔트리 쿼터

OWG 매 대회마다 IOC는 스피드스케이팅 이벤트에 엔트리할 선수의 전체 최대 인원(IOC 쿼터)과 성별 목표 인원을 정한다.

ISU 회원국별, 즉 국가올림픽위원회(NOC)별로 엔트리하는 스피드스케이팅 전체 선수 수는 제한된다. ISU 회원국/NOC의 전체 쿼터는 배정받은 ISU 회원국/NOC 이벤트 쿼터에 따라 더 제한된다.

OWG 각 대회의 NOC/ISU 회원국별 및 종목/이벤트별 전체 인원 관련 세부사항은 해당 ISU 통신문을 참조한다.

3. 출전자격 배정 시스템

원칙적으로 ISU 회원국/NOC의 전체 쿼터와 각 경기의 엔트리 쿼터는 단일 종목/개인 레이스 및 팀 경기 형식의 세계선수권대회에 적용하는 시스템과 같은 구조의 출전자격 배정 시스템에 따라 배정한다(규칙 208, 2.1항 참조).

OWG 각 대회의 출전자격 예선대회, 출전자격 배정 시스템, 쿼터 재배정 등에 관한 세부사항은 해당 ISU 통신문을 참조한다.

D. 오피셜과 그 의무

규칙 210 필요한 오피셜

1. 최소한 다음 오피셜이 필요하다:

- a) 레프리 1명;
- b) 보조 레프리 1명;
- c) 스타터 1명과 스타터 보조 1명;
- d) 수동계시 절차를 지원하고 규칙 259 위반 여부를 관찰할 결승선 저지 1명;
- e) 수동계시를 위한 수석계시원 1명과 수동계시원 4명 이상(규칙 247, 2항 참조);
- f) 자동계시를 사용하는 경우: 자동계시 절차를 위한 수석계시원 1명과 사용 중인 각 자동계시 시스템(규칙 251에 정의)별 보조 수석계시원;
- g) 랩 스코어러;
- h) 트랙 저지: 커브마다 1명씩 코너 저지 2명, 결승 직선구간의 라인 교차를 관찰할 저지 1명 이상, 크로싱 컨트롤러 1명(OWG, 동계청소년올림픽대회(YOWG), ISU 선수권대회 및 그 밖의 ISU 이벤트에서는 커브, 교차 및 결승 직선구간의 각 위치마다 2명 이상);
- i) 이들 오피셜의 필요한 대체 오피셜;
OWG, YOWG, ISU 선수권대회 및 그 밖의 ISU 이벤트의 경우:
- j) 빙질 기술 전문가 1명;
- k) 경기 코디네이터 1명.

2. ISU 선수권대회와 OWG에서는 여자부 경기/이벤트와 남자부 경기/이벤트에 각각 별도의 레프리와 스타터로 구성된 팀을 두어야 한다. 각 팀은 레프리 1명, 보조 레프리 1명, 스타터 1명 또는 2명으로 구성한다.

규칙 211 오피셜 임명

경기를 개최하는 ISU 회원국 또는 그 소속 클럽이 오피셜을 임명할 권한을 가진다(ISU 이벤트의 예외는 규칙 214 참조, OWG 및 YOWG의 예외는 규칙 215 참조). 모든 오피셜은 적격자여야 한다.

규칙 212 ISU 이벤트, 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회의 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터 지명

1. 모든 ISU 회원국은 4월 15일 이전에 다음 직무로 추천하는 사람의 성명을 ISU 사무국에 통보하여야 한다:
 - a) ISU 레프리(4명 이내);
 - b) ISU 스타터(3명 이내);
 - c) ISU 경기 코디네이터(3명 이내).
 지명은 정식으로 작성한 공식 양식을 첨부하여 세 항목별로 따로 제출하여야 한다.
2. ISU 회원국이 지명하는 레프리/스타터/경기 코디네이터는 원칙적으로 해당 회원국의 국적을 가진 사람으로 한다.

3. ISU 회원국이 외국 국적의 레프리/스타터/경기 코디네이터를 지명하는 경우, 그 레프리/스타터/경기 코디네이터는 해당자 국적국의 ISU 회원국이 승인한 경우에만 인정할 수 있다. 그러한 레프리/스타터/경기 코디네이터의 이름은 해당자를 지명한 ISU 회원국의 명단에 기재한다. 이렇게 지명된 레프리/스타터/경기 코디네이터는 지명한 ISU 회원국의 쿼터에 산입한다.
4. ISU 회원국은 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터로 경험이 충분하고 신뢰할 수 있으며 전적으로 공정하고 해당 ISU 규정과 영어에 정통한 사람만을 지명하도록 각별히 주의한다.
5. a) 7월 1일 이전에 65세가 된 사람은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 승인하는 ISU 레프리 및 경기 코디네이터 명단에 포함될 수 없다.
b) 7월 1일 이전에 60세가 된 사람은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 승인하는 ISU 스타터 명단에 포함될 수 없다.
6. 스피드스케이팅 기술위원회는 지명된 레프리/스타터/경기 코디네이터 중에서 ISU 레프리 또는 보조 레프리(A)로 활동할 수 있는 사람 25명 이내, ISU 스타터로 활동할 수 있는 사람 25명 이내, 경기 코디네이터로 활동할 수 있는 사람 25명 이내를 1년간 인정한다.
7. 스피드스케이팅 기술위원회가 승인한 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터의 전체 명단은 매년 8월 1일까지 ISU 회원국에 통지하여야 한다.

규칙 213 국제 대회와 국내 선수권대회의 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터 지명

모든 ISU 회원국은 4월 15일 이전에 국제 레프리, 국제 스타터 및 국제 경기 코디네이터로 활동하도록 해당 ISU 회원국이 승인한 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터의 성명을 ISU 사무국에 통보하여야 한다.

규칙 214 ISU 이벤트의 레프리, 스타터, 경기 코디네이터 및 그 밖의 오피셜 임명

1. ISU 오피셜은 CER 제4.3조에 따라 임명한다.
2. ISU 이벤트의 각 부문(여자부 경기와 남자부 경기 각각)의 레프리와 보조 레프리는 국적이 서로 달라야 한다. 각 부문의 스타터에도 동일하게 적용한다.
3. ISU 이벤트에서는 임명된 레프리, 보조 레프리, 스타터 및 경기 코디네이터와 ISU 대표 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회 대표를 이벤트 시작 최소 60일 전에 주최 ISU 회원국이 초청하여야 한다.
4. ISU 이벤트에서 그 밖에 필요한 오피셜(ISU 대표와 ISU 스피드스케이팅 기술위원회 대표는 제외)은 주최 ISU 회원국이 임명한다. 다만 경기 코디네이터의 임명은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회의 승인을 받아야 한다.

규칙 215 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회의 오피셜 임명

1. CER 제2.2.5조에 따라 OWG 및 YOWG의 스피드스케이팅 이벤트에 필요한 모든 ISU 오피셜은 "ISU"로 지정하여야 한다.
2. 규칙 214, 2항을 적용한다.
3. 임명된 레프리, 보조 레프리, 경기 코디네이터 및 스타터는 OWG 및 YOWG 시작 최소 60일 전에 조직위원회가 초청하여야 한다.

4. 그 밖에 필요한 모든 오피셜(ISU 기술대표와 빙질 기술 전문가는 제외)은 OWG/YOWG가 개최되는 나라의 ISU 회원국이 임명한다.
5. 이 규칙 1항에 따라 임명된 오피셜의 성명은 ISU가 OWG/YOWG 조직위원회와 해당 ISU 회원국에 통보하여야 한다.
6. 임명된 오피셜은 오피셜로 활동하는 동안 국가대표팀의 휘장이나 유니폼을 착용할 수 없다.

규칙 216 레프리의 임무와 권한

1. 레프리는 이 규칙에 따라 부여된 권한을 경기의 스포츠적 무결성을 보호하는 범위 내에서, 그리고 ISU가 정하는 개최 프레임워크에 따라 엄격하게 행사하여야 한다. 이 규칙의 어떠한 내용도 ISU 개최 프레임워크에 정한 주최 ISU 회원국 또는 소속 클럽의 운영상, 상업상 및 계약상 권리와 책임을 침해하거나 이에 우선하거나 그 밖의 방법으로 제한하지 아니한다. 이를 전제로 레프리는 다음을 책임진다:
 - a) 오피셜과 선수의 자격 확인;
 - b) 규칙 239부터 규칙 244까지에 따른 조의 추천 또는 편성;
 - c) 규칙 245와 규칙 246에 따른 조의 조정 및 재편성;
 - d) 경기에 적용되는 모든 규칙이 준수되는지 확인;
 - e) 스타터의 권한에 속하는 스타팅 절차 관련 사항(규칙 217 참조)을 제외한, 스피드스케이팅 스포츠 규칙 위반 시 선수의 실격에 관한 모든 결정;
 - f) OWG, YOWG, ISU 이벤트 및 그 밖의 국제 대회에서 빙판 준비에 대한 정보 제공(규칙 229 참조).
2. 레프리는 다음 권한을 가진다:
 - a) 빙판 상태와 트랙의 안전 조치가 이벤트 개최를 허용하는지 여부의 결정.
 - b) 불리한 상황이 발생하는 경우 트랙의 형태와 크기를 변경하고 경기 거리를 변경하는 것.
 - c) ISU 규정에 저촉되지 않는 범위에서 공고된 경기 프로그램을 변경하는 것.
 - d) 주최 ISU 회원국 또는 소속 클럽과 합의하여 이벤트 개최를 위한 다른 링크를 수락하는 것;
ISU 이벤트에서는 위 a)~d)항에 따른 결정을 해당 경기에 배정된 ISU 대표와 협의한 경우에만 내릴 수 있다.
 - e) 레프리 경고를 주어 선수나 팀 오피셜의 비신사적 행동을 막는 것;
 - f) 옐로카드를 부과하는 것:
 - 경기 전 선수가 경기장 안, 즉 빙판에 들어선 때부터 경기 후 빙판을 떠날 때까지의 사이, 또는 선수가 경기 트랙 인필드에 있는 동안에 일어난 선수의 그 밖의 비신사적 행동에 대하여;
 - 경기 기간, 즉 그 경기의 주관 기관이 정한 경기의 시작과 종료 사이에 선수 또는 팀 오피셜이 빙판 위에서도 빙판 밖에서 행한 행위로서, 담당 오피셜의 지시를 따르지 않은 것으로 레프리가 판단하는 행위에 대하여.
 - g) 무효로 선언된 레이스를 재경기할 것인지, 어디서 할 것인지, 언제 할 것인지의 결정.
 - h) 필요한 경우 선수를 경기에서 제외하고 코치를 코치박스에서 퇴장시키는 것(규칙 227, 3항 참조).
 - i) 넘어지거나 부상당한 선수로 인해 안전이 우려되는 경우 진행 중인 레이스를 중단하는 것.
 - j) 관중이 경기를 방해하거나 원활한 진행을 저해하는 경우 질서가 회복될 때까지 스케이팅을 중단시키는 것.
 - k) 극심한 한파의 경우 경기를 취소하거나 연기하는 것(아래 3.d)항도 참조).
 - l) 스타터나 그 밖의 오피셜을 교체하는 것.

3. 레프리는 다음 사항을 결정한다:

- a) 스타트에 관한 사항(규칙 217, 2항 참조)과 결승선 저지의 판정(규칙 220 참조)을 제외한, 제기된 모든 항의와 그 밖의 분쟁 사항.
- b) ISU 규정 및 기술 규칙 위반에 관한 모든 사항. 레프리는 비디오 리플레이 시스템이나 그 밖에 즉시 이용 가능한 TV 영상을 사용하여 사안을 검토할 수 있다.
- c) 선수권대회의 어느 날에 한 종목이 정상적으로 끝나고 두 번째 종목이 다음 날로 연기된 경우, 끝난 종목은 다시 하지 않는다. 레프리가 어떤 이유로든 한 종목의 레이스를 중단하고 엔트리한 선수 전원이 그 종목을 마치기 전에 경기를 다음 날로 연기하는 경우, 모든 선수는 다음 날 그 종목을 다시 출발하여야 한다.
- d) ISU 선수권대회와 ISU 이벤트(월드컵 대회 포함)에서 레프리는 기온 한계 $-20^{\circ}\text{C}(-4^{\circ}\text{F})$ 를 레이스를 그날 늦은 시간이나 그다음 날로 연기하는 사유로 인정한다. 바람이 체감 온도를 낮추어 저체온증 위험을 높인다는 점을 고려하는 것이 중요하다.
- e) 악천후나 그 밖의 예외적인 사정이 발생하는 경우 레프리는 선수권대회를 마치기 위하여 일부 레이스를 다음 날로 연기하기로 결정할 수 있다. 선수권대회의 조직위원회는 추가된 날의 숙박비를 부담하여야 한다(CER에 따른다).

규칙 217 스타터의 임무와 권한

1. 스타터는 레프리카나 계시원으로부터 레이스 출발 준비가 되었다는 확인을 받은 뒤 선수들을 각자의 출발 레인으로 불러 스타팅 절차를 시작한다. 스타터는 영어로 출발 구령을 하여야 한다(규칙 253, 3항 참조);
2. 선수는 스타팅 절차를 하는 동안, 즉 출발 레인으로 가는 때부터 그 조 또는 히트의 유효한 스타트가 성립할 때까지 스타터의 구령과 통제를 따른다. 스타터는 위 기간 중 스타팅 절차에 관한 모든 분쟁을 결정한다. 부정 출발을 적발하는 장비를 사용하는 경우에는 예외가 적용될 수 있다(규칙 253, 1.2항 참조);
3. 스타터는 그 조 또는 히트에 출전하는 선수들을 분명히 볼 수 있는 위치를 잡아야 한다.

규칙 218 경기 코디네이터의 임무

1. 경기 코디네이터는 일정표, 순위 목록, 기상 보고서 등 경기 진행에 필요한 문서를 제공하여 레프리를 지원하여야 한다;
2. 경기 코디네이터는 팀 리더와의 모든 관련 소통과 경기 진행에 필요한 문서, 최종 엔트리 변경 문서, 기권 양식, 팀 경기 최종 엔트리 등의 배포에서 레프리를 보조할 책임이 있다.

규칙 219 트랙 저지의 임무

1. 각 커브의 코너 저지와 결승 직선구간을 관찰하는 저지는 선수가 경기 규칙을 위반하는지 감시하고, 위반 사항을 발견하면 가능한 한 빨리 레프리카에게 알려야 한다. 커브마다 저지 2명을 임명하는 경기에서는 각 커브의 진입부와 진출부 트랙 안쪽에 각각 배치한다. 코너 저지를 더 둘 수 있는 경우에는 세 번째 저지는 각 커브 진입부의 트랙 바깥쪽에 배치한다.

2. 트랙 교차심판은 선수가 한 레인에서 다른 레인으로 바꿀 때 레인 교대가 올바르게 이루어지는지 확인하여야 한다.
3. 결승 직선구간 저지는 선수가 지정된 경기 레인 안에서 스케이팅하는지, 스케이트 전체로 선을 넘어 다른 레인으로 들어가지 않는지 통제하여야 한다(규칙 254, 4항 참조). 저지는 트랙 바깥쪽에 배치한다.

규칙 220 랩 스코어러의 임무

랩 스코어러는 남은 바퀴 수를 잘 보이게 표시하여야 한다. 마지막 바퀴가 시작되기 20m~30m 전에 참가 선수들에게 벨 신호를 주어야 한다. 매스스타트에서는 선두 선수에게 중간 스프린트와 최종 스프린트를 알리는 벨 신호를 준다. 최종 스프린트 바퀴에서 벨이 울리면 그것이 매스스타트의 마지막 바퀴를 알리는 신호이다. 그 신호는 공식적이며, 나중에 바퀴 수 계산 오류가 밝혀지더라도 구속력을 가진다. 진행 중인 그 바퀴가 마지막 바퀴가 되고, 결과는 그대로 유효하다.

규칙 221 결승선 저지의 임무

결승선 저지는 선수 중 누가 승자인지, 또는 같은 순위인지를 판정하여야 한다. 그 판정에 대해서는 불복 신청을 할 수 없다. 다만 규칙 251에 따라 자동계시를 사용하는 경우에는 기록된 시간으로 그 조 또는 레이스에서 누가 승자인지, 또는 같은 순위인지를 결정한다(규칙 265도 참조).

결승선 저지는 선수가 결승선에서 스케이트를 킥아웃하는 경우(스케이트가 빙판과 접촉을 완전히 잃는 것)에 이를 보고하여야 한다.

E. 세계기록

규칙 222

1. 세계기록 종목

ISU는 다음 세계기록을 등록한다:

- a) 남자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m, 10000m 종목과 500m 2회 합산 기록(500m의 최종 결과를 2회 레이스의 합계 기록으로 정하는 경기에 한한다); 동일 경기에서 4개 종목 총점: 올라운드 종합 500m, 5000m, 1500m, 10000m; 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m; 그리고 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m; 국가대표팀: 8바퀴 팀추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기.
- b) 여자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m 종목과 500m 2회 합산 기록(500m의 최종 결과를 2회 레이스의 합계 기록으로 정하는 경기에 한한다); 동일 경기에서 4개 종목 총점: 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m; 올라운드 종합 500m, 1500m, 1000m, 3000m; 그리고 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m; 국가대표팀: 6바퀴 팀추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기.
- c) 여자와 남자로 구성된 국가대표팀: 규칙 256, 3.4항에 따라 실시하는 6바퀴 혼성 계주 경기.
- d) 주니어 남자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m, 5000m 종목과 500m 2회 합산 기록(500m의 최종 결과를 2회 레이스의 합계 기록으로 정하는 경기에 한한다); 동일 경기에서 4개 종목 총점: 올라운드 종합 500m, 3000m, 1500m, 5000m; 올라운드 종합 500m, 1000m, 1500m, 5000m; 그리고 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m; 국가대표팀: 8바퀴 팀추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기.
- e) 주니어 여자부: 500m, 1000m, 1500m, 3000m 종목과 500m 2회 합산 기록(500m의 최종 결과를 2회 레이스의 합계 기록으로 정하는 경기에 한한다); 동일 경기에서 4개 종목 총점: 올라운드 종합 500m, 1500m, 1000m, 3000m; 그리고 스프린트 종합 500m, 1000m, 500m, 1000m; 국가대표팀: 6바퀴 팀추월 경기, 3바퀴 팀 스프린트 경기.
- f) 여자와 남자로 구성된 주니어 국가대표팀: 규칙 256, 3.4항에 따라 실시하는 6바퀴 혼성 계주 경기.

2. 준수하여야 할 조건

ISU 이사회는 CER 제1.1조, 제1.2조, 제1.3.3조, 제2.1조 및 제3.1조에 열거된 경기 또는 정식으로 공고된 국내 선수권대회에서 달성하고, ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 인정 조건의 충족 여부를 확인한 기록만 스피드스케이팅 세계기록으로 인정한다.

세계기록 인정의 일반 조건은 다음과 같다:

- a) 경기의 대회 공고가 CER 제3.4.1조에 따라 공표되었어야 한다. 국제 대회와 국내 선수권대회의 경우에는 경기의 세부 프로그램을 담은 대회 공고가 경기 시작 최소 4주 전까지 ISU 사무국에 접수되었어야 한다.
- b) 실시하는 종목과 출발 시각이 대회 공고와 일치하여야 한다. 예외는 규칙 216, 4항에 따른 변경이다.
- c) 트랙은 규칙 227에 정한 조건을 갖춘 400m 표준 스피드스케이팅 트랙이어야 한다.
- d) 경기의 레프리가 해당 시즌의 ISU 레프리 명단 또는 국제 레프리 명단에 올라 있어야 한다.
- e) 포토 피니시 장비를 주 계시 시스템으로 하는 자동계시를 사용하였어야 한다(규칙 248, 250, 251 참조).
- f) ISU 세계기록 신청서를 아래 3항에 정한 입증 서류와 함께 주최 ISU 회원국이 해당 시즌 5월 1일까지 ISU 사무총장에게 제출하여야 한다. 제출한 서류로 해당하는 모든 조건이 충족되었음을 확인할 수 있어야 한다.

세계기록 인정의 추가 조건은 다음과 같다:

- g) 같은 날 같은 장소의 경기에서 기존 세계기록이 두 번 이상 경신된 경우에는 그중 최고기록만을 세계기록으로 인정한다. 다만 500m의 최종 순위를 2회 레이스의 합계 기록으로 정하는 경우에는 각 500m 레이스를 별개의 경기로 본다.
- h) 개인 종목에서는 세계기록을 달성한 선수가 해당 레이스 당일 도핑 검사 대상으로 선정되어 음성 판정을 받아야만 세계기록을 공인한다.
- i) 팀 경기(팀추월과 팀 스프린트)에서는 팀마다 선수 2명 이상이 해당 레이스 당일 도핑 검사 대상으로 선정되어 음성 판정을 받아야만 세계기록을 공인하며, 혼성 계주에서는 팀마다 선수 1명 이상이 검사를 받아야 한다.
- j) 같은 날 같은 장소의 경기에서 기존 세계기록이 두 번 이상 경신된 경우에는 세계기록에 해당하는 기록을 달성한 상위 2명의 선수 또는 상위 2개 팀이 해당 레이스 당일 도핑 검사 대상으로 선정되어 있어야 한다.
- k) 여자부 3000m와 5000m, 남자부 5000m와 10000m의 세계기록은 ISU 선수권대회, 월드컵 대회 및 그 밖의 ISU 이벤트에서 쿼텟 스타트로 달성한 기록도 인정할 수 있다.
- l) 주니어 여자부 3000m, 주니어 남자부 3000m와 5000m의 세계기록은 ISU 선수권대회, 월드컵 대회 및 그 밖의 ISU 이벤트에서 쿼텟 스타트로 달성한 기록도 인정할 수 있다.
- m) 올라운드 종합 4개 종목 총점의 세계기록은 경기를 최대 3일에 걸쳐 개최하고, 종목을 ISU 선수권대회에서 허용하는 순서 가운데 하나로 실시한 경우에만 인정할 수 있다(규칙 201, 1항, 2항 및 4항 참조). 또한 종목은 대회 공고에 명시한 순서대로 실시하였어야 한다.
- n) 스프린트 종합 총점의 세계기록은 경기를 2일에 걸쳐 개최하고, 각 개인 종목을 하루에 한 번씩만 실시하며, 둘째 날에 출발 레인을 바꾼 경우에만 인정할 수 있다(규칙 240, 4항 참조).
- o) 국내 선수권대회에서 달성한 기록은 해당 ISU 회원국이 국내 기록으로 인정한 경우에만 세계기록 인정 대상으로 본다.

3. 제출 및 발급 서류

주최 ISU 회원국은 규칙 273에 정한 이벤트의 공식 프로토콜 원본을 ISU 사무국에 제출하여야 하며, 트랙의 공인 측량서, 사용한 계시 장비의 인증 서류, 그 밖에 ISU 세계기록 신청서에 명시된 입증 서류를 첨부하여야 한다.

기존 세계기록과 같은 기록을 세우고 위 2항에 따라 ISU의 인정을 받은 참가 선수는 ISU 세계기록 리스트에 등재한다. ISU는 세계기록을 세우거나 세계기록과 동일한 기록을 세운 경우마다 해당 선수에게 세계기록 반지와 ISU가 정하는 상금을 수여한다.

F. 월드컵

규칙 223 스피드스케이팅 월드컵

1. 여자부와 남자부 월드컵은 ISU 스피드스케이팅 기술위원회의 책임 아래 ISU 이벤트로 개최한다. 엔트리 절차에는 규칙 208, 1.1항을 적용한다. 다만 ISU 통신문이나 이벤트 공고에 정한 경우에는 다른 엔트리 마감일을 적용할 수 있다.
2. 스피드스케이팅 월드컵은 ISU 시리즈이다. 월드컵 포인트는 각 대회에서 부여한다. 종목별 또는 종목 부문별 및 팀 경기의 월드컵 최종 순위는 해당 시즌 동안 출전한 선수 또는 국가대표팀이 쌓은 월드컵 포인트로 정한다. 월드컵 시즌에 열린 레이스에서 획득한 "그랜드 월드컵 포인트" 합계를 근거로 그랜드 월드컵 랭킹을 발표할 수 있다.
3. 이에 관한 규칙과 프로그램은 월드컵에 관한 ISU 특별 통신문으로 발표한다.

G. 선수의 스포츠 장비

규칙 224

1. 레이싱 수트, 안전장비, 팀 유니폼

- a) 레이싱 수트는 선수 신체의 자연스러운 형태에 맞아야 한다. 다른 형태를 만들기 위하여 형상물이나 장치를 삽입하거나 부착하는 것은 허용하지 않는다. 영구적으로 부착한 높이 0.5cm 이하, 폭 2.5cm 이하의 줄무늬를 제외하고는 어떠한 부착물도 허용하지 않는다. 참가 선수는 부상 방지를 위하여 레이싱 수트 안에 정강이 보호대와 패딩형 무릎 보호대를 착용할 수 있다. 참가 선수는 레이싱 수트 밖에 헬멧, 목 보호대, 장갑 또는 병어리장갑(주로 흰색)을 착용할 수 있다. ISU 이벤트에서는 ISU 승인위원회가 승인하고 최신 ISU 통신문에 명시된 기술적 안전 규격에 맞는 헬멧만 허용한다. 허용되는 레이싱 수트와 안전장비에 관한 추가 규격은 ISU가 발행할 수 있으며, 그 경우 ISU 통신문 또는 ISU 회람 서한으로 공고한다.
- b) ISU 선수권대회와 ISU 이벤트에서 같은 국가대표팀의 선수(즉 같은 ISU 회원국이 엔트리한 참가 선수)는 국가명 또는 그 공식 ISU 약어를 표시한 동일한 디자인의 경기 유니폼을 착용하여야 한다. 선수의 이름을 국가명 옆에 표시할 수 있다. 경기 유니폼에는 양쪽 하퇴 바깥쪽에 국가명 또는 공식 ISU 약어를 표시하여야 한다. 글자 크기는 높이 7cm 이상이어야 한다(CER 제13.2.2.2조도 참조).
- c) ISU 선수권대회, 월드컵 대회, 그 밖의 ISU 이벤트 및 OWG 기간에는 같은 국가대표팀에 속한 모든 참가 선수의 원업복에 국가명 또는 그 공식 ISU 약어를 표시하여야 한다. ISU 선수권대회, 월드컵 대회 및 그 밖의 ISU 이벤트에서는 선수의 이름을 국가명 옆에 표시할 수 있다(CER 제13.2.2.2조도 참조).

2. 스케이트

- a) 스케이트는 활주 기술을 돕기 위한, 다리의 수동적인 기계적 연장물이다. 스케이트는 날, 경기 중 치수가 크게 변하지 않는 임의의 재질로 만든 부츠, 그리고 부츠와 날을 연결하는 구조물로 이루어진다. 이 구조물은 선수의 안전을 해치지 않는 범위에서 선수의 신체 능력을 최적으로 활용할 수 있도록 날에 대한 부츠의 병진운동과 회전운동을 허용할 수 있다.
스케이트는 스피드스케이팅 동작에 소비되는 모든 에너지가 경기 중 선수의 대사 활동에서 생성되어야 한다는 요건에 위배되는 어떠한 요소도 포함하지 아니한다. 선수와 스케이트 사이에는 하퇴와 발의 해부학적 구조를 통한 연결 외에 별도의 연결이 없어야 하며, 이를 통하지 않고 에너지, 물질 또는 정보가 스케이트로 전달되어서는 안 된다. 특히 외부 열원이나 인위적 기구로 스케이트 날을 가열하는 것은 허용하지 않는다.
- b) 스피드스케이팅 경기에서 어떤 종류의 장비를 허용하는지에 관한 혼란을 피하기 위하여 필요하다고 판단되는 경우, ISU는 허용되는 스케이트의 정의에 관한 추가 규격을 발행할 수 있으며, 그 경우 ISU 통신문 또는 ISU 회람 서한으로 공고한다.

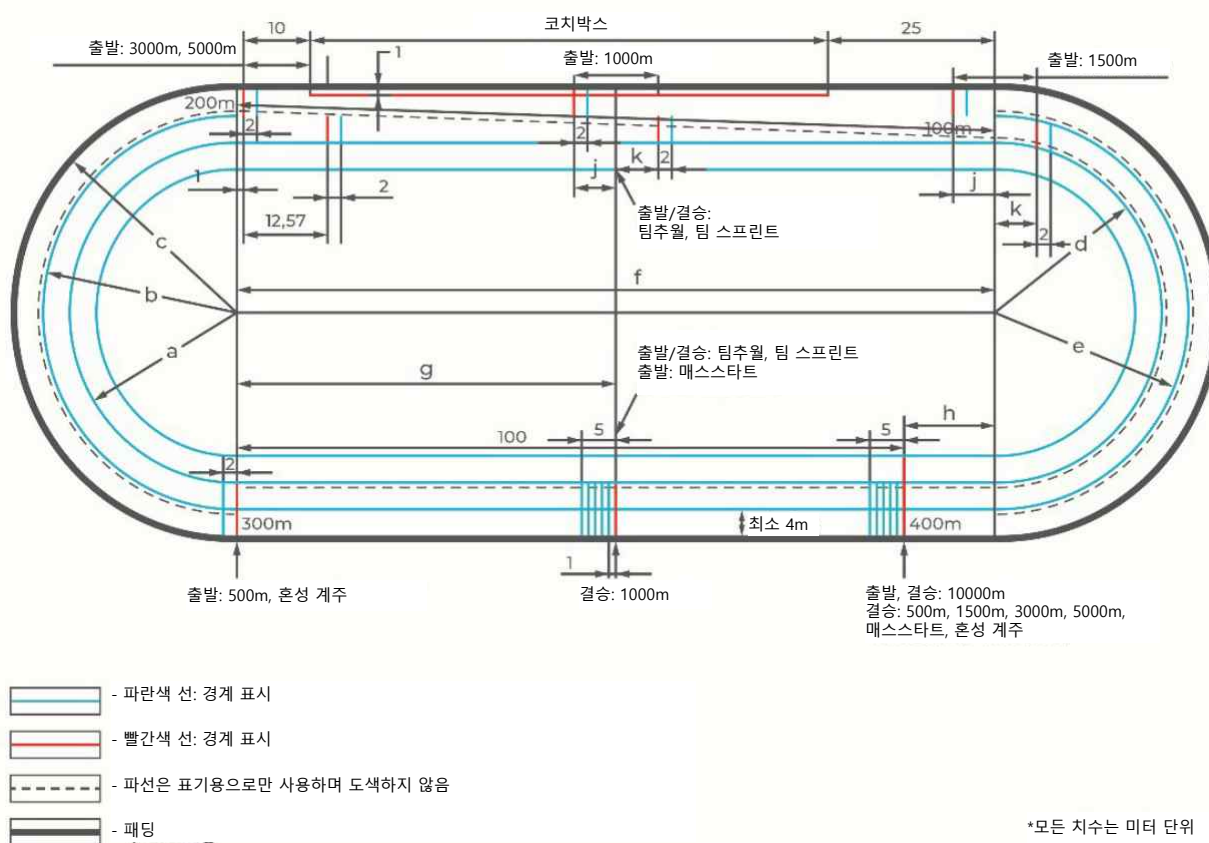
3. 장비 규정의 위반

위 1항 및 2항의 적합한 장비 또는 필수 장비에 관한 규칙을 지키지 않은 선수는 실격된다.

규칙 225 보류

H. 트랙

표준 400m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치도(레인 폭 4m에 한정)



표준 400m 스피드스케이팅 트랙 치수

거리	옵션 #1 반경 25-29m	옵션 #2 반경 25.5-29.5m	옵션 #3 반경 26-30m
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 계산 예

$$1 = 2 \times \text{평균 측} = 2 \times f$$

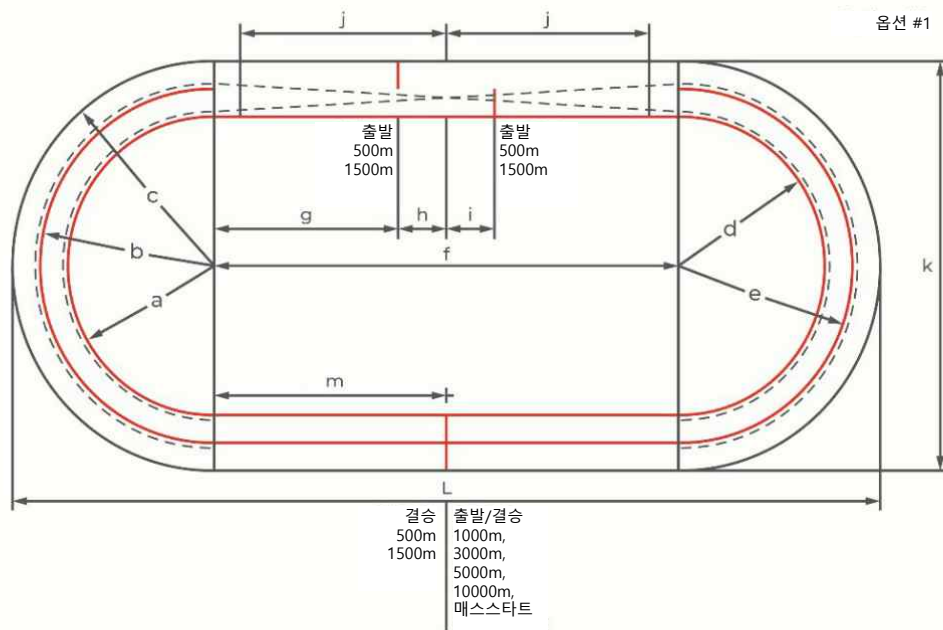
$$3 = \text{바깥쪽 커브} = e \times \pi$$

$$2 = \text{안쪽 커브} = d \times \pi$$

$$4 = \text{교차} = \sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2} \neq$$

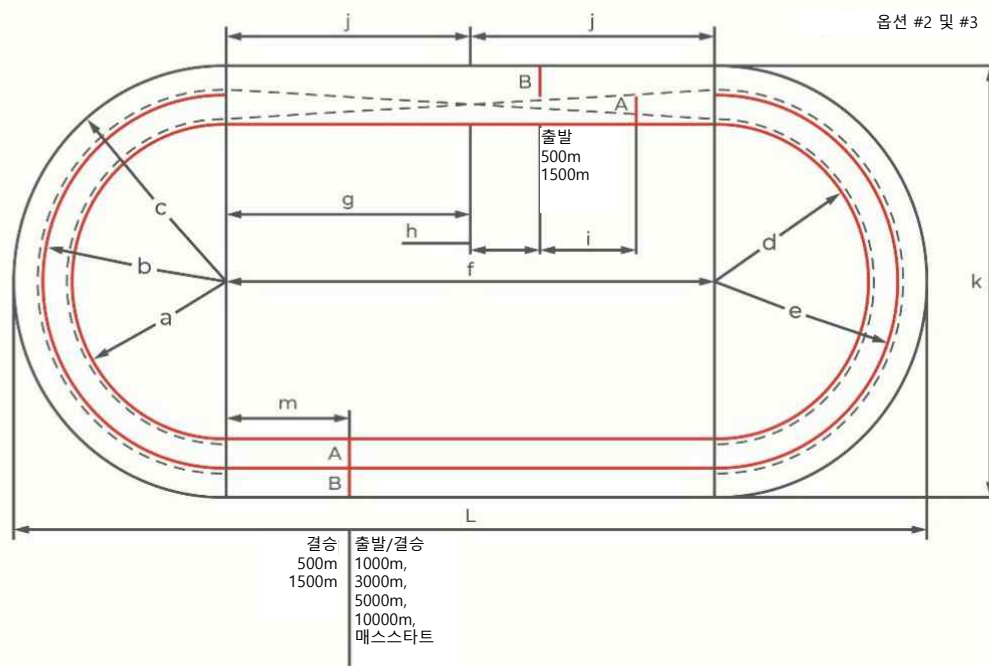
안쪽 커브 반경 25m, 트랙 폭 4m.	
1 = 2 × 113.57	=227.14m
2 = 25.5 × 3.1416	= 80.11m
3 = 29.5 × 3.1416	= 92.68m
4 = $\sqrt{113.57^2 + 4^2}$ -113.57	= 0.07m
= 400.0m	
안쪽 커브 반경 25.5m, 트랙 폭 4m.	
1 = 2 × 112.00	=224.00m
2 = 26 × 3.1416	=81.68m
3 = 30 × 3.1416	=94.25m
4 = $\sqrt{112^2 + 4^2}$ -112	=0.07m
= 400.0m	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

333.33m 스피드스케이팅 트랙 경계 및 배치도 예



- 빨간색 선: 경계 표시
- 파선은 표기용으로만 사용하며 도색하지 않음

*모든 치수는 미터 단위



- 빨간색 선: 경계 표시
- 파선은 표기용으로만 사용하며 도색하지 않음

*모든 치수는 미터 단위

333.33m 스피드스케이팅 트랙 치수 예

거리	옵션 #1 반경 25-30m	옵션 #2 반경 25-30m	옵션 #3 반경 26-30m
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 스피드스케이팅 트랙 계산 예

옵션 #1

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

옵션 #2 및 #3

안쪽 커브 반경 25m, 트랙 폭 5m		
1=2 × 평균 축= 2 × f	2 × 78.622	=157.24m
2=안쪽 커브= d × π	25.5 × 3.1416	= 80.11m
3=바깥쪽 커브= e × π	30.5 × 3.1416	= 95.82m
4=교차= $\sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2} - f$	$\sqrt{78.622^2 + 5^2} - 78.622$	=0.16m
333.33m		
안쪽 커브 반경 26m, 트랙 폭 4m		
1=2 × 평균 축= 2 × f	2 × 77.08	=154.16m
2=안쪽 커브= d × π	26.5 × 3.1416	= 83.25m
3=바깥쪽 커브= e × π	30.5 × 3.1416	= 95.82m
4=교차= $\sqrt{f^2 + (\text{트랙 폭})^2} - f$	$\sqrt{77.08^2 + 4^2} - 77.08$	=0.10m
333.33m		

규칙 226 경기 트랙의 경계 표시

(위 규칙 203 및 204 참조)

경기 레인의 경계 표시에는 직선구간과 커브 모두에서 폭 5cm의 도색 실선을 사용한다.

통상적으로, 그리고 실내 트랙에서는 반드시, 커브의 레인 경계 표시에는 고무 또는 합성 소재로 된 이동식 블록(최대 높이 5cm)을 포함하여야 하며, 커브의 처음 15m 구간에는 50cm 간격으로, 커브의 나머지 구간에는 2m 간격으로 배치한다. 블록은 도색선의 안쪽 가장자리에 맞닿아야 한다. 각 커브의 진입부에서는 첫 번째 블록으로 상단이 막힌 콘(권장 높이 10cm, 최대 높이 20cm)을 사용하여야 한다. 경계 표시의 시인성을 위하여 필요하다고 판단되는 경우, 직선구간에서는 도색된 경계선 위에 10m 간격으로 블록을 배치할 수 있다.

실외 트랙에서는 이동식 블록 대신 눈을 사용할 수 있으나, 눈은 얼어붙어서는 안 된다. 이 경우 눈 경계선은 교차 직선구간을 제외한 경기 트랙 전 구간에 걸쳐 있어야 한다.

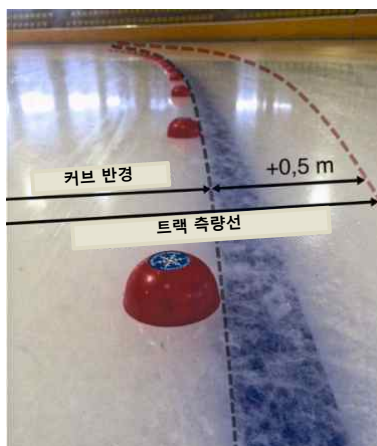
레프리는 경계 표시가 규정에 부합하는지 여부를 결정한다.

규칙 227 트랙 배치

1. 측량

트랙은 해당 목적을 위하여 지정된 자격 있는 측량사가 측량하여 모든 출발선과 결승선의 정확한 위치를 확정하여야 한다. 대회 시작 전에 측량사가 서명한 프로토콜을 레프리에게 제출하여야 한다. 이 프로토콜은 1년 동안만 유효하나, 자격 있는 측량사가 매년 재확인하는 경우에 유효성이 유지된다.

트랙은 안쪽 가장자리에서 바깥쪽으로 0.5m 떨어진 지점을 기준으로 측량하여야 한다.



2. 출발선과 결승선

출발선과 결승선은 직선구간 또는 그 연장선과 직각을 이루도록 그은 폭 5cm 이하의 유색 선으로 표시하여야 한다. 예비 출발선은 출발선 2m 앞에 두어야 한다. 결승선 앞 마지막 5m 구간은 1m마다 트랙에 표시할 수 있다(위 규칙 225 뒤의 도면 참조).

표준 400m 트랙에서는 모든 종목의 출발선과 결승선이 결승 직선구간과 직각을 이루어야 한다. 1000m의 결승선은 결승 직선구간의 중간에 두고, 출발선도 그에 맞추어 배치한다. 팀추월 및 팀 스프린트 경기에서는 출발선과 결승선을 직선구간의 중간에 둔다. 그 밖의 모든 종목의 결승선은 결승 직선구간의 끝쪽에 두고, 출발선도 그에 맞추어 배치한다(위 규칙 225 뒤의 도면 참조).

그 밖의 트랙에서는 출발 지점과 결승 지점 어느 쪽도 커브에 놓이지 않도록 출발선과 결승선을 배치한다.

3. 코치박스

교차 직선구간에는 코치를 위하여 특별히 표시된 구역을 두어야 한다. 코치박스는 트랙 바깥쪽 가장자리에서 1m 떨어진 지점에 폭 2cm의 선으로 표시한다. 이 선은 커브 끝에서 25m 지점에서 시작하여 다음 커브에 진입하기 10m 전까지 교차 직선구간을 따라 이어진다. 스타팅 절차가 진행되는 동안 코치는 스타터와 선수 출발선 모두로부터 20m 이상 떨어져 있어야 한다. 팀추월 경기에서 각 팀의 코치박스는 해당 팀이 출발하는 쪽의 반대편 직선구간에 둔다.

- a) 1000m 이하의 종목과 쿼텟 스타트로 진행되는 레이스에서는 선수 1명당 최대 1명이 코치박스에 들어갈 수 있다. 1000m보다 긴 종목 중 쿼텟 스타트 없이 진행되는 경우와 팀추월 경기에서는 선수 또는 팀당 최대 2명이 코치박스에 들어갈 수 있다. 매스스타트, 팀 스프린트 경기 및 혼성 계주 경기에서는 코치가 코치박스에 들어갈 수 없다.
- b) 포토 피니시와 텔레비전 카메라가 결승선을 명확히 볼 수 있도록, 팀추월 경기 중에 코치는 결승선 구역을 가로질러 지나갈 수 없다.
- c) 경기 중(레이스가 진행되는 동안) 코치는 워업 레인에서 선수와 동행할 수 없다.

규칙 228 선수 안전 보호 조치

1. 사고 방지 조치

선수를 사고로부터 보호하기 위한 조치를 취하여야 한다. 레프리는 경기가 시작되기 전에 그러한 조치를 검토하고 승인하여야 한다. 워업 및 훈련 시간에 선수와 코치는 사고 위험을 줄이기 위하여 주의를 기울여 행동할 책임이 있다.

2. 보호 조치 - 모든 경기에 대한 최소 요구사항

고정된 말뚝으로 스케이팅 트랙과 경기 레인을 구분하는 것은 허용되지 않는다. 영구 설치물은 스케이팅 트랙의 안쪽 및 바깥쪽 가장자리에서 3m 이상 떨어져 있도록 한다.

대회 주최 측은 선수가 스케이팅 트랙(즉, 경기 레인과 워업 레인) 안에 머무르지 못하는 상황에 대비하여 적절한 사고 보호 조치를 제공하여야 한다. 실외 트랙에서는 눈이 얼거나 단단하지 않다는 조건하에 눈을 보호용으로 사용할 수 있다. 적절한 품질의 눈을 충분히 확보할 수 없는 경우에는 보호 매트(패딩)의 사용이 의무이며, 다음의 최소 요구사항을 충족하여야 한다:

- a) 매트의 설계와 사용 재질은 선수가 패딩에 부딪혔을 때 충분한 충격 흡수 효과를 낼 수 있어야 한다.
- b) 패딩의 표면은 내마모성 및 방수 재질로 한다.

- c) 보호 매트는 높이 최소 80cm, 두께 최소 30cm이어야 한다;
- d) 매트는 커브에서 사용하여야 하며, 각 커브가 끝나는 지점 이후 직선구간의 최소 20m에도 사용하여야 한다.
- e) 스케이팅 트랙의 안쪽 및 바깥쪽 가장자리에서 3m 이내에 있는 고정되고 무거운 물체(예: 펜스, 벤치, 기둥)는 적절한 패딩으로 보호하여야 한다.
- f) 패딩은 선수와 패딩의 충돌 그 자체가 심각한 부상 위험을 초래하지 않도록 고정하여야 한다.
- g) 커브에서 패딩을 고정하기 위하여 "위험 구역"(커브의 정점에서 커브 출구까지)에 포스트를 사용하지 않도록 최선의 노력을 기울여야 한다.

3. ISU 이벤트 및 동계올림픽대회에서의 보호 조치

ISU 선수권대회, 그 밖의 ISU 이벤트 및 OWG의 주최 측은 위 2항에 기술된 최소 조치를 넘어서는 보호 조치를 제공하여야 한다. 이러한 이벤트의 주최 측은 기존 또는 설치 예정인 안전 설비에 대한 기술 설명서를 최근의 관련 기술 시험 또는 과학 시험 결과와 함께, 제안된 방안을 ISU 스포츠 총괄책임자 또는 해당 이벤트의 ISU 대표/기술 대표/ISU 기술위원회 대표가 검토할 수 있도록 충분한 시간을 두고 제출하여야 한다. 다음의 조건과 가이드라인을 준수하여야 한다:

- a) 매트는 직사각형 또는 사다리꼴이거나, 선수를 적절히 보호하기에 적합하다고 입증된 그 밖의 형태일 수 있다. 매트는 밀도가 서로 다른 여러 겹의 폼이나 그 밖의 재료 또는 방식으로 구성할 수 있다. 다만 적절한 보호 성능(충격 흡수, 반발 효과 감소)이 기술적 또는 과학적 시험을 통해 입증될 수 있어야 한다.
- b) 패딩 커버는 내마모성이 있고 고무 코팅되지 않은 방수 재질을 사용하도록 최선의 노력을 기울여야 한다. 실외 링크에서는 물과 눈이 매트의 내부 구조에 들어가지 않도록 해당 방식을 조정하여야 한다. 실내 링크에서는 물이 바닥에서 매트 내부로 들어가지 않는 방식을 사용하여야 한다. 매트와 매트 사이의 이음매는 겹치는 스트랩으로 덮어, 선수의 스케이팅 진행 방향에서 매끄러운 외부 표면을 이루도록 하여야 한다.
- c) 커브와 커브 이후 20m 구간에는 매트 바닥 부분의 두께가 최소 80cm, 상단 부분의 두께가 최소 40cm인 보호 매트를 사용하도록 최선의 노력을 기울여야 한다.
직선구간에는 매트 바닥 부분의 두께가 최소 60cm, 상단 부분의 두께가 최소 20cm인 보호 매트를 사용하도록 최선의 노력을 기울여야 한다. 높이는 100cm로 한다.
- d) 보호 매트는 직선구간 전체와 커브에 사용하여야 한다. 보호 매트 대신 높이 100cm의 보드를 사용할 수 있으며, 이 경우 직선구간의 중앙 부분(커브가 끝나는 지점과 시작되는 지점 사이 약 55m 구간)에는 크기 규정에 따라 이동식 폼 패딩과 보드 패딩을 조합하여 설치하여야 한다.
- e) 스케이팅 트랙의 안쪽 및 바깥쪽 가장자리에서 3m 이내에 있는 고정되고 무거운 물체(예: 펜스, 벤치, 기둥)는 적절한 패딩으로 보호하여야 한다.
- f) 패딩은 넘어진 선수가 충돌 시 매트 아래로 빠져나가거나 매트 사이로 통과하지 못하도록 고정하여야 한다. 매트가 빙판 위에 놓이는 경우에는 패딩 아래에 장애물이나 날카로운 모서리가 없는 매끄러운 빙면이 보장되어야 한다.
로프(해당되는 경우)를 포함한 빙판의 안쪽 및 바깥쪽 가장리에는, 넘어진 선수가 보호 매트에 부딪힌 뒤 튕겨 나오는 경우에도 부상을 입지 않도록 빙면에 경사를 주어 정비하여야 한다.

패딩의 움직임을 제어하는 데 사용되는 벨트나 그 밖의 장치는 설치하여 지속적으로 관리한다. 커브에서 패딩을 고정하기 위하여 "위험 구역"(커브의 정점에서 커브 출구까지)에 포스트를 사용하지 않도록 최선의 노력을 기울여야 한다.

g) 위 a)부터 f)까지에 기술된 적절한 보호 조치는 공식 훈련 시간에도 마련되어 있어야 한다.

적절한 안전 조치에 대한 보다 구체적인 사항은 언제든지 ISU 통신문을 통하여 제공될 수 있다. 위의 세부사항은 국제 대회 및 그 밖의 수준 높은 스피드스케이팅 경기의 조직위원회에도 가이드라인으로 간주된다.

규칙 229 ISU 이벤트, 동계올림픽대회 및 동계청소년올림픽대회에서의 정빙 절차

1. ISU 빙질위원회

해당 이벤트의 ISU 빙질위원회는 레프리와 ISU 스피드스케이팅 기술위원회 대표(참석하지 않은 경우에는 다른 ISU 대표) 또는 ISU 기술대표로 구성한다. ISU 빙질위원회는 참가자에게 동등한 조건을 제공하기 위하여 아이스링크의 기술 전문가와 협의하여 정빙 절차를 결정한다.

팀 리더는 최초 추첨 전에 열리는 팀 리더 회의에서 정빙 절차에 대하여 안내받는다. 구체적인 정빙 일정은 스타팅 명단이 발표될 때 팀 리더에게 제공하여야 한다(규칙 216, 1.f항 참조).

ISU 빙질위원회는 발표된 정빙 일정을 변경할 권한을 가진다. 이 경우 팀 리더에게 변경 사항과 수정된 일정을 즉시 알린다.

2. 빙질 기술 전문가의 정보 제공

아이스링크의 빙질 기술 전문가는 정빙 일정을 결정하고 대회의 모든 단계에서 빙판 및 레이스 조건을 모니터링하는 데 필요한 모든 정보를 ISU 빙질위원회에 제출하여야 한다. 여기에는 서로 다른 기후 및 기상 조건(기온, 빙판 온도, 습도, 눈, 바람, 기압 등)과 서로 다른 관중 수용 규모에서의 정빙 절차에 관한 과거 데이터, 빙판 정비 시 사용되는 물의 양과 질(온도, 화학 첨가제 등), 그리고 대회 중 빙판 온도와 기후 조건에 관한 통계가 포함되어야 한다. ISU 빙질위원회가 위에 언급된 데이터를 제공하는 계측기 또는 시스템에 직접 접근할 수 있도록 한다. 실내 트랙에서는 빙질 기술 전문가가 레이스 중 언제든지 바람 또는 기류 조건에 관한 정보도 제공하여야 하며, 경기 트랙 높이에서의 기류 차이로 인한 불균등한 조건이 발생하지 않도록 트랙의 환기 시스템이 제어되도록 할 책임이 있다.

I. 대회의 조직

규칙 230 ISU 이벤트의 공고 및 진행

(CER 제6.1조 참조)

규칙 231 ISU 이벤트 기간 중 의사소통

ISU 이벤트 중 모든 공식 의사소통은 영어로 공표하여야 한다.

규칙 232 공고의 일자 및 내용, 추가 조건

(CER 제3.4조 참조)

규칙 233 대회 공고 지연

(CER 제3.4.3조 참조)

규칙 234 대회의 연기, 대회의 철회

(CER 제3.4.4조 참조)

규칙 235 엔트리, 닉네임/선호 이름, 포스트 엔트리

(CER 제10.2.3조, 제10.2.5조 및 제10.2.6조 참조)

규칙 236 도핑

(CER 제16.3조 참조)

규칙 237 이벤트의 성립

(CER 제7.1조 참조)

규칙 238 ISU 이벤트 경비, 선수 및 오피셜에 대한 경비 상환

(CER 제11조 참조)

J. 추천 절차

규칙 239 팀 리더 회의 및 추천

1. a) ISU는 최소 1회의 팀 리더 회의를 개최할 수 있다. 해당 대회에 선수를 엔트리한 각 ISU 회원국은 대면 또는 온라인으로 팀 리더 회의에 참석하여야 하며, 지정된 팀 오피셜 1명만이 대표할 수 있다.
b) 팀 리더 회의에서 팀 리더는 기권 또는 대체 선수 엔트리를 레프리에게 알려야 하며, 최종 엔트리가 확정된다. 이어서 레프리는 가능한 경우 추천 또는 스타팅 명단 구성을 위한 선수 그룹 편성을 제시하여야 한다;
c) 최초 추천은 경기 첫날 또는 그 전날에 실시할 수 있다.
d) 이후의 경기일에 대해서는 ISU가 공고한 절차와 마감일에 따라 추가로 발생하는 기권, 대체 선수 엔트리 또는 팀 경기 출전 선수 선발을 경기 코디네이터에게 알리는 것이 팀 리더의 임무이다.
2. a) 각 선수에게는 추천 절차, 결과 처리 등에 사용할 고유번호("스타팅 번호")를 부여한다.
b) 레프리가 조 추천을 진행한다. 조 추천은 참석자가 관여하는 수동 추천 방식으로 하거나, 해당 스타팅 번호 중에서 무작위로 선정하도록 프로그램된 컴퓨터를 사용하는 방식("컴퓨터 추천")으로 할 수 있다.
c) 이후의 경기일에는 조직위원회가 임명한 경기 코디네이터(규칙 210, 1.k항)의 입회하에, 그리고 (ISU 이벤트의 경우) ISU 기술위원회 대표의 감독하에 레프리가 조 추천 또는 스타팅 명단 구성을 진행한다.
3. 선수 중 누가 안쪽 레인을 사용하고 누가 바깥쪽 레인을 사용할지는 다음과 같이 결정한다:
a) 조 구성을 추천으로 정하는 경우, 해당 조에서 먼저 뽑힌 선수가 안쪽 레인에서 또는 (팀 경기의 경우) 결승 직선구간에서 출발한다.
b) 조 구성이 앞선 종목 또는 경기에서 얻은 순위를 근거로 하는 경우, 순위가 더 높은 선수를 조의 첫 번째에 두며, 이에 따라 안쪽 레인에서 출발한다. 다만 해당 이벤트의 규칙에서 같은 국가의 선수 2명이 같은 조에서 레이스를 할 수 없다고 정한 경우에는 규칙 241, 3.b)항을 적용한다. 같은 종목을 두 차례 레이스한 결과로 성적을 산정하는 경기에서 해당 종목의 두 번째 레이스에 대해서는 규칙 240, 4항을 참조한다.
c) 추천이 끝난 뒤 선수가 기권하여 일부 조를 재편성하는 경우에는 규칙 245, 1항 및 2항을 적용한다.

규칙 240 세계선수권대회 추천

1. 세계선수권대회의 최초 추천 - 올라운드 종합

올라운드 종합의 처음 2개 종목을 추천할 때에는 해당 종목의 시즌 최고기록에 따라 선수를 6명씩의 그룹으로 나눈다.

첫 번째 종목의 추천에서는 500m 시즌 최고기록을, 두 번째 종목에서는 여자 3000m와 남자 5000m의 시즌 최고기록을 그룹 편성의 기준으로 한다. 스피드스케이팅 기술위원회는 시즌 최고기록과 그룹 편성을 결정하는 기록 순위표의 승인에 책임을 진다. 어느 그룹의 마지막 순위에 동순위가 있는 경우에는 어느 선수를 어느 그룹에 배치할지 추천으로 결정한다.

같은 그룹에 배치된 선수는 규칙 239, 3항을 준수하여 스타팅 번호를 주첨함으로써 조를 이룬다. 마지막 그룹에서 먼저 주첨된 선수 2명이 해당 종목의 첫 번째 조가 된다. 다만 엔트리된 선수 수가 홀수인 경우에는 마지막 그룹에서 첫 번째로 주첨된 선수가 첫 번째 조에서 단독으로 활주하며 안쪽 레인에서 출발한다. 마지막 그룹의 주첨이 끝나면 마지막에서 두 번째 그룹의 주첨이 이어지며, 이하 같은 방식으로 진행한다.

2. 세계선수권대회의 추가 주첨 - 올라운드 종합

- a) 세 번째 종목의 조 편성은 2개 종목을 마친 후의 총점 순위를 근거로 한다. 총점이 같은 선수가 있는 경우에는 첫 번째 종목의 기록이 더 좋은 선수를 상위로 본다.
- b) 조의 스타팅 순서는 선수들의 순위와 반대로 한다. 즉, 2개 종목을 마친 후 1위와 2위인 선수가 마지막 조에서, 3위와 4위인 선수가 그 앞 조에서 활주하며, 이하 같은 방식으로 진행한다.

3. 세계선수권대회 네 번째 종목의 출전자격 - 올라운드 종합

- a) 네 번째 종목에는 8명의 참가 선수만 출발한다. 출전자격을 얻는 참가 선수의 선정은 3개 종목을 마친 후 상위 16위 이내에 든 선수 중에서 이루어지며, 서로 다른 2개의 순위 리스트를 근거로 한다. 즉, 이미 치른 3개 종목 중 최장거리 종목(각각 여자 3000m, 남자 5000m)의 최종 순위와, 3개 종목을 마친 후의 총점 순위이다. 이 두 순위 리스트에서 모두 상위 8위 이내에 든 참가 선수는 네 번째 종목에 곧바로 출전자격을 얻는다. 두 순위 리스트 중 하나에서만 상위 8위 이내에 든 참가 선수 중에서는, 두 리스트 가운데 어느 한쪽에서 가장 높은 순위를 얻은 참가 선수가 그다음으로 출전자격을 얻는다. 두 선수의 두 순위 리스트에서의 최고 순위가 같은 경우에는, 그 최고 순위를 3개 종목을 마친 후의 총점 순위에서 기록한 선수가 먼저 출전자격을 얻는다. 참가 선수 2명이 두 순위 리스트 중 하나에서 같은 순위를 차지한 경우에는, 다른 순위 리스트에서 더 높은 순위에 있는 참가 선수가 먼저 출전자격을 얻는다.
- b) 조의 스타팅 순서는 3개 종목을 마친 후 선수들의 순위와 역순으로 한다.
 - 1위와 2위인 선수는 마지막 조에서 활주하고,
 - 3위와 4위인 선수는 그 앞 조에서 활주하며,
 - 이하 같은 방식으로 진행한다.
- c) 네 번째 종목에 출전할 자격을 얻은 선수가 이 종목에서 기권하는 경우, 위 a)항에 제시된 기준에 따라 다음으로 출전자격을 갖춘 선수로 교체할 수 있다. 필요한 경우에는 각 순위 리스트에서 9위 이하인 선수도 다음으로 출전자격을 갖춘 선수를 결정하기 위한 대상으로 고려할 수 있다.

4. 세계선수권대회 주첨 - 스프린트 종합

1. 스프린트 종합의 첫날 종목에서는 해당 종목의 시즌 최고기록을 근거로 선수를 그룹에 배치한다. 그룹 구성과 조 주첨에는 규칙 240, 1항 및 2항을 적용한다.
2. 세 번째 및 네 번째 종목의 조 편성은 각각 2개 종목과 3개 종목을 마친 후의 총점 순위를 근거로 한다. 총점이 같은 선수가 있는 경우에는 해당 종목의 첫 번째 레이스에서 기록이 더 좋은 선수를 상위로 본다. 다만 각 종목의 조 편성은 모든 참가자가 둘째 날에 출발 레인을 바꾸도록 하여야 한다. 즉, 첫날 안쪽 레인에서 출발한 선수는 첫날 바깥쪽 레인에서 출발한 선수와 겨루도록 한다. 조의 스타팅 순서는 선수들의 순위와 반대로 한다. 즉, 총점 1위인 선수는 두 번째 레이스에서 출발 레인을 바꾼다는 원칙을 적용하여 그다음 순위 선수와 함께 마지막 조에서 활주하며, 이하 같은 방식으로 진행한다.

5. 세계선수권대회 추첨 - 종목별/개인 경기 및 팀 경기

- a) 각 추첨에서 선수는 시즌 최고기록에 따른 개인 순위를 근거로 그룹에 배치한다.
- b) 전체 참가 선수의 순위표가 확정되면 참가 선수를 6명씩의 그룹으로 나눈다. 다만 마지막 그룹(순위가 가장 낮은 참가 선수들의 그룹)은 6명 미만의 선수로 구성될 수 있다. 순위가 가장 높은 참가 선수 6명으로 이루어진 그룹은 추첨하여 마지막 3개 조를 구성하며, 이하 같은 방식으로 진행한다. 참가자 수가 홀수인 경우에는 첫 번째 조를 참가 선수 1명으로 구성한다.
- c) 팀 경기의 레이스(히트) 순서와 편성은 참가 팀(ISU 회원국)의 SQRL 순위를 근거로 정한다(규칙 208, 2.1.2항 참조). 순위가 가장 높은 4개 ISU 회원국의 팀은 추첨하여 마지막 2개 히트를 구성하고, 나머지 팀은 추첨하여 처음 2개 히트를 구성한다.
- d) 매스스타트 경기는 규칙 257, 2.1항 및 규칙 265, 6.3항을 근거로 다음의 특별 규정에 따라 운영한다:
 - (i) 참가 선수는 SQRL의 개인 순위를 근거로 시드를 배정받는다. 참가 선수는 선수 6명씩 줄을 이루어 출발선에 정렬하며, 시드가 가장 높은 참가 선수가 첫 번째 줄에 선다.
 - (ii) SQRL에 등재되지 않은 선수의 출발 위치는 추첨으로 결정한다.

규칙 241 동계올림픽대회 추첨

1. OWG에서 스타팅 순서 추첨은 종목별로 실시한다(규칙 239 참조).
2. a) 각 추첨에서 선수는 해당 종목에 대하여 규칙 209에 정의된 올림픽 특별출전자격 순위(SOQC)의 개인 순위를 근거로 그룹에 배치한다. SOQC 산정 대상 대회에서 성적이 없는 선수는 그 뒤에 시즌 최고기록에 따라 순위를 매긴다.
- b) 개인 순위를 근거로 엔트리한 선수를 다음 그룹으로 나눈다:

그룹 I: 순위 상위 6명의 선수;

그룹 II: 순위 7위부터 12위까지의 선수;

그룹 III: 순위 13위부터 18위까지의 선수;

그룹 IV: 순위 19위부터 24위까지의 선수;

그룹 V: 나머지 선수.

다만 여자 5000m와 남자 10000m에서는 각 그룹에 선수 4명을 배치한다. 순위 상위 4명은 그룹 I에, 다음 4명은 그룹 II에 배치하며, 이하 같은 방식으로 진행한다.
- c) SOQC 리스트에서 동순위가 있는 경우, 그룹 편성을 위하여 필요한 때에는 해당 선수들 간의 순위를 추첨으로 정한다.
3. a) 같은 그룹에 배치된 선수는 스타팅 번호를 추첨함으로써 조를 이룬다. 조의 스타팅 순서는 다음과 같다. 그룹 V에서 먼저 추첨된 선수 2명이 해당 종목의 첫 번째 조가 된다. 다만 엔트리된 선수 수가 홀수인 경우에는 그룹 V에서 첫 번째로 추첨된 선수가 첫 번째 조에서 단독으로 레이스한다. 그룹 V의 추첨이 끝나면 그룹 IV의 추첨이 이어지며, 이하 같은 방식으로 진행한다.
- b) 동일한 ISU 회원국/NOC(국가)를 대표하는 두 선수는 같은 조에서 출발할 수 없다. 따라서 다음과 같은 상황을 처리하여야 할 수 있다:

한 조의 두 번째 선수를 추첨하려는 시점에, 어느 한 국가에서 남은 선수의 수가 (그 그룹에) 남은 조의 수보다 많은 경우이다. 이때 추첨은 다음과 같이 진행한다:

다음에 추천된 선수가 해당 국가의 선수가 아니면, 추천된 그 선수를 스타팅 명단의 다음 빈자리(즉 다음 조의 안쪽 레인)로 옮긴다.

이 절차는 해당 국가의 선수가 추천될 때까지 반복하며, 이후 조에서 다른 국가에도 같은 상황이 발생하지 않도록 하여야 한다. 그러한 상황이 발생하게 되는 경우에는 추천된 선수를 스타팅 명단의 그다음 빈자리로 옮겨야 한다.

한 조에서 두 번째로 추천된(또는 옮겨진) 선수가 첫 번째로 추천된 선수와 같은 국가 소속인 경우, 해당 선수는 위 b)에 설명된 상황이 발생할 가능성을 고려하여 스타팅 명단의 다음 빈자리로 옮긴다.

4. 팀추월 이벤트는 일련의 탈락 단계(8강, 세미파이널, 파이널 및 그 밖의 순위 결정전)로 구성하여, 마지막 레이스가 올림픽 금메달과 은메달을 결정하는 레이스가 되도록 한다. 각 단계에서는 여자부와 남자부 레이스를 모두 마친 후에 다음 단계의 레이스로 넘어간다.
 - a) 8강(QF)은 타임 트라이얼 방식으로 치르며, 각 팀이 기록한 완주 기록에 따라 참가 팀의 기록 순위를 정한다. 어느 팀이 같은 히트에서 다른 팀에게 추월을 당한 경우에도, 두 팀 모두 이 기록 순위에 반영될 결과를 얻기 위해서는 레이스를 끝까지 마쳐야 한다. 동점인 경우(여러 팀이 같은 기록을 세운 경우)에는 SOQC 순위가 더 높은 팀을 상위로 본다. 세미파이널(SF), 파이널 및 순위 결정전은 규칙 256, 1.5항에 따라 탈락 레이스 방식으로 진행한다.
 - b) 8강의 히트 편성은 엔트리한 팀들 사이의 공개 추천으로 정한다.
 - c) 8강 히트에서 가장 빠른 기록을 낸 4개 팀은 세미파이널에 진출하고, 5번째와 6번째로 빠른 기록의 팀은 파이널 C에, 나머지 2개 팀은 파이널 D에 진출한다. 8강에서 가장 빠른 기록을 낸 팀은 QF(1), 두 번째로 빠른 기록을 낸 팀은 QF(2)로 표기하며, 이하 같은 방식으로 한다. 세미파이널은 다음과 같이 진행한다:

첫 번째 세미파이널: QF(1) vs. QF(4)

두 번째 세미파이널: QF(2) vs. QF(3);

- d) 세미파이널을 마친 후, 8강에서 세미파이널에 진출하지 못한 4개 팀은 최종 5~8위를 가리는 순위 결정전을 치른다. 먼저 8강에서 가장 느린 기록을 낸 2개 팀이 최종 7위와 8위를 가리는 파이널 D를 치른다. 그다음 8강 단계에서 탈락한 팀 중 기록이 빠른 2개 팀이 최종 5위와 6위를 가리는 파이널 C를 치른다.
 - e) 각 세미파이널의 승자는 파이널에 진출하여 금메달과 은메달을 다툰다. 세미파이널 패자들은 파이널 B에서 동메달을 다투며, 파이널 B의 패자는 4위가 된다. 파이널 B를 먼저 치른다.
 - f) 8강은 해당 팀추월 경기의 첫 경기일에 치르고, 세미파이널과 모든 파이널(순위 결정전 포함)은 이후 경기일에 치른다.
5. 매스스타트 경기는 선수가 최종 승부를 결정하는 파이널에 진출하는 탈락 단계(세미파이널)로 구성한다.
 - a) 2개 세미파이널(SF 1과 SF 2)의 편성은 엔트리한 선수들의 SOQC 순위를 근거로 다음과 같이 정한다: 순위가 가장 높은 선수는 SF 1에, 2위와 3위 선수는 SF 2에, 4위와 5위 선수는 SF 1에 배치, 이하 같다.
 - 다만 각 세미파이널 레이스에는 같은 ISU 회원국(NOC) 소속 선수를 최대 1명까지만 둘 수 있다. 따라서 같은 ISU 회원국에서 순위가 두 번째인 선수는 순위가 가장 높은 선수와 다른 세미파이널에 배치하여야 한다.

- SOQC 순위 목록에 오르지 않은 선수가 있는 경우, 그 선수들은 그 뒤에 배치하며 출발 위치는 추첨으로 정한다.
- b) 각 세미파이널 상위 8명이 매스스타트 파이널의 진출 자격을 얻는다. 파이널에서 참가 선수에게는 다음과 같이 헬멧 커버 번호를 부여한다: SF 1의 승자는 흰색 커버 1번, SF 2의 승자는 파란색 커버 2번, SF 1의 2위 선수는 흰색 커버 3번, SF 2의 2위 선수는 파란색 커버 4번을 받으며, 이하 같다. 같은 세미파이널에서 선수 2명 이상이 진출하는 경우, 부여할 헬멧 커버 번호는 추첨으로 정한다.

규칙 242 유럽선수권대회 추첨

유럽선수권대회의 추첨은 세계선수권대회의 같은 경기에 관한 해당 규정에 따라 한다(규칙 240 참조).

규칙 243 세계 주니어 선수권대회 추첨

1. 조 추첨 시 선수들은 승인된 최고 기준기록에 따라 6명씩의 그룹으로 나눈다. 순위가 가장 높은 선수들로 이루어진 그룹의 조는 마지막에 경기를 치른다.
2. 여자부 3000m와 남자부 5000m에서는 쿼텟 스타트를 사용하여야 한다.
3. 팀 경기의 시드는 해당 ISU 회원국에서 두 번째로 성적이 좋은 선수의 순위를 근거로 배정하며, 팀추월은 1500m, 팀 스프린트는 1000m 종목의 순위를 각각 기준으로 한다. 시드가 가장 높은 2개 팀은 마지막 레이스에서 경기를 한다.
4. 매스스타트 경기는 규칙 257, 2.2항에 따라 구성한다. 최종 순위는 규칙 265, 6항에 따라 정한다. 매스스타트 경기는 세미파이널을 두어 구성할 수 있다.
 - a) 이 경기의 참가 선수는 최대 48명으로 한다. 엔트리가 48명을 넘는 경우에는 각 ISU 회원국 선수들의 1500m 시즌 최고기록을 근거로 ISU 회원국에 엔트리 쿼터를 배정한다(회원국당 최대 참가 선수 2명). 먼저 모든 ISU 회원국에 쿼터 1자리를 배정한다. 그다음 두 번째 쿼터는 해당 ISU 회원국에서 두 번째로 성적이 좋은 선수의 1500m 순위에 따라 배정한다. 48자리를 모두 ISU 회원국에 배정한 후에는 선수 3명의 예비 명단을 마련한다.

아래 표는 각 세미파이널과 파이널의 선수 수를 나타낸다.

매스스타트 엔트리 수	24명까지	24명 초과
매스스타트 파이널의 선수 수	전원	16
매스스타트 각 세미파이널의 선수 수	-	24명까지

- b) 선수의 시드 배정은 1500m 순위를 근거로 한다. 1500m 기준기록이 없는 선수는 그 뒤에 추첨으로 배치한다.
세미파이널을 두는 경우, 같은 ISU 회원국에서 같은 세미파이널 레이스에 참가할 수 있는 선수는 1명을 넘지 못한다. 따라서 같은 ISU 회원국에서 순위가 두 번째인 선수는 순위가 가장 높은 선수와 다른 세미파이널에 배치하여야 한다.

규칙 244 국제 대회 추첨

1. 국제 대회에서 조직위원회는 스타팅 순서 추첨에 사용할 번호를 각 선수에게 부여한다.
2. 스타팅 명단의 구성은 조직위원회의 재량에 따르며, 엔트리한 선수들의 수준을 근거로 한다.
 - a) 조 편성은 선수의 순위(예컨대 승인된 최고 기준기록, 개인 최고기록, 시즌 최고기록 또는 그 밖의 시드 순위)를 근거로 한다. 순위가 가장 낮은 선수가 첫 번째 조에서 레이스한다.
 - b) 추첨을 위하여 선수들을 4명, 6명 또는 8명씩 그룹으로 나눈다. 규칙 240, 1항, 규칙 241, 2.b)항 및 규칙 243, 1항을 참조한다.
 - c) 추첨 대상 엔트리 수에 따라 선수들을 각각 같은 인원수의 그룹으로 나눈다.
 - d) 또는 위의 방식을 조합한다.

이렇게 편성한 그룹의 선수 수가 홀수여서 짝이 맞지 않는 경우에는, 스타팅 번호가 마지막으로 추첨된 선수가 다음 그룹에서 첫 번째로 추첨된 선수와 함께 레이스한다. 선수 수가 홀수여서 한 명이 남는 경우, 그 선수는 순위가 가장 낮은 선수들의 그룹에서 단독으로 레이스한다.
3. 매스스타트 스타팅 명단의 구성은 조직위원회의 재량에 따르며, 다음 방식 중 하나로 구성할 수 있다.
 - a) 출발 위치는 엔트리한 선수의 순위(예컨대 포인트 순위, 승인된 최고 기준기록, 시즌 최고기록 또는 그 밖의 시드 순위)를 근거로 정한다. 순위가 가장 높은 선수가 출발 위치 1번을 받는다.
 - b) 출발 위치는 추첨으로 정한다.

여러 종목을 치르고 한 번만 시상하는 대회의 추첨 및 조 편성

4. 한 번만 시상하는 대회가 2개 종목에 걸쳐 열리는 경우, 두 종목 모두 조 편성을 추첨으로 정한다.
5. 한 번만 시상하는 대회가 3개 종목에 걸쳐 열리는 경우, 조 편성은 가장 먼저 치르는 종목에 대해서만 추첨으로 정한다. 두 번째 종목에서는 첫 번째 종목에서 얻은 순위에 따라 선수의 조를 편성한다. 세 번째 종목에서는 2개 종목을 마친 후의 총점 순위에 따라 조를 편성한다. 두 번째와 세 번째 종목의 조 스타팅 순서는 선수 순위의 역순으로 한다(규칙 240, 3항 및 4항 참조).
6. 한 번만 시상하는 대회가 4개 종목에 걸쳐 열리는 경우, 처음 2개 종목의 조 편성은 각각 따로 추첨으로 정한다. 세 번째와 네 번째 종목의 조 편성은 규칙 240, 3항 및 4항에 따라 정하되, 네 번째 종목에는 8명을 초과하는 선수가 출전할 수 있다.
7. 500m 2회와 1000m 2회로 치르는 스프린트 대회에는 규칙 240, 4항을 적용한다.

규칙 245 추첨 후의 출발 기권. 대체 선수의 엔트리

1. 대체 선수 없이 스타팅 순서를 재편성하는 경우:
 - a) 추첨 후 어느 선수가 출발을 기권하는 경우, 앞선 조에서 같은 레인으로 추첨되었던 선수 전원이 최초에 추첨된 레인을 유지한 채 빈자리 쪽으로 이동하여 조를 채운다.
 - b) 재편성으로 인하여 선수 2명 이상이 단독으로 활주하게 되는 경우, 그 선수들을 한 조로 묶는다. 앞선 조의 선수를 뒤의 조의 빈자리에 배치한다. 다만 규칙 240, 4항을 참조한다. 이는 모든 ISU 이벤트 스프린트 종합에 적용한다.

- c) 매스스타트 경기에서 추첨 후 어느 선수가 출발을 기권하는 경우, 재편성은 해당 세미파이널에서만 한다.
 - d) 의료적 사유가 아닌 이유로 추첨 후 어느 선수가 출발을 기권하는 경우, 그 선수는 대체 선수로 대체하지 않는다. 이 경우 그 선수는 같은 날 다른 종목에 출전할 자격을 유지한다.
 - e) 어느 선수가 출발하지 않은 경우(DNS), 그 선수는 같은 날 다른 종목에 출전할 자격을 잃으며, 같은 날의 다른 종목에서 해당 DNS 선수를 대체 선수로 대체하는 것도 허용하지 않는다.
2. 대체 선수를 두고 스타팅 순서를 재편성하는 경우:
- a) 어느 선수가 그 선수에게 발생한 의료적 사유로 어느 종목에 출발할 수 없게 된 경우, 그 선수를 대체 선수로 대체할 수 있다. 해당 대회에 일정한 참가 자격 기준을 정해 둔 경우에는, 그 기준을 함께 충족하는 대체 선수로만 대체할 수 있다. 다만 여러 종목을 치르고 한 번만 시상하는 대회인 경우에는 첫 번째 종목의 출발 전에만 대체 선수를 엔트리할 수 있다.
 - b) 1항에서 설명한 재편성을 적용한 후, 기권한 선수를 대신하여 엔트리한 대체 선수를 그 빈자리에 배치한다.
 - c) 추첨 후 어느 선수가 의료적 사유로 매스스타트 경기의 1라운드에 출발할 수 없게 된 경우, 대체 선수를 기권한 선수의 출발 위치에 배치한다.
3. 다른 조로 옮겨진 선수에게는 해당 종목의 예정된 출발 시각보다 30분 이상 앞서 이를 알려야 한다.
4. 여러 종목을 치르고 한 번만 시상하는 대회에서 어느 선수가 해당 종목의 추첨이 끝난 후 그 종목을 기권하거나 출발하지 않은 경우(DNS), 그 선수는 그 종목이든 다른 어느 종목이든 다시 엔트리할 수 없다.

규칙 246 스타팅 순서의 조정

여러 종목을 치르고 한 번만 시상하는 대회에서 선수는 레이스와 레이스 사이에 30분의 휴식 시간을 가질 권리가 있다. 필요한 경우 레프리는 그 휴식 시간이 확보되도록 조의 스타팅 순서를 조정할 수 있다.

K. 계시

규칙 247 자동계시와 수동계시

1. 계시 방법에는 자동계시(규칙 251에 규정)와 수동계시(규칙 250에 규정)의 두 가지가 있다.
2. a) 수동계시 절차를 마련하여야 한다. 다만 독립된 자동계시 시스템이 2개를 초과하여(즉 두 시스템이 각각 별도의 스타트 펄스를 받아야 한다) 사용되는 경우에는 수동계시 절차를 두지 않아도 된다.
b) 자동계시 시스템을 사용하는 경우, 수동계시 절차의 목적은 자동계시 시스템이 일부 또는 전부 고장 났을 때의 백업 역할을 하는 데 있다(규칙 251, 5항 참조).
c) 동계올림픽대회, 동계청소년올림픽대회, ISU 선수권대회, 월드컵 대회 및 그 밖의 ISU 이벤트에서는 자동계시 절차를 마련하여야 한다. 규칙 251, 2.d)항도 참조한다.

규칙 248 시계

1. 자동계시 시스템의 경우, 시스템의 신뢰성과 정확성을 명시하고 4년마다 갱신하는 인증서를 대회 전에 레프리에게 제출하여야 한다.
2. 수동계시에는 디지털 전자 시계만 사용하여야 한다.
3. 사용하는 모든 시계는 최소 100분의 1초의 정확도로 기록을 측정하고 표시할 수 있어야 한다.

규칙 249 공식 기록

레프리가 계시 기록표에 서명하면 그 기록은 공식 기록이 된다. 공식 기록에 대해서는 이의를 제기할 수 없다.

규칙 250 수동계시 절차

1. 수석계시원 1명, 계시원 3명 및 예비 계시원 1명을 임명하여야 한다. 수석계시원은 계시 기록원의 보조를 받을 수 있다.
2. 계시원은 결승선에 자리를 잡고, 스타터가 쏜 총에서 연기 또는 섬광이 보이는 순간에 시계를 작동시킨다. 안개, 눈, 어둠 등의 경우에 한하여 계시원은 출발선에 자리를 잡고 총성이 울리는 순간에 시계를 작동시킬 수 있다. 각 계시원은 시계를 하나만 사용한다.
3. 계시원들은 서로 독립적으로 해당 조의 두 선수 모두의 기록을 측정하여야 한다.
4. 각 레이스가 끝나면 수석계시원은 일정한 순서로 시계를 읽고(즉 첫 번째 선수의 첫 번째, 두 번째 및 세 번째 시계를 읽은 다음, 두 번째로 들어온 선수의 시계도 같은 순서로 읽는다) 기록이 제대로 기재되는지 확인하여야 한다. 계시원 1명 이상이(어떤 이유로든) 계시하지 못한 경우에 한하여 예비 계시원이 측정한 기록을 기재한다.
5. 각 계시원의 기록은 100분의 1초의 정확도로 기재한다. 시계가 1,000분의 1초 단위로 표시하는 경우, 100분의 1초를 넘는 정밀도의 자릿수는 무시한다.
6. 수석계시원의 감독하에 각 선수의 기록을 다음과 같이 정하여 계시 기록표에 기재한다:
 - a) 시계 2개가 같은 기록을 보이고 나머지 시계 1개가 다른 기록을 보이는 경우, 일치하는 두 시계의 기록으로 결과를 정한다.

- b) 시계가 모두 다른 기록을 보이는 경우, 세 기록 중 중간값으로 결과를 정한다.
 - c) 어떤 이유로든 계시원 2명이 기록을 측정하지 못한 경우, 나머지 시계 2개의 평균 기록으로 결과를 정한다. 평균 기록이 100분의 1초의 배수가 아니면 100분의 1초 단위에서 낮은 값으로 한다.
 - d) 같은 조의 선수 간 거리가 5m 미만인 경우, 결승선 저지는 승자가 결승선을 통과하는 순간의 두 선수 사이의 거리를 수동계시를 위하여 수석계시원에게 보고하여야 한다. 그 조에서 두 번째로 결승선을 통과한 선수의 기록은 수석계시원이 결승선 저지와 협의하여 정한다(규칙 221 참조).
7. 선수의 공식 기록을 (수동계시 절차에 따라) 정할 때에는, 위 6항에 따라 기재한 수동 기록에 0.20초를 더한다.
8. 수동계시 절차가 대회 결과나 일부 선수의 결과의 근거가 되는 경우, 공식 프로토콜과 공표하는 결과 리스트에는 그 결과가 수동계시 절차에 근거한 것임을 분명히 표시한다. 규칙 273, 1.d)항을 참조한다.

규칙 251 자동계시 절차

1. 자동계시란 스타트 총의 발사로 자동으로 개시되고 각 선수의 결승선 도달을 자동으로 기록하는 시간 측정 시스템을 말한다.
2. a) 자동계시를 구현하는 데에는 여러 기술 또는 기술적 방식을 사용할 수 있다:
 - 선수의 결승선 도달을 기록하기 위하여 광학 센서 또는 레이저 광학 검출기를 기반으로 하는 전자 시스템으로, 검출기 세트 1조 또는 2조를 경기 레인 사이에 빙면에 최대한 가깝게 설치한다("광학식 계시 시스템").
 - 선수가 착용한 송신기의 신호를 이용하여 선수의 결승선 도달을 기록하는 트랜스폰더 기반 시스템("트랜스폰더 시스템").
 - 선수의 결승선 도달을 촬영한 사진 증거를 사용하는 시스템으로, 시간 눈금이 들어 있는 왜곡 없는 영상을 결승선 통과 직후에 재현할 수 있어야 한다("포토 피니시 시스템").

이러한 각 시스템 범주에 대해서는 결승선 도달의 정의(규칙 259, 1항)를 해당 시스템의 운용 특성에 맞게 조정하여야 할 수 있다. 이에 관한 가이드라인은 ISU가 발행할 수 있다.
- b) 자동계시 시스템을 여러 개 사용할 수 있는 경우, 레프리는 아래 c)항을 준수하여 어느 시스템이 주 계시 시스템이고 어느 시스템이 백업으로 쓰이는지를 대회 시작 전에 공표하여야 한다. 백업 계시 시스템이 여러 개 있는 경우에는 그 우선순위를 대회 시작 전에 공표한다. 수석계시원은 주 계시 시스템의 오작동 징후를 발견하기 위하여 주 계시 시스템과 백업 계시 시스템을 상시 감시하여야 한다. 주 계시 시스템에 우발적 고장이 발생하면 그 상황에 관련된 선수의 결과는 백업 계시 시스템으로 정한다.
- c) 포토 피니시 시스템을 사용하는 경우, 공식 프로토콜은 포토 피니시 시스템이 기록한 기록과 착순으로 작성한다. "광학식 계시 시스템"이나 트랜스폰더 시스템의 기록을 전광판에 "라이브"로 표시할 수 있으나, 사용 중인 시스템 사이에 기록이 다른 경우에는 포토 피니시 시스템에 따른 선수 또는 팀의 기록과 착순으로 최종 결과를 정한다. ISU는 이 사안에 관하여 추가적인 기술 및 절차 가이드라인을 발행할 수 있다.
- d) ISU 선수권대회, ISU 월드컵 대회, OWG 및 YOWG의 스피드스케이팅 이벤트에서는 포토 피니시 시스템을 반드시 사용하여야 한다.

3. 모든 종목에서 기록은 100분의 1초의 정확도로 측정하여 프로토콜에 기재하여야 한다. 사용하는 시계가 100분의 1초보다 작은 단위까지 표시하더라도 그 이후 자릿수는 무시한다. 다만 1,000분의 1초 해상도의 포토 피니시 시스템을 사용하는 경우에는 규칙 265, 1항에 따라 동점을 가리기 위하여 소수점 셋째 자리까지 기재한다.
4. 수석계시원과 보조 수석계시원
 - a) 자동계시 절차를 담당하는 수석계시원 1명과, 사용 중인 자동계시 시스템(즉 “광학식 계시 시스템”, 포토 피니시, 트랜스폰더)마다 보조 수석계시원 1명을 임명하여야 한다.
 - b) 수석계시원은 각 레이스가 끝난 후 사용 중인 시스템이 각 선수에 대하여 기록한 기록을 점검하여 불일치나 오작동이 있는지 확인하여야 한다. 보조 수석계시원은 해당 종목이 끝난 직후 시스템이 기록한 전체 기록을 점검하고, 시스템의 우발적 오작동을 나타내는 징후나 증거가 있으면 수석계시원에게 즉시 알려야 한다.
수석계시원은 레프리의 승인을 받기 위해 제출되는 공식 결과의 근거가 되는 계시 기록표를 작성할 책임이 있다. 계시 기록표에는 결과가 주 계시 시스템의 기록에 근거하지 않은 모든 경우를 표시하고, 그 경우 결과를 정하는 데 사용한 백업 계시 시스템을 명시하여야 한다.
5. 주 계시 시스템에 우발적 고장이 발생하고 백업으로 쓸 다른 자동계시 시스템이 없는 경우에는, 규칙 250, 6항 및 7항에 따른 수동계시 절차의 결과로 공식 기록을 정한다. 다만 수동으로 측정한 기록의 정확성을 확인하거나 높일 수 있는, 쉽게 확보할 수 있는 다른 증거(예컨대 영상 기록)가 있으면 공식 기록을 정할 때 이를 고려하여야 한다. 특히 이는 규칙 259, 2.2항이 다루는 상황에 적용한다.

규칙 252 구간 기록(스플릿 타임)과 개별 랩 기록

여러 바퀴를 도는 레이스에서는 각 바퀴마다 기록을 측정하여 기재하여야 한다. 누적 랩 기록(스플릿 타임)은 100분의 1초의 정확도로 기재하고, 개별 랩 기록은 같은 정확도로 산출하여 프로토콜에 기재한다.

L. 경기 규칙

규칙 253 스타트

1. 스타트 장비

- 1.1. 통상적인 스타트 리볼버(화약총) 대신 전자 스타트 피스톨을 사용할 수 있으며, 이 경우 다음 조건을 충족하여야 한다:
 - a) 전자 피스톨에는 확실한 방아쇠 지점이 있어야 한다.
 - b) "총 발사" 시의 합성음은 크고 뚜렷하여야 하며, 통상적인 스타트 리볼버의 총성과 비슷하여야 한다.
 - c) 연기 발생은 시각적 섬광으로 대체하여야 하며, 그 섬광은 사진 플래시와 뚜렷이 구별되어야 한다.
- 1.2. 부정 출발을 가려내기 위하여 포토셀이나 고감도 카메라와 같은 전자 장비를 사용할 수 있다. 그러한 장비는 스타팅 절차 중 스타터를 보조하는 목적으로만 사용할 수 있다. 다만 선수가 스타터가 다시 불러들이지 않은 상태에서 출발선을 벗어난 경우 부정 출발을 확인하는 데에도 사용할 수 있다. 무효 출발은 검출 장비가 제시하는 증거를 관찰하는 임무를 특별히 맡은 오피셜이 판정할 수 있다. 규칙 253, 4항도 참조한다.
- 1.3. ISU 이벤트, OWG 및 YOWG에서는 스타터의 구령과 총성을 모사하는 출발 장치의 소리를 출발선 근처에 설치한 확성기 2개를 통하여 송출하여야 한다.

2. 스타트 호명

- 2.1. 각 출발에 앞서 출전할 선수의 이름을 출발 지점에서 명확하게 호명하여야 하며, 가능하면 경기장 내부 스피커 시스템(탈의실, 체육관, 복도 등)을 통해서도 호명한다.
- 2.2. 선수가 출발선에 늦게 또는 제때 나타나지 않는 경우 레프리는 그 선수에게 경고하여야 하며, 그 선수를 실격 처리하거나 공식 프로토콜에 DNS로 표시할 수 있다(규칙 273도 참조).

3. 스타팅 절차

- 3.1. 개인 종목에서 안쪽 레인과 바깥쪽 레인에서 출발하는 선수는 각각 오른팔에 흰색 암밴드와 붉은색 암밴드를 착용하여 구별한다. 100m 이하의 종목을 선수 3명의 히트로 편성하는 경우, 가운데 레인의 선수는 노란색 암밴드를 착용한다. 올바른 암밴드를 착용하고 올바른 출발 레인에 나타나는 것은 선수 본인의 책임이다. 이 규칙을 위반하면 실격된다. 규칙 279, 5항도 참조한다.
- 3.2. a) 스타터가 "Go to the start(출발 위치로)" 구령을 하면 선수는 예비 출발선과 출발선 사이에 자리를 잡는다. 이 두 선 사이의 거리는 2m로 한다. 선수는 스타터가 "Ready(준비)" 구령을 하기 전에 안정된 자세를 취하여야 하고, 그 구령이 있으면 출발 자세를 취하여 총성이 울릴 때까지 그 자세를 그대로 유지하여야 한다. 선수는 신체나 장비의 어느 부분으로도 출발선에 닿거나 출발선 너머의 빙면에 접촉해서는 안 된다. 선수는 스케이트 전체를 출발선 뒤에 두어야 한다.
 - b) 선수가 출발 자세를 취한 순간과 총성이 울리는 순간 사이에는 뚜렷한 간격이 있어야 한다. 이 간격은 1초에서 1.5초 사이로 한다.

4. 부정 출발

- 4.1. 다음의 경우 스타터는 부정 출발을 선언한다:
 - a) 선수 한 명 또는 두 명(전원)이 고의로 출발 자세를 늦게 취하는 경우, 위반한 선수에게 부정 출발을 부여한다.
 - b) 한 선수가 자신의 출발 위치에서 먼저 출발하여 다른 선수가 따라 나가게 된 경우, 그 선수에게만 부정 출발을 부여한다.
 - c) 선수가 "Ready" 구령 후 총성이 울리기 전에 출발 자세를 벗어난 경우.
- 4.2. 부정 출발의 경우 스타터의 두 번째 총성 또는 휘슬, 혹은 그 둘 모두로 선수를 다시 불러들인다. 스타터의 지시에 따라 선수는 출발선에서 50~60m 떨어진 지점에서 정지 신호도 받는다. 정지 신호는 스타터의 보조자가 선수 앞에서 붉은 깃발로 주거나, 선수가 뚜렷이 볼 수 있는 붉은 불빛의 형태로 줄 수 있다. 다만 각 히트에서 선수 3명까지 거르는 100m(또는 그 이하) 경기에서는 두 번째 부정 출발이 있어도 스타터가 선수를 다시 부르지 않을 수 있다. 이 경우 실격은 레이스가 끝난 후 해당 선수에게 알린다.
- 4.3. 스타터는 첫 번째 부정 출발을 범한 선수에게 경고하여야 한다. 두 선수 모두에게 부정 출발의 책임이 있으면 스타터는 두 선수 모두에게 경고하여야 한다. 부정 출발이 선언된 후 스타터가 재출발을 위하여 그 조 또는 히트의 선수들을 다시 부른 다음에는, 그 조 또는 히트에서 다시 부정 출발을 범한 선수는 해당 레이스에서 실격된다.
- 4.4. 어느 선수에게 부정 출발이 주어졌는지 표시하기 위하여 불빛 신호를 사용하는 경우, 흰색 불빛은 첫 번째 부정 출발을, 붉은색 불빛은 실격을 표시하도록 한다. 출발 레인의 신호등 받침대는 해당 선수의 암밴드 색상과 일치하는 색으로 한다.

규칙 254 레이스의 운영

1. 반시계 방향 활주

레이스는 반시계 방향으로 진행된다. 즉 트랙의 안쪽이 선수의 왼쪽에 오도록 한다.

2. 분리된 경기 레인에서의 활주

팀 경기, 매스스타트 경기 및 규칙 258에 따라 운영하는 대회나 레이스를 제외하고, 선수는 조를 이루어 추첨으로 정해진 경기 레인에서 출발하며, 아래 5항에서 설명하는 바와 같이 매 바퀴마다 레인을 교대한다.

3. 지정된 경기 레인의 유지

선수는 자신에게 지정된 경기 레인 안에서 활주하여야 한다. 지정된 경기 레인 안에서만 활주하는 선수가 다른 선수에게 방해 받은 경우, 방해한 선수를 실격 처리한다.

4. 지정된 경기 레인의 선 넘기

선수가 지정된 경기 레인 밖에서 활주하여 스케이트 전체로 다른 레인이나 워업 레인 쪽으로 선을 완전히 넘은 경우, 다른 선수를 방해하지 않았더라도 그 선수를 실격 처리할 수 있다. 레이스 중 그러한 위반이 두 번 이상 확인된 경우에는 아래 8항에서 설명하는 상황을 제외하고는, 그 선수를 실격 처리한다.

5. 레인 교대

- a) 안쪽 레인에서 활주하는 선수는 교차 직선구간에서 바깥쪽 레인으로 바꾸어야 한다. 교차 직선구간이란 커브가 끝나는 지점(이동식 블록으로 표시한다)과 다음 커브가 시작되는 지점(콘으로 표시한다) 사이의 직선구간을 말한다. 바깥쪽 레인에서 활주하는 선수는 그 반대로 한다(예외는 아래 b)항 참조). 이 규칙을 위반하면 실격된다.
- b) 400m 표준 트랙에서 치르는 1000m와 1500m의 첫 번째 직선구간에서는 레인을 교대하지 않는다. 크기가 다른 트랙에서는 이들 종목이나 다른 종목에 대하여 이와 비슷한 예외를 두어야 할 수 있다.

6. 방해가 있는 경우의 책임

교차 직선구간이 시작되는 곳(스노 라인 또는 이동식 블록의 선이 끊기는 곳)에서 커브를 빠져나올 때, 안쪽 레인에서 바깥쪽 레인으로 바꾸는 선수는 바깥쪽 레인에서 안쪽 레인으로 바꾸는 선수를 방해해서는 안 된다. 이는 그 상대가 쿼텟에서 다른 조의 선수인 경우에도 적용한다. 안쪽 레인을 벗어나는 선수도, 상대 선수가 방해 행위를 한 경우가 아니라면 방해에 대한 책임을 진다. 레프리는 이 규칙의 위반을 확인하면 위반한 선수를 실격 처리한다.

7. 커브에서 안쪽 경계선 침범

커브에 들어갈 때, 커브 안에서, 그리고 커브를 빠져나올 때 선수는 경기 레인의 안쪽 경계선을 침범할 수 없다. 안쪽 경계선은 연속된 페인트 선으로 표시하며, 그 페인트 선 안쪽에 눈 또는 이동식 블록을 놓아 표시한다. 이동식 블록을 스케이트로 움직여서는 안 된다. 이 규칙을 위반하면 그 선수를 실격 처리한다.

8. 예외적인 상황

다음의 상황은 실격 사유가 되지 않는다:

- a) 선수가 커브에서 또는 결승 직선구간 쪽으로 커브를 빠져나오면서 안쪽 레인을 유지하지 못하여 바깥쪽 레인으로 선을 넘은 경우, 곧바로 안쪽 레인으로 돌아오면 실격 처리를 하지 않는다. 커브를 빠져나올 때에는 어떤 경우에도 400m 표준 트랙에서 1000m 결승을 표시하는 선들 중 첫 번째 선을 지나기 전에 안쪽 레인으로 복귀하여야 한다.
- b) 선수가 넘어지거나 그 밖의 우발적 사유로 지정된 경기 레인을 벗어난 경우, 지정된 레인으로 곧바로 복귀하면 실격 처리를 하지 않는다. 규칙 259, 2항도 참조한다.
- c) 참가 선수가 같은 레인에서 활주하는 다른 참가 선수를 추월하면서, 방해를 피하기 위하여 거리를 단축하지 않은 채 레인의 경계선을 넘은 경우, 추월한 선수를 실격 처리하지 않는다. 규칙 255, 1항도 참조한다.

규칙 255 추월과 페이스-메이킹

1. 추월 과정과 책임

- 1.1. 동일 레인에서의 추월: 한 선수가 동일 레인에서 다른 선수를 추월하려는 상황(예: 같은 조의 선수 2명 사이의 거리가 한 바퀴만큼 벌어진 경우, 또는 쿼텟 스타트에서 한 조의 선수가 쿼텟의 다른 조에서 같은 레인으로 출발한 선수를 따라잡은 경우)에서는, 두 선수 모두 추월이 원활하게 이루어지고 충돌을 피하도록 할 책임이 있다.
- 1.2. 추월 상황이 다가오면 앞선 선수(추월을 당하는 선수)는 레인에서 자신의 라인(상대적 위치)을 유지하여야 한다. 그 선수가 추월이 원활하게 이루어지도록 레인의 바깥쪽으로 이동하였다면, 추월하는 선수가 안쪽으로 지나갈 때까지 레인의 그 부분에 머물러 있어야 한다.
- 1.3. 앞선 선수가 레인에서 자신의 상대적 위치를 유지하는 한, 충돌을 피할 책임은 추월하는 선수에게 있다.
- 1.4. 레프리는 이 규칙의 위반을 확인하면 위반한 선수를 실격 처리한다.

2. 추월 후 선수 간의 거리

- 2.1. 레인이 두 개인 트랙에서 치르는 레이스에서 앞선 선수가 다른 참가 선수를 추월하여 앞질렀다면, 추월을 당한 선수는 레이스가 끝날 때까지 최소 10m 뒤에 머물러야 한다. 그 선수는 앞선 선수를 방해하지 않고 추월할 수 있다고 판단하면 앞선 선수를 추월할 수 있으나, 앞서가는 선수의 페이스메이커 역할을 하여서는 안 된다.
- 2.2. 추월을 당한 선수나 추월한 선수가 부적절한 방식으로 행동한 경우 그 참가 선수를 실격 처리한다.

3. 페이스-메이킹

다른 참가 선수보다 앞서거나 함께 활주하는 것(페이스-메이킹)은 허용하지 않으며, 이러한 위반을 한 참가 선수는 실격 처리한다(위 2항도 참조). 다만 팀 경기(규칙 256 참조)에서는 선수가 팀 동료에게 한 바퀴 추월을 당한 경우가 아닌 한, 같은 팀에 속한 참가 선수에게 이 규칙을 적용하지 않는다.

규칙 256 팀 경기의 구성

1. 팀추월 경기

- 1.1. 팀 경기는 각 팀 3명 또는 4명이 출전하는 팀추월 경기로 공고할 수 있다. 두 경우 모두 팀의 결승 기록(규칙 259 참조)은 그 팀 세 번째 선수의 결승 기록으로 정한다. 팀의 선수 중 3명 미만이 레이스를 마치면 그 팀은 레이스를 완주하지 않은 것으로 보아 실격 처리한다.
- 1.2. 팀추월 경기에서 두 팀은 트랙 양쪽 직선구간의 중간에서 동시에 출발한다. 히트를 팀 순위에 따라 편성한 경우에는 순위가 가장 높은 팀이 결승 직선구간에서 출발한다. 그 밖의 경우 출발 위치는 추첨으로 정한다.

- 1.3. 트랙은 경기 레인 하나만 두고 배치하여야 한다. 예를 들어 표준 트랙에서 안쪽 레인과 뒀업 레인 사이의 경계선을 이용한다.
- 1.4. 한 팀의 일부 선수가 다른 팀의 선수에게 추월을 당한 경우 규칙 255, 2항을 적용한다.
- 1.5. 팀추월 경기의 대회 방식이 팀을 다음 단계의 레이스로 진출시키는 탈락 경기에 기초하는 경우, 탈락 경기에서 전체 거리를 다 활주하기 전에 상대 팀을 추월한 팀은 그 순간에 이미 해당 레이스(히트)의 승자로 선언한다. 이 경우 추월은 추월하는 팀의 세 번째 선수가 추월을 당하는 팀의 세 번째 선수를 추월한 경우를 말한다.
- 1.6. 경기에 참가하는 팀의 각 선수는 서로 다른 식별 표식을 착용하여야 한다. 팀의 1번 선수는 흰색 암밴드를, 2번 선수는 붉은색 암밴드를, 3번 선수는 노란색 암밴드를, 4번 선수는 파란색 암밴드를 착용한다. 규칙 279를 적용한다.
레프리의 재량에 따라 암밴드 대신 헬멧 커버 또는 번호가 붙은 헬멧을 사용할 수 있다.

2. 팀 스프린트 경기

- 2.1. 팀 경기는 팀 스프린트 경기로 공고할 수 있다. 활주 거리는 각 팀의 선수 수와 같은 수의 바퀴로 한다. 안쪽 레인 경계선이 경기 트랙을 정한다. 콘을 추가 경계 표시로 사용할 수 있다.
- 2.2. 레이스는 한 팀이 단독으로 할 수도 있고 두 팀이 동시에 할 수도 있다. 스타트 준비는 팀추월 경기와 같으며, 한 팀은 1000m 결승선에서 출발하고 결승하며, 두 팀이 레이스하는 경우 다른 팀은 교차 직선구간의 반대편 위치에서 출발하고 결승한다.
- 2.3. 스타팅 절차는 팀추월 경기와 같다. 실격은 아래 4항을, 재경기 허용은 규칙 260, 2항을 참조한다.
- 2.4. 경기에 참가하는 팀의 각 선수는 레이스에서 자신의 역할을 나타내는 서로 다른 식별 표식을 착용하여야 한다. 3바퀴로 치르는 팀 스프린트 경기에서 팀의 1번 선수는 흰색 암밴드를, 2번 선수는 붉은색 암밴드를, 3번 선수는 노란색 암밴드를 착용한다. 규칙 279를 적용한다. 레프리의 재량에 따라 암밴드 대신 헬멧 커버 또는 번호가 붙은 헬멧을 사용할 수 있다.
- 2.5. 첫 번째 레그(구간)는 1번으로 지정된 선수가 다음 선수와 교대할 때까지 팀의 선두에서 활주하고, 팀의 나머지 선수들은 그 뒤에 머문다. 각 레그가 끝날 때(교대 구역에서) 팀의 선두에 선 선수는 트랙의 바깥쪽으로 빠져야 하고, 다음으로 지정된 선수가 다음 레그에서 팀을 이끌어야 한다. 마지막으로 지정된 선수는 마지막 레그를 혼자 활주하여 팀의 레이스를 마친다.
- 2.6. 팀의 다음 지정 선수로의 교대는 그 팀의 결승 직선구간이 시작되는 지점과 커브 진입 전 사이에서 이루어져야 한다. 교대 구역의 시작과 끝은 적절히(예: 콘으로) 표시한다. 선두 선수는 바깥쪽 레인으로 이동하여 상체를 일으킴으로써 교대가 이루어졌고 자신이 레이스에서 빠졌음을 분명히 보여야 한다(팀 동료가 교대 구역이 끝나기 전에 레이스에서 이탈한 선수를 앞질러 나가지 않았더라도 마찬가지이다).

3. 계주 경기

- 3.1. 팀 경기는 각 팀 2명에서 4명의 선수가 참가하는 계주 경기로 공고할 수 있다. 계주의 각 레그 거리는 다를 수 있으나, 각 레그의 권장 거리는 400m 또는 800m(표준 트랙에서 1랩 또는 2랩)이다. 경기는 여러 방식으로 할 수 있다. 권장하는 세 가지 방식(A, B, C)은 아래 3.2, 3.3, 3.4항에 설명한다.

- 3.2. **계주 경기 방식 A:** 2개 팀이 조를 이루어 겨루며, 서로 다른 레인에서 출발하여 레이스 내내 규칙 254, 5항에 따라 레인을 교대한다. 각 레그는 1바퀴 또는 2바퀴 전체로 한다. 레이스는 1000m 결승선에서 출발하여 1000m 결승선에서 마친다. 계주 교대 구역의 길이는 40m로 하며, 1000m 결승선 20m 앞에서 20m 뒤까지로 한다. 40m 계주 교대 구역의 시작과 끝은 주황색 콘으로 표시한다. 주자 교대는 한 레그를 마친 선수가 다음 레그를 시작할 선수를 지나칠 때 이루어진다. 계주 교대 구역 밖에서 주자 교대를 한 팀은 실격 처리한다.
- 3.3. **계주 경기 방식 B:** 최대 4개 팀이 같은 히트에서 겨룬다. 첫 번째 레그의 앞부분(첫 번째 커브를 지나는 동안)에는 안쪽 레인과 바깥쪽 레인을 사용하며, 각 레인에서 최대 2명의 선수(팀당 1명)가 출발한다. 첫 번째 커브를 빠져나온 뒤에는 안쪽 레인만 사용한다. 레이스는 1500m 출발선에서 출발하여 1500m 결승선에서 마친다. 이 경우 첫 번째 레그의 거리는 700m 또는 300m로 한다. 이후 레그의 길이는 1바퀴 또는 2바퀴 전체로 한다. 계주 교대 구역의 길이는 75m로 하고 결승선에서 끝난다. 계주 교대 구역의 시작은 주황색 콘으로 표시한다. 주자 교대는 한 레그를 마친 선수가 다음 레그를 시작할 선수를 터치할 때 이루어진다. 계주 교대 구역 밖에서 주자 교대를 한 팀은 실격 처리한다. 추월에 대해서는 규칙 255, 2항의 원칙을 적용한다.
- 3.4 **계주 경기 방식 C:** 최대 4개 팀이 같은 히트에서 겨룬다. 네 팀 모두 500m 출발선에서 출발하여 직선구간 끝의 주 결승선에서 마친다. 각 레그의 거리는 400m 또는 800m로 한다. 계주 교대 구역의 길이는 50m 또는 100m로 하고, 500m 출발선에서 시작하여 1000m 또는 500m/주 결승선에서 끝난다. 선수가 경기 레인으로 들어올 수 있는 가속 구역의 시작 지점은 결승 직선구간 앞 커브의 아펙스(중앙)로 하고 주황색 콘으로 표시한다. 주자 교대는 한 레그를 마친 선수가 다음 레그를 시작할 선수를 터치하거나 밀거나 놓아줄 때 이루어진다. 선수는 계주 교대 구역에 들어가기 전에 교대할 선수를 터치할 수 있으나, 실제 주자 교대는 계주 교대 구역 안에서 이루어져야 한다. 계주 교대 구역 밖에서 주자 교대를 한 팀은 실격 처리한다. 교대는 다른 팀을 방해하지 않고 이루어져야 한다. 교대 중에는 레인을 바꿀 수 없다.

4. 팀 경기에서의 실격과 재경기

팀추월, 팀 스프린트 또는 계주 팀의 선수가 규칙 224, 253, 254, 255, 256, 259 또는 279를 위반하여 실격된 경우 그 실격은 팀에도 적용한다. 팀 구성원이 ISU CER에 따라 실격된 경우(예: 참가 자격 규칙 또는 ISU 반도핑 규정 위반)에도 팀이 실격된다.

규칙 260에 규정된 재경기에 관한 규칙은 팀추월, 팀 스프린트 및 계주 경기에도 적용한다. 따라서 팀의 선수 중 한 명이 규칙 260, 1~3항에 설명된 방해를 받은 경우 그 팀에 재경기를 허용하여야 한다.

규칙 257 매스스타트 경기의 구성

1. 트랙, 안전 및 적용 규칙

- 1.1. 경기 트랙은 별도의 경기 레인 없이 배치한다. 트랙에 워밍업 레인을 포함할 수 있으며, ISU 이벤트에서는 항상 포함한다. 콘을 트랙의 경계 표시로 사용할 수 있다. 매스스타트 경기의 거리는 바퀴 수로 정하며, 선수들이 결승선을 처음 통과하는 때부터 카운트다운을 시작한다.

- 1.2. 주최 측은 레이스에 적절한 안전 조치를 고려하여야 한다. ISU 이벤트에 대해서는 구체적인 안전 요건을 발표한다.
- 1.3. 매스스타트 경기 중에는 코치가 코치박스나 인필드에 들어갈 수 없다.
- 1.4. 다음의 레이스 규칙은 매스스타트 경기에 적용하지 않는다: 규칙 253, 3항 및 4항, 규칙 254, 2항, 3항, 5항 및 6항, 규칙 255 및 규칙 260.

2. 경기 방식

- 2.1. 레이스 방식에 중간 스프린트가 포함된 경우 중간 스프린트와 최종 스프린트에 점수를 부여한다. 참가 선수가 레이스를 완주하지 못한 경우, 최종 순위를 정할 때 그 선수가 중간 스프린트에서 얻은 점수는 인정하지 않는다. 완주하지 못한 참가 선수의 중간 스프린트 점수는 다른 어떤 참가 선수에게도 이전하지 않는다. 스프린트의 결과에 영향을 미치는 레이스 규칙 위반이 있었던 경우, 위반한 참가 선수를 실격 처리하고 그 스프린트의 점수 부여 대상에서 제외한다. 또한 실격된 선수는 최종 스프린트의 점수 부여 대상에서도 제외한다. 이렇게 선수들이 얻은 스프린트 점수의 합계로 레이스 결과를 정하되, 스프린트 점수 합계가 같은 경우에는 최종 스프린트의 결승선 통과 순서로 순위를 가른다. 스프린트 점수를 얻지 못한 선수는 그 뒤에 최종 스프린트의 결승선 통과 순서에 따라 순위를 매긴다. 완주하지 못한 선수는 경기에서 이탈하기 전까지 마친 바퀴 수로 순위를 매긴다. 둘 이상의 선수가 같은 바퀴에서 이탈한 경우에는 마지막 중간 기록으로 순위를 매긴다.
- 2.2. 매스스타트 경기는 레이스의 특정 단계에서 최하위에 놓인 한 명 이상의 선수를 그 단계에서 탈락시키도록 정한 대회 규칙으로 운영할 수 있다.
- 2.3. 매스스타트 경기는 추격 경기 방식으로, 즉 일부 선수에게 미리 정한 “핸디캡”을 부여하여 시차를 두고 출발하는 방식으로 운영할 수 있다. 핸디캡은 예를 들어 해당 대회의 앞선 레이스 결과에 근거할 수 있다.

3. 스타팅 절차

출발은 결승 직선구간의 중간(표준 트랙에서는 1000m 결승선)에서 이루어진다. 참가 선수는 한 줄에 최대 6명씩, 줄 사이를 최소 1m 띄워 여러 줄로 늘어서서 출발 준비를 한다. 출발 위치는 추첨 또는 참가 선수의 시드 배정으로 정한다. 모든 참가 선수가 출발선 뒤에 늘어서면 스타터가 “Ready” 구령을 하고 출발 총을 발사한다. 총성이 울리기 전에 앞으로 움직여 자신의 출발 줄을 벗어난 선수는 실격 처리한다.

4. 레이스 중

- 4.1. 첫 바퀴를 도는 동안에는 뚜렷이 구별되는 소리 신호(예: 출발 장치의 총성)가 있을 때까지 가속할 수 없다. 이 규칙을 위반하면 실격 처리한다. 이 첫 바퀴에서 많은 선수가 관련된 충돌이 일어나면 스타터의 휘슬이나 총성으로 레이스를 중단하고 곧바로 재출발한다.
- 4.2. 레이스의 결승은 결승 직선구간 끝의 결승선으로 한다. 레이스 방식에 중간 스프린트가 포함되는 경우 이 선을 중간 스프린트의 결승선으로도 적용한다.

- 4.3. 랩 기록은 규칙 220에 규정된 대로 실시한다. 첫 바퀴(가속 없이 도는 바퀴)도 레이스할 거리에 포함한다. 레이스 방식에 중간 스프린트가 포함되는 경우, 무리를 지어 활주하든 혼자 활주하든 모든 선수에게 각 중간 스프린트가 끝나기 한 바퀴 전에 벨 신호를 주어야 한다.
- 4.4. 선두 선수 또는 그 대회를 위하여 공고된 규칙에 정한 일정 수의 참가 선수에게 한 바퀴 완전히 추월을 당한 선수는 교차 직선구간이나 결승 직선구간의 코치박스(팀추월에서 사용하는 것과 같다)로 이동하여 즉시 경기에서 이탈하여야 한다. 경기에서 이탈한 선수는 결승선을 통과하여서는 안 된다.
한 바퀴 이내에 경기에서 이탈하지 않은 선수는 실격 처리한다.
- 4.5. 다른 참가 선수에 대한 비신사적 행위는 실격으로 이어질 수 있다. 예를 들어 직선을 지키지 않아 참가 선수를 심하게 방해하는 것, 다른 참가 선수를 고의로 막는 것, 또는 그러한 비신사적 행위로 다른 선수가 불이익을 받는 경우가 이에 해당한다. 신체의 어느 부분으로든 다른 선수를 방해하거나, 막거나, 몸으로 들이받거나 미는 행위는 심각한 방해로 간주되어 실격으로 이어질 수 있다.
레프리는 전적인 재량으로 방해를 받은 선수의 다음 라운드 진출을 허용할 수 있다.

5. 경기 및 선수 장비

선수는 그 대회에 지정된 대로 특수 안전장비(규칙 224와 279도 참조), 헬멧 커버, 암밴드 또는 비브와 계시를 보조하는 장치를 착용하여야 한다. 트랜스폰더가 필요한 경우에는 양쪽 발목에 착용하여야 한다. 이 요건을 지키지 않는 참가 선수는 실격 처리하거나 레이스 출발을 허용하지 않는다.

규칙 258 특별 규칙이 적용되는 종목

1. 100m 및 그 이하의 종목

100m 또는 그보다 짧은 종목의 스프린트 경기에서는 각 히트에 선수 3명을 둘 수 있으며, 각 선수에게 별도의 레인을 배정한다. 이러한 경기는 탈락 단계를 두어 운영할 수 있고, 선수는 히트에서의 순위나 달성한 기록 또는 그 둘에 따라 다음 단계로 진출한다.

2. 10000m를 넘는 종목의 경기(마라톤)와 그 밖의 경기

10000m보다 긴 종목의 경기는 마라톤 방식이나 다른 방식(예: 1시간 레이스)으로 운영할 수 있다. 1일 대회는 해당 ISU 통신문의 특별 규칙을 참조한다.

규칙 259 결승선에서

1. 결승선

- 1.1. 선수는 정해진 랩 수를 마친 뒤 먼저 도달한 스케이트 날의 앞 끝이 결승선에 닿거나 결승선에 이르면 그 종목을 완주한 것으로 한다. 다만 규칙 251, 2.a)항에 따라 조정된 정의를 적용할 수 있다.

- 1.2. 결승선에서 고의로 스케이트를 차 내밀거나(스케이트가 빙면에서 완전히 떨어지도록) 결승선 너머로 몸을 던지는 행위는 금지하며, 이는 실격으로 이어진다.

2. 예외적인 상황

- 2.1. 선수가 결승선 바로 앞에서 넘어져 첫 번째 스케이트가 경기 라인 밖에 도달하는 경우, 그 스케이트의 날 앞 끝이 결승선의 연장선에 이르는 순간으로 기록을 낸다.
- 2.2. 사용 중인 자동계시 시스템이 결승선에서 스케이트가 아닌 다른 것에 의하여 정지된 경우, 그 선수의 공식 기록은 수동계시 절차(규칙 250, 7항에 따른다)로 정한 기록과 자동계시 시스템의 기록 중 느린 기록으로 한다.

규칙 260 재경기(Re-skate)

1. 재경기 허용

- 1.1. 자기 잘못이 아닌 방해로 받은 선수에게 레프리는 재경기를 허용하여야 한다. 그 선수가 처음의 레이스를 완주한 경우에는 두 레이스의 기록 중 더 좋은 기록을 그 선수의 성적으로 한다.
- 1.2. 트랙 위의 장애물 때문에 레이스를 마칠 수 없었던 선수에게는 다시 출발하도록 허용하여야 한다. 스케이트 파손이나 더러워진 빙면은 장애물로 인정하지 않는다. 또한 레이스 트랙 옆의 사람이나 상황 때문에 방해로 받았다고 선수가 판단하더라도, 이로 인해 직접적으로 활주가 중단된 것이 아니라면 이를 재경기의 사유로 인정할 수 없다.
- 1.3. 장애물이 넘어진 선수이거나, 교차 직선구간에서의 잘못된 라인 교대나 언제든 자기 레인을 벗어나는 것처럼 조의 다른 선수가 규칙을 위반하여 발생한 것이라면, 레프리는 재경기할 권리를 거부할 수 없다. 선수에게 재경기를 허용한 경우 레프리는 그 사실을 해당 선수에게 알려야 한다.

2. 필요한 휴식 시간

선수는 처음 치른 레이스와 레프리가 결정한 재경기 사이에 최소 30분의 휴식을 취할 권리가 있다. 다만 선수가 30분 미만의 휴식 후 출발하는 데 동의한 경우에는 그러하지 아니하다.

3. 재경기의 출발 라인

재경기를 하는 경우 선수는 통상 원래 레이스와 같은 레인에서 출발한다. 총점 또는 2회 레이스 기록의 합계로 순위를 정하는 스프린트 대회의 500m 또는 1000m 두 번째 레이스에서는 반드시 그렇게 한다. 두 명 이상의 선수에게 재경기가 허용되는 경우에는 선수 한 명만 달리는 레이스가 여러 번 생기지 않도록 조를 편성한다. 새로 조를 이루는 두 선수가 원래 레이스에서 서로 다른 레인으로 출발하였다면, 새 레이스에서도 각자 원래 레이스에서 출발했던 것과 같은 레인에서 출발한다. 그러나 두 선수가 원래 레이스에서 같은 레인으로 출발하였다면, 낮은 번호의 조에 속한 선수가 새 레이스에서 바깥쪽 레인으로 출발한다(규칙 239, 2항 및 규칙 245 참조).

규칙 261-263 보류

M. 대회 결과

규칙 264 결과 발표

대회 결과는 대회가 끝난 뒤 가능한 한 빨리 알린다. 각 레이스가 끝난 뒤 발표하는 결과는 잠정적이다(규칙 249 및 규칙 251, 2.c항 참조).

규칙 265 레이스 결과

1. 종목별 레이스 결과

종목(레이스)의 결과는 참가한 모든 선수가 낸 기록을 비교하여 정한다. 종목별로 시상하는 대회에서 그 종목의 우승자는 가장 좋은 기록을 낸 선수이다. 여러 선수가 규칙 250, 7항(수동계시 절차) 또는 규칙 251(자동계시 절차)에 따라 같은(최고) 기록을 낸 경우에는 그들 하나하나가 모두 그 종목의 우승자가 된다. 수동계시 절차에서 같은 조로 달린 두 선수가 같은 기록을 내고 결승선 저지가 그중 한 명을 승자로 결정한 경우, 그 선수는 해당 종목의 순위에서 다른 선수보다 한 순위 앞에 놓인다. 다른 조에서 활주한 선수들도 같은 기록을 낸 경우에는 각 조의 승자는 승자끼리, 2위 선수는 2위 선수끼리 같은 순위로 처리한다. 1,000분의 1초 단위까지 나타내는 시간 눈금을 갖춘 포토 피니시 시스템(규칙 251, 2항에 규정)을 사용하는 경우에는 포토 피니시 시스템이 기록한 1,000분의 1초 단위 기록으로 최종 결과에서 선수(또는 팀)의 순서를 정한다. 이 경우 공식 프로토콜에는 해당 선수(팀)의 기록을 1,000분의 1초 단위로 표시하여 동률 처리를 나타내야 한다.

한 종목의 결과를 두 번의 레이스로 정하는 대회에서는 두 레이스의 합계 기록으로 최종 순위를 정하며, 합계 기록이 같은 선수는 같은 순위가 된다. 다만 포토 피니시 시스템을 사용하는 경우에는 포토 피니시 시스템이 1,000분의 1초 단위로 기록한 합계 기록으로 최종 결과에서 선수의 순서를 정한다. 이 경우 프로토콜에는 두 레이스의 합계 기록을 포함한 모든 결과를 1,000분의 1초 단위로 표시한다.

2. 여러 종목으로 이루어진 이벤트의 결과

두 종목 이상을 치르고 시상은 한 번만 하는 대회에서는 아래 3항 및 4항에 따라 모든 종목을 완주하고 총점이 가장 낮은 선수가 우승자가 된다. 여러 선수의 총점이 같은 경우 그 선수들은 같은 순위가 된다.

3. 점수 계산

점수는 다음과 같이 계산한다. 500m 레이스는 초 수를 그대로 점수로 하고, 1000m는 초 수의 2분의 1, 1500m는 3분의 1, 3000m는 6분의 1, 5000m는 10분의 1, 10000m는 초 수의 20분의 1을 점수로 한다. 점수는 소수점 이하 셋째 자리까지 계산하고 넷째 자리는 버린다.

4. 여러 종목으로 이루어진 대회의 최종 순위

대회의 최종 순위는 모든 종목의 총점에 따라 정한다. 마지막 종목에 출전하는 선수의 수가 제한되는 경우, 나머지 선수들 사이의 순위는 앞선 레이스에서 얻은 총점으로 정한다.

실격이나 그 밖의 사유로 마지막 종목을 완주하지 못한 선수의 최종 순위는 그 선수가 마지막 종목에 출전하지 않은 것으로 보고 정한다.

5. 팀추월 경기 결과

- a) 팀추월 경기를 탈락 단계를 두어 치르는 경우, 다음 단계로 진출한 팀은 그 단계에서 탈락한 팀보다 상위에 순위를 매긴다. 이는 다음 단계로 진출한 팀이 그다음 단계에서 무효 레이스 결과(예: DNS, DNF 또는 DQ)를 받은 경우에도 마찬가지이다. 해당 레이스의 우승 팀은 마지막 단계(파이널 레이스)에서 이긴 팀이다.
- b) 팀추월 경기를 탈락 단계 없이 치르는 경우에는 각 팀이 낸 기록만으로 결과를 정한다.
- c) OWG 팀추월 종목의 결과는 위 a)항에 따라 정한다.
파이널 B의 승자는 3위, 파이널 B의 패자는 4위로 한다. 파이널 C의 승자는 5위, 파이널 C의 패자는 6위로 한다. 파이널 D의 승자는 7위, 파이널 D의 패자는 8위로 한다.
- d) 세계 종목별 선수권대회와 세계 주니어 선수권대회의 팀추월 경기 결과는 위 b)항에 따라 정한다.

6. 매스스타트 경기 결과

- 6.1. 매스스타트 경기를 중간 스프린트와 함께 하는 경우, 결과는 선수가 획득한 스프린트 점수의 합계로 정한다. 나머지 선수는 결승선 통과 순서에 따라 순위를 매긴다. 점수를 부여하는 방식은 최종 스프린트에서 1위부터 3위로 들어온 선수가 레이스 결과에서도 1위부터 3위가 되도록 하여야 한다.
- 6.2. 중간 스프린트 없이 치르는 매스스타트 경기의 결과는 선수의 결승선 통과 순서만으로 정한다.
- 6.3. OWG, 세계선수권대회, 유럽선수권대회 및 ISU 월드컵의 매스스타트 경기 결과는 중간 스프린트와 최종 스프린트에 관한 다음 방식에 따라 위 6.1항과 같이 정한다:
 - a) 레이스에는 최종 스프린트 외에 중간 스프린트가 3회 있다. 각 스프린트마다 선수는 레이스의 최종 순위에 반영되는 점수를 얻는다. 중간 스프린트는 4랩, 8랩, 12랩을 마친 뒤 결승선에서 판정한다.
 - b) 스프린트 점수는 다음과 같이 부여한다:
 - 중간 스프린트: 상위 3명의 선수가 3-2-1점을 얻는다.
 - 최종 스프린트: 상위 6명의 선수가 60-40-20-10-6-3점을 얻는다.
 - c) 매스스타트 대회를 세미파이널과 파이널로 치르는 경우, 파이널에 진출하지 못한 선수와 파이널에 오른 선수의 순위는 다음과 같이 매긴다:
 - 획득한 스프린트 점수의 합계;
 - 결승선 통과 기록;
 - 활주한 바퀴 수. 활주한 바퀴 수가 같은 경우에는 마지막 중간 기록에 따라 순위를 매긴다.
 - d) 최종 결과 순위는 다음 순서를 기준으로 정한다:
 - 파이널에 출전한 선수;
 - 파이널 진출 자격을 얻었거나 파이널 진출을 허용받았으나 파이널에서 기권하였거나 파이널에서 실격된 선수;
 - 파이널에 진출하지 못한 선수는 위 6.3.c)항과 같은 원칙에 따라 순위를 매기며, 획득한 스프린트 점수 합계가 같은 선수는 결승선 통과 기록에 따라 순위를 매긴다.

- 6.4. YOWG와 세계 주니어 선수권대회의 매스스타트 경기 결과는 중간 스프린트와 최종 스프린트에 관한 다음 방식에 따라 위 6.1항과 같이 정한다:
- 레이스 중에는 최종 스프린트 외에 중간 스프린트가 2회 있다. 각 스프린트마다 선수는 레이스의 최종 순위에 반영되는 점수를 얻는다. 중간 스프린트는 4바퀴, 7바퀴를 마친 뒤 결승선에서 판정한다.
 - 스프린트 점수는 다음과 같이 부여한다:
 - 중간 스프린트: 상위 3명의 선수가 3-2-1점을 얻는다;
 - 최종 스프린트: 상위 6명의 선수가 30-20-10-4-2-1점을 얻는다;
 - 선수의 순위는 위 6.3.c)항 및 d)항에 따라 매긴다.

7. 팀 스프린트 경기 결과

팀 스프린트 경기의 결과는 참가 팀이 낸 기록으로 정하며, 그 기록은 팀의 세 번째로 지정된 선수가 결승선에 도달한 때 측정한다. 여러 팀이 같은 결승 기록을 낸 경우에는 위 1항을 적용한다.

8. 계주 경기 결과

계주 경기의 결과는 참가 팀이 낸 기록으로 정하며, 그 기록은 팀이 결승선에 도달한 때 측정한다. 여러 팀이 같은 결승 기록을 낸 경우에는 위 1항을 적용한다.

규칙 266 전 종목 참가

- 선수권대회나 그 밖에 제한된 수의 선수만 마지막 종목에 출전할 수 있는 대회에서 마지막 종목에 출전할 자격을 얻으려면, 선수는 해당 대회의 앞선 모든 종목을 완주하여야 한다.
- 치른 모든 종목 또는 레이스의 총점이나 합계 기록으로 대회 결과를 정하는 ISU 선수권대회에서는, 앞선 모든 종목 또는 레이스를 유효한 결과로 완주하지 못한 선수는 그 선수권대회의 마지막 종목(레이스)에 출전할 수 없다.

규칙 267 타이틀

(CER 제12.1조 참조)

규칙 268 우승자

- 선수권대회의 올라운드 또는 스프린트 종합 대회에서 우승자는 모든 종목을 완주하고 총점이 가장 낮은 선수이다. 총점이 같은 경우에는 규칙 265, 2항을 적용한다.
 - 선수권대회의 종목별 경기 또는 팀 경기에서 우승자는 해당 단일 레이스에서 가장 좋은 기록을 낸 선수 또는 팀이다.
 - 선수권대회의 매스스타트 경기에서 우승자는 레이스 중 획득한 스프린트 점수의 합계가 가장 높은 선수이다.
- 어느 종목에서든 여러 선수가 최고기록을 낸 경우에는 그들 모두를 그 종목의 우승자로 본다.
- ISU 선수권대회의 우승자에게는 상과 ISU 금메달을, 2위 선수에게는 은메달을, 3위 선수에게는 동메달을 수여한다.

4. 우승자가 3명을 넘더라도 우승자는 모두 금메달을 받는다. 우승자가 2명이면 은메달은 수여하지 않는다. 우승자가 3명이면 은메달과 동메달을 수여하지 않는다. 우승자가 2명이면 그다음 순위의 선수(들)에게 동메달을 수여한다. 우승자가 1명이고 2위를 두 명 이상이 나누어 가진 경우에는 그들 모두에게 은메달을 수여하고 동메달은 수여하지 않는다. 우승자가 1명이고 2위도 1명인 경우에는 3위를 차지한 선수 모두에게 동메달을 수여한다.

규칙 269 메달

(CER 제12.2조 참조)

규칙 270 포상

(CER 제12.2.3.7조 참조)

규칙 271 메달 수여

(CER 제12.2.3조 참조)

규칙 272 선수권대회 결과

(CER 제12.3조 참조)

규칙 273 공식 프로토콜

1. 공식 프로토콜에는 다음 사항이 반드시 들어가야 한다:
- a) 선수 명단;
 - b) 오피셜 명단;
 - c) 스타팅 명단;
 - d) 자동계시로 100분의 1초 단위(동점인 경우 1,000분의 1초 단위)까지 기록한 결승 기록 또는 수동계시로 100분의 1초 단위까지 기록한 결승 기록;
 - e) 빙질 및 기상 정보(빙판 온도와 기온, 습도, 기압 및 실외인 경우 그 밖의 요인(바람, 눈, 비 등));
 - f) 레이스의 시작 시각과 종료 시각;
 - g) 자동계시를 사용하는 경우 100분의 1초 단위의 종목별 기록 분석(구간 기록 및 랩 기록)(규칙 252 참조);
 - h) 메달 순위.

특별한 상황과 무효 레이스 결과를 나타낼 때에는 다음 표기를 사용한다:

ADV: 규칙 257, 4.5항에 따른 진출.

DNF: 미완주(레이스에 출발하였으나 경기 규칙을 위반하지 않고 완주하지 못한 경우. 예를 들어 다른 선수의 방해를 받은 경우).

DQ: 실격(경기 규칙 위반 또는 실격 사유가 되는 그 밖의 위반으로 인한 실격).

DQB: 올림픽 현장이나 세계 반도핑 규약의 위반, 또는 IOC, ISU, NOC가 정한 관련 규정의 그 밖의 중대한 위반으로 인한 실격.

DNS: 미출발(스타팅 명단에 포함되었으나 출발 지점에 나타나지 않은 경우).

WDR: 기권(스타팅 명단에 포함되었으나 출발을 기권한 경우).

RS: 재경기(재경기를 허용받아 다시 레이스한 경우).

MT: 규칙 250, 7항 및 8항에 따라 수동계시 절차로 정한 기록.

RW: 레프리의 경고.

YC: 옐로카드.

2. ISU 이벤트의 경우 공식 프로토콜은 ISU 메모랜덤에 명시된 사양에 따라 공표하여야 하며, 관련 ISU 회원국이 이를 ISU 사무국에 보내야 한다.
3. 국제 대회에 디지털 프로토콜은 조직위원회가 대회 종료 후 즉시, 늦어도 3일 이내에 작성 완료하여야 한다. 다만 세계기록에 관하여는 규칙 222, 3항을 참조한다. 요청이 있으면 프로토콜을 ISU에 제출하여야 한다.

N. 향의와 실격

규칙 274 향의

(CER 제15.1조 참조)

규칙 275 실격

1. 선수의 반칙이 레프리의 결정으로 확인되면 그 선수는 해당 종목에서 실격된다.
2. 레프리가 그 반칙을 고의라고 판단한 경우 그 선수는 공고된 경기에 더 이상 참가할 수 없다. 여러 종목을 치르고 시상은 한 번만 하는 대회에서는 그 선수가 이미 치른 종목에서도 실격될 수 있다.
3. 레프리가 규칙 216, 2.f)항에 따라 준 옐로카드는 다음과 같은 제재를 수반한다:
 - a) 레이스 진행 중의 경기 규칙 위반 이외의 행위로 옐로카드를 받은 선수는 그날 경기구역 출입이 정지된다.
 - b) 옐로카드를 받은 코치, 팀 리더 및 지원 스태프(팀 오피셜)는 그날 경기구역 출입이 정지된다.

규칙 276 불복 신청

(CER 제15.2조 참조)

규칙 277 선수 등의 제외

(CER 제14.7조 참조)

O. 퀘텟 스타트

규칙 278

1. 대회 방식

- 1.1. 퀘텟 스타트란 (최대) 4명의 선수가 두 개조를 이루어 트랙에서 동시에 달리고, 출발 시 두 조 사이에 약 반 바퀴의 차이를 두는 대회 방식을 말한다.
퀘텟의 두 조는 같은 출발 구역에서 반 바퀴의 시차를 두고 출발한다. 출발 구역은 해당 종목의 통상적인 출발 구역에 둔다. 퀘텟의 두 번째 조는 두 조가 정상 속도에 이르렀을 때 반 바퀴 간격이 되도록 하는 시점에 출발하도록 한다. 퀘텟의 두 번째 조에 부정 출발이 있는 경우, 두 번째 조가 출발한 뒤 두 조 사이의 간격은 한 바퀴 반으로 한다.
- 1.2. a) 퀘텟 스타트는 국제 대회, 월드컵 대회 및 ISU 선수권대회에서 사용할 수 있다.
b) 퀘텟 스타트를 사용한다는 사실은 늦어도 해당 종목의 추첨 때까지 알려야 한다. 공식 프로토콜과 결과 목록에는 어느 기록이 퀘텟 스타트 조건에서 나온 것인지 명확히 밝혀야 한다. 프로토콜에는 규칙 273에 열거된 항목이 모두 들어가야 한다.
c) ISU 선수권대회에서는 대회 조직위원회, ISU 스피드스케이팅 스포츠 기술 디렉터 및 ISU 스피드스케이팅 기술위원회가 합의하고 퀘텟 스타트 사용 사실을 공고에 게재한 경우에만 퀘텟 스타트를 사용할 수 있다.

2. 스타팅 절차와 퀘텟 구성

- 2.1. a) 각 퀘텟 안에서 출발 위치는 다음과 같이 정한다:
첫 번째로 추첨된 선수: 첫 번째 조의 안쪽 레인(흰색 암밴드);
두 번째로 추첨된 선수: 첫 번째 조의 바깥쪽 레인(붉은색 암밴드);
세 번째로 추첨된 선수: 두 번째 조의 안쪽 레인(노란색 암밴드);
네 번째로 추첨된 선수: 두 번째 조의 바깥쪽 레인(파란색 암밴드).
b) 선수의 순위에 따라 조를 편성하는 경우, 각 퀘텟은 순위가 가장 높은 두 선수를 그 퀘텟의 두 번째 조로 한다.
c) 참가 선수로 모든 퀘텟을 4명씩 완전하게 채울 수 없는 경우에는 첫 번째 퀘텟만 불완전하게 구성할 수 있다(첫 번째 퀘텟은 선수 한 명으로 구성할 수도 있다).
d) 추첨 후 출발을 기권하는 선수가 생긴 경우, 레프리는 퀘텟을 이루는 조를 다시 편성할 수 있다(규칙 216 및 245 참조). 다만 퀘텟의 수가 줄어드는 경우가 아니면 선수는 처음 지정된 퀘텟에서 다른 퀘텟으로 옮기지 않는다.
- 2.2. 같은 퀘텟의 모든 선수는 함께 출발을 준비하여야 한다. 암밴드는 2.1.a)항에 따라 착용한다.
- 2.3. 퀘텟의 각 조에는 조별로 랩 스코어를 두어야 하며, 각 조는 별도로 게시하여야 한다.
- 2.4. 퀘텟 스타트에서 세운 세계기록은 월드컵 대회, ISU 선수권대회 또는 그 밖의 ISU 이벤트에서 달성한 기록에 한하여 공인될 수 있다. 규칙 222, 2.k)항, 2.l)항 및 3항도 참조한다.

P. 선수의 경기용 기술 장비

규칙 279

1. 통신 장비

경기 중 선수는 다른 사람 또는 정보원과 연락하거나 그로부터 정보를 받기 위한 목적으로 어떠한 기술적 통신 장비도 착용할 수 없다.

2. 음악 장비

대회 중 경기 레인이나 워업 레인에서 스케이팅을 하는 동안 선수는 음악이나 그 밖의 음향 자료를 재생하는 어떠한 장치도 착용할 수 없다.

3. 계시 보조 장치

대회에서 사용하는 계시 시스템 가운데 어느 하나라도 올바른 계시를 위하여 선수가 장치를 착용할 것을 요구하는 경우, 선수는 필요한 장치를 갖춘 상태로 출발 지점에 나오며 레이스 중에 이를 착용할 책임이 있다. 트랜스폰더는 요구되는 경우 양쪽 발목에 착용하여야 한다.

4. 암밴드 또는 그 밖의 식별 수단

선수를 식별하고 레이스 중과 결승선 통과 시 경기 트랙에서 선수의 올바른 위치를 확인하기 위하여, 선수는 기술 규칙에 명시된 바(규칙 253, 3항, 규칙 257, 5항 및 규칙 278, 2항 참조)에 따라 또는 레프리의 지시에 따라 암밴드나 그 밖의 식별 수단을 착용할 의무가 있다. 선수는 출발 지점에 나올 때 올바른 암밴드 또는 그 밖의 식별 수단을 착용할 책임이 있다.

5. 장비 규칙 위반

적절한 장비 또는 필수 장비에 관한 위 1항, 2항, 3항 및 4항의 규칙을 지키지 않은 선수는 실격된다.