

I. REGOLAMENTO SPECIALE PATTINAGGIO VELOCITA'

INDICE

			Pagina
		A. DISTANZE	
Art. n.	200	Distanze e gare a squadra	
	201	Distanze e gare a squadra ai Campionati ISU Campionati del Mondo Allround Campionati Europei Campioni del Mondo Sprint Campionati del Mondo Junior Campionati del Mondo Singole Distanze Distanze con partenze in quartetti (facoltativi)	
	202	Distanze ai Giochi Olimpici Invernali	
		B. PISTE	
Art. n.	203	Piste standard	
	204	Altre piste di pattinaggio velocità	
	205	Pista ai Campionati ISU e Prove di Coppa del Mondo ISU	
	206	Pista ai Giochi Olimpici Invernali	
		C. ORGANIZZAZIONE DI GARE	
Art. n.	207	Tariffe di iscrizione	
	208	Iscrizioni a Campionati ISU ed Eventi ISU Iscrizioni solo attraverso Membri ISU Campionati del Mondo Singole Distanze Tempi di qualificazione Campionati del Mondo Allround Campionati Europei, eventi di qualificazione per i Campionati del Mondo Allround Campionati del Mondo Sprint Campionati del Mondo Junior Termini per le iscrizioni	
	209	Iscrizioni ai Giochi Olimpici Invernali Quote di iscrizione Sistema di qualificazione	
		D. UFFICIALI E LORO DOVERI	
Art. n.	210	Ufficiali necessari	
	211	Convocazione degli ufficiali	
	212	Nomina di Arbitri e Starters a Campionati ISU e Giochi Olimpici Invernali	
	213	Nomina di Arbitri e Starters a gare internazionali e Campionati nazionali	
	214	Convocazione di arbitri, starters e altri ufficiali a Campionati ISU	
	215	Convocazione di ufficiali ai Giochi Olimpici Invernali	
	216	Doveri e poteri dell'arbitro	
	217	Doveri e poteri dello starter Equipaggiamento di partenza	
	218	Doveri degli ufficiali di pista	
	219	Doveri dei contagiri	
	220	Doveri del giudice di arrivo	
		E. RECORD DEL MONDO	
Art. n.	221	Eventi da record del mondo Condizioni da osservare Documentazione da presentare e inviare	
		F. COPPA DEL MONDO	
Art. n.	222	Coppa del Mondo Pattinaggio Velocità	
		G. ATTREZZATURA DEGLI ATLETI	
Art. n.	223	Abbigliamento di gara e protezione del capo Abbigliamento di riscaldamento Pattini Dispositivi di comunicazione Dispositivi musicali Strumenti per favorire il cronometraggio Fascetta o altri mezzi di identificazione Infrazione delle regole inerenti l'equipaggiamento	

I. REGOLE TECNICHE PATTINAGGIO VELOCITA'

A. PISTE

Pagina

Art. n.	226	Demarcazione della pista
	227	Misure di protezione per la sicurezza degli atleti
		Misure per evitare incidenti
		Misure di protezione – requisiti minimi per tutte le competizioni
		Misure di protezione ad eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali
	228	Layout della pista
		Misurazione
		Linee di partenza e di arrivo
		Area degli allenatori
	229	Preparazione del ghiaccio
		Commissione Ghiaccio ISU
		Informazioni dall'esperto tecnico del ghiaccio

B. ORGANIZZAZIONE DI COMPETIZIONI

Art. n.	230	Annuncio gara e condotta di Campionati ISU (Vedi Regolamento Generale, art. 129)
	231	Comunicazione durante i Campionati ISU (Vedi Regolamento Generale, art. 132)
	232	Data e contenuto di annunci gara, condizioni supplementari (Vedi Regolamento Generale, art. 110-112)
	233	Annunci gara tardivi (Vedi Regolamento generale, art. 113)
	234	Posticipo di date di competizioni / Ritiro di un annuncio gara (Vedi Regolamento Generale, art. 114)
	235	Iscrizioni, soprannomi, post iscrizioni (Vedi Regolamento Generale, art. 115)
	236	Riservato
	237	Validità degli eventi (Vedi Regolamento Generale, art. 118)
	238	Spese ai Campionati ISU, rimborsi ad atleti ed ufficiali (Vedi Regolamento Generale, art. 137)

C. PROCEDURE DI ESTRAZIONE

Art. n.	239	Incontro pubblico per annunci ed estrazioni
		Estrazione ai Campionati ISU ed altri Eventi ISU
	240	Estrazione ai Campionati del Mondo Allround, Campionati Europei e Campionati del Mondo Singole Distanze
		Prima estrazione ai Campionati del Mondo Allround
		Ulteriori estrazioni ai Campionati del Mondo Allround
		Qualificazione per la quarta distanza ai Campionati del Mondo Allround
		Estrazione ai Campionati Europei ed eventi regionali di qualificazione
		Estrazione ai Campionati del Mondo Singole Distanze
	241	Estrazione ai Giochi Olimpici Invernali
	242	Estrazione ai Campionati del Mondo Sprint
		Estrazione a competizioni internazionali sprint
	243	Estrazione ai Campionati del Mondo Junior
	244	Estrazione a competizioni internazionali
		Eventi con una assegnazione di premi, estrazione e composizione di batterie
	245	Ritiro dalla partenza dopo l'estrazione. Iscrizione di sostituti
	246	Variazione dell'ordine di partenza

D. CRONOMETRAGGIO

Art. n.	247	Cronometraggio automatico e manuale
	248	Cronometri
	249	Tempi ufficiali
	250	Procedura di cronometraggio manuale
	251	Procedura di cronometraggio automatico
	252	Intertempi e tempi al giro

E. REGOLE DI GARA

Art. n.	253	Pattinaggio in senso anti-orario
---------	-----	----------------------------------

- Pattinaggio in corsie di gara separate
- Cambio di corsia
- Competizioni e distanze con regole speciali
- 254 Chiamata alla partenza
- 255 Procedura di partenza
- Falsa partenza
- 256 Rimanere entro la corsia di competizione designata
- Taglio della linea in curva
- Taglio delle linee sul rettilineo di arrivo
- Lasciare la corsia interna in curva o all'uscita della curva
- 257 Responsabilità in caso di collisione
- Responsabilità durante il doppiaggio
- Squalifiche
- 258 Distanza tra gli atleti dopo il sorpasso
- 259 Pace-making
- 260 Linea di arrivo
- 261 Regole di gara per le competizioni a squadre
- Team Pursuit
- Staffetta
- Squalifica e nuova partenza in competizioni a squadre
- 262 Nuova partenza
- Tempo di riposo richiesto
- Corsie di partenza in caso di nuova partenza
- 263 Doping
- (Vedi Regolamento Generale, art. 139)

F. RISULTATI DELLA COMPETIZIONE

- Art. n. 264 Annuncio dei risultati
- 265 Risultati di eventi su singole distanze
- Risultati di eventi su più distanze
- Calcolo dei punti
- Classifica finale in competizioni su più distanze
- Risultati del Team Pursuit
- 266 Partecipazione a tutte le distanze
- 267 Titoli
- (Vedi Regolamento generale, art. 133)
- 268 Vincitori
- 269 Medaglie
- (Vedi Regolamento Generale, art. 134)
- 270 Premi
- (Vedi Regolamento Generale, art. 120)
- 271 Consegna delle medaglie
- (Vedi Regolamento Generale, art. 134)
- 272 Risultati di Campionati
- (Vedi Regolamento Generale, art. 135)
- 273 Protocollo ufficiale

G. PROTESTE E SQUALIFICHE

- Art. n. 274 Proteste
- (Vedi Regolamento Generale, art. 123)
- 275 Squalifica
- 276 Appelli
- (Vedi Regolamento Generale, art. 124)
- 277 Esclusione di atleti, ecc.
- (Vedi Regolamento Generale, art. 125)

H. PARTENZE IN QUARTETTI

- Art. n. 278 Formato della competizione
- Procedura di partenza e composizione dei quartetti

I. REGOLAMENTO SPECIALE PATTINAGGIO VELOCITA'

A. DISTANZE

Art. 200

Distanze e gare a squadra

1. Le competizioni internazionali possono includere gare sulle seguenti distanze: 100, 500, 1000, 1500 m (chiamate distanze corte), 3000, 5000, 10 000 m (chiamate distanze lunghe) e sia su ognuna di queste distanze con una premiazione per ogni distanza sia su tutte le distanze con un'unica premiazione.
2. Oltre alle distanze descritte la paragrafo 1, le gare possono svilupparsi anche su distanze più corte o più lunghe incluso le gare ad inseguimento. Le competizioni a squadre possono essere svolte in forma di Team Pursuit (*inseguimento*), staffetta, ecc. (vedi anche art. 261). Tali gare non devono essere necessariamente svolte su piste ordinarie. L'organizzatore deve annunciare regole specifiche che devono riferirsi a regolamenti corrispondenti o a linee guida emanate o approvate dall'ISU.
3. Nelle competizioni internazionali (ad eccezione dei Campionati ISU) possono essere provati nuovi metodi purché vengano osservate le seguenti direttive:
 - a) deve essere anticipata una richiesta alla Commissione Tecnica Pattinaggio Velocità (*Commissione Tecnica*) e deve essere ottenuta l'approvazione della Commissione;
 - b) l'annuncio della competizione deve contenere informazioni riguardo il metodo che verrà provato;
 - c) non più tardi di due settimane dopo la competizione il Membro Organizzatore deve inviare una relazione alla Commissione Tecnica in merito al nuovo metodo.
4. Sulla base della prova durante una competizione internazionale, la Commissione Tecnica può rendere effettive modifiche di natura tecnica nel rispetto del Regolamento Speciale e delle Regole Tecniche di Pattinaggio Velocità. Tali modifiche verranno comunicate ai Membri attraverso una Comunicazione ISU o una lettera circolare.

Art. 201

Distanze e gare a squadra ai Campionati ISU

Campionati del Mondo Allround

1. Le distanze per i Campionati del Mondo Allround Ladies sono 500, 3000, 1500 e 5000 m e Men 500, 5000, 1500 e 10 000 m. Le distanze devono essere corse nell'ordine menzionato.
2. I Campionati del Mondo Allround sono organizzati su due o tre giorni, a scelta dell'organizzatore e consultando il Direttivo Sportivo ISU. Le distanze possono essere corse secondo uno dei programmi seguenti a scelta dell'organizzatore e consultando la Commissione Tecnica.

	<u>A1</u>	<u>A2</u>	<u>B1</u>	<u>B2</u>	<u>C1</u>	<u>C2</u>
A) Primo giorno						
500 m L		500 m M	500 m L	<u>500 m M</u>	500 m M	<u>500 m L</u>
3000 m L		5000 m M	500 m M	<u>500 m L</u>	5000 m M	<u>3000 m L</u>
			3000 m L	<u>5000 m M</u>		
			5000 m M	<u>3000 m L</u>		
B) Secondo giorno						
1500 m L		500 m M	1500 m L	<u>1500 m M</u>	500 m L	<u>500 m M</u>
500 m M		1500 m M	1500 m M	<u>1500 m L</u>	1500 m M	<u>1500 m L</u>
5000 m L		3000 m L	5000 m L	<u>10 000 m M</u>	3000 m L	<u>500 m M</u>
5000 m M		10 000 m M	10 000 m M	<u>5000 m L</u>		
C) Terzo giorno						
1500 m M		1500 m L			1500 m L	<u>1500 m M</u>
10 000 m M		5000 m L			10 000 m M	<u>5000 m L</u>
					5000 m L	<u>10 000 m M</u>

Campionati Europei

3. Le distanze per i Campionati Europei Ladies sono 500, 3000, 1500 e 5000 m e Men 500, 5000, 1500 e 10 000 m.
4. I Campionati Europei sono organizzati su due o tre giorni a scelta dell'organizzatore e consultando il Direttivo Sportivo ISU.

Le distanze possono essere corse in base ad uno dei programmi descritti all'art. 201, par. 2 a scelta dell'organizzatore e consultando la Commissione Tecnica.

Campionati del Mondo Sprint

5. Le distanze per i Campionati del Mondo Sprint Ladies e Men sono 500 e 1000 m.
Il primo giorno dei Campionati del Mondo Sprint, le gare sono sui 500 e 1000 m; il secondo giorno anche sui 500 e 1000 m.

Campionati del Mondo Junior

6. Le distanze per i Campionati Mondiali Junior sono:
- a) Combinazione Ladies Allround su 4 distanze: 500, 1000, 1500 and 3000 m;
 - b) Combinazione Men Allround su 4 distanze: 500, 1500, 3000 and 5000 m;
 - c) Gara a squadre Ladies: Team Pursuit su 6 giri per squadre nazionali di 3 atleti;
 - d) Gara a squadre Men: Team Pursuit su 8 giri per squadre nazionali di 3 atleti;
 - e) Singole distanze Ladies: 500 (2 volte), 1000, 1500 and 3000 m;
 - f) Singole distanze Men: 500 (2 volte), 1000, 1500 and 5000 m.
7. I Campionati del Mondo Junior sono organizzati su tre giornate. Le distanze vengono corse come segue:

A) Primo giorno	B) Secondo giorno	C) Terzo giorno
500 m L	500 m M (II gara)	500 m L (II gara)
500 m M	1000 m L	1000 m M
1500 m L	1500 m M	Team Pursuit L (qualificazioni)
3000 m M	3000 m L	Team Pursuit M (qualificazioni)
	5000 m M	Team Pursuit L finale
		Team Pursuit M finale

Sulle distanze dei 3000 m (Ladies e Men) e 5000 m (Men) si possono fare i quartetti.

Campionati del Mondo Singole Distanze

8. Le distanze per i Campionati del Mondo Singole Distanze sono:
- a) Ladies:
Distanze individuali: 500, 1000, 1500, 3000 e 5000 m.
Team Pursuit su 6 giri per squadre nazionali di tre atleti (3) per squadra;
 - b) Men:
Distanze individuali: 500, 1000, 1500, 5000 e 10 000 m.
Team Pursuit su 8 giri per squadre nazionali di tre atleti (3) per squadra;
- I 500 m Ladies e Men vengono corsi 2 volte. La classifica verrà basata sul tempo totale delle due gare, vedi anche art. 265, paragrafo 1 b).
9. I Campionati del Mondo Singole Distanze sono organizzati su quattro giorni. Le distanze verranno corse nel seguente ordine:
- a) Primo giorno: 1500 m Men, 3000 m Ladies;
 - b) Secondo giorno: 1000 m Men, 1500 m Ladies, 5000 m Men;
 - c) Terzo giorno: 1000 m Ladies, 10 000 m Men, 5000 m Ladies;
 - d) Quarto giorno: 500 m Ladies (1), 500 m Men (1), 500 m Ladies (2), 500 m Men (2), Team Pursuit Ladies, Team Pursuit Men

Distanze con partenza in quartetti (facoltativi)

10. Nei Campionati ISU le distanze 3000 m Ladies, 5000 m Ladies e Men e 10 000 m Men possono essere corse in quartetti (vedi art. 278, paragrafo 2 a) e 2 c).

Art. 202

Distanze ai Giochi Olimpici Invernali

- omissis -

B. PISTE

Art. 203

Piste standard

1. Una pista standard di pattinaggio velocità è un anello di ghiaccio all'aperto, chiuso o recintato con una doppia corsia di gara, lunga un massimo di 400 m, un minimo di 333 1/3 m, con due curve finali ognuna di 180°, nelle quali il raggio della curva interna non deve misurare meno di 25 m e non più di 26 m.
2. L'area di incrocio deve essere tutta la lunghezza del rettilineo dalla fine della curva.
3. La larghezza della corsia di gara interna deve essere 4 m. La larghezza della corsia di gara esterna deve essere almeno 4 m. Il raggio della curva interna deve essere 25 m, 25,5 m o 26 m (vedi esempi nelle Regole Tecniche).

Art. 204

Altre piste di pattinaggio velocità

Le piste di pattinaggio velocità che non rispecchiano la forma o lunghezza della pista standard devono avere una doppia corsia di gara lunga almeno 200 m, con un raggio interno di almeno 15 m e un'area di incrocio di lunghezza non inferiore a 40 m e larghezza delle corsie di gara di almeno 2 m. Per gare che non seguono le regole di gara generali (vedi art. 200, par. 2 e 3), la pista può essere preparata senza corsie di gara separate.

Art. 205

Pista ai Campionati ISU e Prove di Coppa del Mondo ISU

I campionati ISU e le prove di Coppa del Mondo ISU devono essere corse su una pista di pattinaggio velocità standard di 400 m. All'interno delle corsie di gara, la pista deve avere una corsia di riscaldamento della larghezza minima di 4 m.

Art. 206

Pista ai Giochi Olimpici Invernali

- omissis -

C. ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Art. 207

Tariffe di iscrizione

Non vi sono tariffe di iscrizione per i Campionati ISU.

Art. 208

Iscrizioni a Campionati ISU ed eventi ISU

Iscrizioni solo attraverso Membri ISU

1. Le iscrizioni per i Campionati ISU e gli eventi ISU possono essere effettuate solo attraverso i rispettivi Membri ISU (per le eccezioni vedi art. 109, par. 5)

Campionati del Mondo Singole Distanze

2. a) Le iscrizioni per i Campionati del Mondo Singole Distanze saranno accettate solo per atleti e squadre per l'inseguimento che si sono qualificati attraverso i risultati ottenuti nelle Coppe del Mondo o in altri Campionati del Mondo durante la stagione.

I Membri ISU possono iscrivere un massimo di 3 atleti per ogni distanza. Se ci sono più di 3 atleti dello stesso Membro tra gli atleti qualificati o piazzati nella rispettiva lista di riserva secondo il paragrafo c) e b) riportati di seguito, l'iscrizione finale di questo Membro dovrà indicare quale di questi atleti gareggerà nel Campionato. Gli atleti qualificati rimanenti possono essere iscritti come sostituti per la distanza interessata.

- b) Il numero totale di atleti sulle distanze verrà limitato come segue:

500 m L e M:	24
1000 m L e M:	24
1500 m L e M:	24
3000 m L e 5000 m M:	24
5000 m L e 10 000 m M:	16

- c) Gli atleti possono qualificarsi per una distanza in base alla ranking (*classifica*) della Coppa del Mondo (il loro piazzamento nella classifica finale di Coppa del Mondo sulla distanza), o in base ad una ranking a tempo (basata sui tempi raggiunti in prove di Coppa del Mondo o in Campionati del Mondo). Per la ranking a tempo conteranno solo i migliori tempi di un atleta. Il seguente numero di atleti sarà qualificato per l'iscrizione:

Distanze	In base alla WC	In base la tempo	Totale
500m, 1000m, 1500m (L e M)	14	10	24
3000m L, 5000 m M	14	10	24
5000m L, 10 000m M	8	8	16

Per i 3000 m e 5000 m L e per i 5000 m e 10 000 m M per la classifica della Coppa del Mondo conterà una classifica speciale basata solo sui punti di Coppa del Mondo ottenuti sulla distanza interessata. Per la qualificazione a tempo conteranno solo i tempi ottenuti sulla distanza attuale;

- d) Se non tutti gli atleti che sono qualificati secondo il par. 2 c) sono iscritti per una distanza, verranno accettate un numero di iscrizioni corrispondenti degli atleti piazzati subito dopo sulla classifica a tempo. Questa lista di riserva deve essere annunciata all'ISU prima del termine per le iscrizioni finali e deve includere solo sei (6) posizioni di riserva per distanza;
- e) Se, per una certa distanza, il Membro ISU che ospita i Campionati non ha un atleta qualificato ma ha un atleta nella lista di riserva, allora questo atleta può essere iscritto in sostituzione all'atleta che altrimenti sarebbe l'ultimo qualificato;
- f) Se un Membro ISU non ha atleti qualificati per i Campionati ma ha iscritto uno o più atleti piazzati in qualche lista(e) di riserva, il miglior classificato di questi atleti (una donna o un uomo) potrà gareggiare nella distanza interessata, in sostituzione all'atleta che altrimenti sarebbe l'ultimo qualificato (considerando anche le sostituzioni in base al sottopar. e) precedente);
- g) Per il Team Pursuit (*inseguimento a squadre*) potrà gareggiare un massimo di 8 squadre nazionali (Ladies e Men), in base ai risultati delle gare di Coppa del Mondo effettuate durante la stagione. Si qualificheranno gli 8 Membri ISU meglio piazzati con il Membro ISU seguente come riserva. Tuttavia il Membro ISU che ospita i Campionati avrà il diritto di iscrivere una squadra. Per ogni squadra almeno uno degli atleti iscritti deve essere tra gli atleti qualificati o elencati nella riserva per una distanza individuale.

Tempi di qualificazione

- 3. Tempi di qualificazione minimi sono richiesti per iscriversi ad ogni Campionato ISU, tranne per i Campionati del Mondo Singole Distanze dove tutti i partecipanti devono qualificarsi in base ai loro risultati in altri Campionati ISU e prove di Coppa del Mondo ISU. I tempi di qualificazione richiesti per i rispettivi Campionati, il periodo di qualificazione, la categoria di gara e altre condizioni nelle quali i tempi devono essere stati raggiunti, vengono decise dalla Commissione Tecnica e verranno annunciati in una Comunicazione ISU. I Membri ISU sono responsabili di verificare il miglior tempo di qualificazione raggiunto da ogni atleta iscritto ai Campionati ISU. Se non viene riscontrata una verifica sufficiente, l'iscrizione non verrà accettata.

Campionati del Mondo Allround

- 4. a) Il numero di atleti ai Campionati del Mondo Allround è di 24 Ladies e 24 Men. Le 24 posizioni di partenza sono divise tra Membri europei e non-europei con 4 posizioni ciascuno più tanti atleti quanti ce ne sono di membri europei e non-europei rispettivamente tra i 16 migliori nella classifica finale (vedi art. 265, par. 4) dei precedenti Campionati del Mondo Allround. Il numero massimo di atleti di uno stesso Membro ISU è quattro (4);
- b) Il numero di iscrizioni per i Membri ISU nei Campionati del Mondo Allround viene determinato dai risultati negli eventi regionali di qualificazione (vedi par. 5 a) seguente) nella stessa stagione. Il numero delle posizioni di partenza per ogni regione sarà distribuito tra i Membri partecipanti all'evento regionale di qualificazione in base al piazzamento dei loro atleti nella classifica finale di tale gara. Tuttavia, il Membro che ospita i Campionati ha diritto ad una quota di iscrizione minima di un atleta per categoria soggetto al par. 3 precedente (tempi di qualificazione ottenuti). Inoltre, ogni Membro con almeno un atleta piazzato tra i migliori 6 nel precedente Campionato del Mondo Allround, ha il diritto di iscrivere un atleta per la categoria interessata, a prescindere dai risultati dell'evento di qualificazione, in base ai tempi di qualificazione raggiunti dell'atleta iscritto. Se il Membro ospitante o un Membro con un atleta nei primi 6 nel Campionato precedente non riesce a qualificarsi per una posizione di partenza attraverso l'evento di qualificazione, ma esercita il suo diritto ad iscrivere un atleta, allora il numero di iscrizioni del Membro(i) con la posizione(i) di partenza ultima qualificata dello stesso evento di qualificazione, verrà ridotto di conseguenza;
- c) Nel numero di iscrizioni per i Campionati del Mondo, un Membro ISU può iscrivere atleti e un corrispondente numero di sostituti, tra gli atleti che hanno raggiunto i tempi di qualificazione (vedi par. 3 precedente).

Campionati Europei, eventi di qualificazione per i Campionati del Mondo Allround

- 5. a) Gli eventi di qualificazione regionale per i Campionati del Mondo Allround (vedi par. 4 b) precedente) devono svolgersi almeno due settimane prima dei Campionati del Mondo, e devono essere organizzati sotto la supervisione dell'ISU. Per i Membri Europei, gli eventi di qualificazione sono i Campionati Europei. I Membri non-Europei hanno 2 possibilità: o 1 evento di qualificazione (possibilità A) o 2 eventi separati (possibilità B), uno per il Nord America inclusa l'Oceania e uno per l'Asia. Nel caso in cui le qualificazioni per i Campionati Mondiali Allround dei Membri non-Europei vengano organizzate su 2 eventi (possibilità B), ognuna delle due regioni ottiene 2 posizioni più tanti atleti quanti ve ne sono di quella regione tra i migliori 16 della classifica finale dei precedenti Campionati Mondiali Allround. I Membri ISU non-Europei non provenienti dall'Asia e dal Nord America inclusa l'Oceania, devono informare la Segreteria Generale ISU al più tardi il primo ottobre se intendono partecipare alle

qualificazioni per i prossimi Campionati Mondiali Allround, e dichiarare a quali eventi di qualificazione intendono partecipare. Nei Campionati Mondiali Allround quando verrà deciso il numero di posizioni da assegnare alla regione, tale Membro verrà considerato appartenente a quella regione;

- b) Gli eventi di qualificazione regionale devono svolgersi sulle stesse quattro distanze e secondo lo stesso programma (opzioni) dei Campionati del Mondo Allround, vedi art. 201, par. 2;
- c) In base al par. 3 di questo art., la quota massima di iscrizione per ogni Membro nell'evento di qualificazione regionale è quattro (4) Ladies e quattro (4) Men, con le eccezioni riportate sotto. Le quote di iscrizione per ogni Membro saranno determinate secondo i risultati nell'evento di qualificazione precedente come segue:

Membri senza atleti piazzati entro i migliori 20:	1 atleta;
Membri con almeno un atleta tra i migliori 20:	2 atleti;
Membri con almeno 2 atleti tra i migliori 16:	3 atleti;
Membri con almeno 3 atleti nei migliori 12:	4 atleti

Tuttavia il Membro ospitante può iscrivere un minimo di due (2) Ladies e due (2) Men. Inoltre se il numero totale di atleti basato su queste quote di iscrizione non è superiore a 12 per le donne e 12 per gli uomini, le quote di iscrizione per ogni Membro possono essere aumentate con un massimo di due atleti per la categoria in oggetto. La decisione di accrescere le quote di iscrizione sarà a discrezione dell'organizzatore in accordo con la Commissione Tecnica. In ogni caso solo i migliori quattro atleti di un Membro conterranno per l'assegnazione delle quote di iscrizione dei Campionati del Mondo Allround;

- d) Ogni Membro ISU può iscrivere sostituti nel numero corrispondente a quello delle iscrizioni ordinarie.

Campionati del Mondo Sprint

6. Secondo il par. 3 di questo art., le iscrizioni per i Campionati del Mondo Sprint saranno determinate, in base ai risultati nei precedenti Campionati, nel modo seguente:

Membri senza atleti entro i migliori 28:	1 atleta;
Membri con almeno 1 atleta tra i migliori 28:	2 atleti;
Membri con almeno 2 atleti tra i migliori 22:	3 atleti;
Membri con almeno 3 atleti tra i migliori 16:	4 atleti.

Il numero massimo di partecipanti per un Membro ISU è quattro (4).

Ogni Membro ISU può iscrivere sostituti nel numero corrispondente a quello delle iscrizioni ordinarie.

Campionati del Mondo Junior

7. Nei Campionati del Mondo Junior, ogni Membro ISU può iscrivere un totale di massimo 5 donne e 5 uomini. Per le distanze 500, 1000 e 1500 metri e per il Team Pursuit, possono essere iscritti un massimo di 4 atleti. Per le distanze dei 3000 e 5000 metri e per la combinazione Allround possono essere iscritti un massimo di tre atleti. Gli atleti che gareggiano nella combinazione Allround vengono conteggiati nelle iscrizioni per le rispettive distanze singole, ad eccezione della prima prova sui 500 metri che può includere 5 iscritti se uno o più atleti sono iscritti per la combinazione Allround. Per ogni distanza, per la combinazione Allround così come per il Team Pursuit, i sostituti possono essere nominati solo tra i massimo 5 atleti iscritti per i Campionati.

Termini per le iscrizioni

8. L'iscrizione preliminare con il numero di coaches e altri della squadra, il numero di atleti e sostituti (corrispondente al numero di iscrizioni ordinarie), così come i nomi provvisori degli atleti e del team leader devono essere inviati 18 giorni prima del primo giorno dei Campionati (cioè il giorno del primo evento Ladies o Men). I Membri ISU devono includere nella loro iscrizione preliminare solo il numero di coaches, team leaders e altri appartenenti allo staff e il numero e i nomi provvisori degli atleti e sostituti che intendono mandare ai Campionati in oggetto. Per Campionati nei quali i regolamenti ISU stabiliscono un limite specifico sul numero totale di atleti e l'ISU ha pubblicato una lista di riserva di quote di iscrizione o di atleti qualificati, i Membri ISU coinvolti devono confermare il più presto possibile (e ben prima del termine dell'iscrizione finale) alla segreteria ISU se intendono utilizzare tutte le loro quote di iscrizione e se gli atleti in posizione di riserva saranno disponibili a gareggiare in caso di ritiri.
9. L'iscrizione finale deve includere i nomi degli atleti e sostituti disponibili, i nomi del team leader, dei coaches e altri appartenenti allo staff per i quali il Membro ISU dovrà predisporre l'accreditamento per i Campionati. L'iscrizione finale deve essere comunicata al comitato organizzatore non più tardi delle ore 12:00 (mattino) ora locale (al luogo dei Campionati) di tre (3) giorni prima del primo giorno dei Campionati. Per iscrizioni posteriori vale l'art. 115, par. 6 del Regolamento Generale.

Art. 209
Iscrizioni ai Giochi Olimpici Invernali

- omissis -

D. UFFICIALI E LORO DOVERI

Art. 210
Ufficiali necessari

1. Come minimo sono necessari i seguenti ufficiali:
 - a) un arbitro;
 - b) un assistente arbitro;
 - c) uno starter e il suo assistente;
 - d) un giudice d'arrivo per supportare la procedura di cronometraggio manuale e osservare ogni infrazione dell'art. 260, par. 2;
 - e) un capo cronometristi per il cronometraggio manuale e un minimo di 4 cronometristi manuali;
 - f) quando viene utilizzato il cronometraggio elettrico: un capo cronometristi per la procedura di cronometraggio elettrico e un assistente capo per ognuno dei sistemi di cronometraggio utilizzati (come definito all'art. 251);
 - g) contagiri;
 - h) ufficiali di pista: due di curva, uno per ogni curva (per i Campionati ISU e i Giochi Olimpici Invernali e altri eventi ISU almeno due per ogni curva), almeno un giudice che osservi il taglio di linea nel rettilineo di arrivo e un giudice di incrocio;
 - i) sostituti necessari per tali ufficiali;

Per i Giochi Olimpici Invernali, Campionati ISU ed altri eventi ISU:

 - j) un tecnico esperto del ghiaccio;
 - k) un esperto dello sport per assistere l'arbitro con il controllo delle iscrizioni e la preparazione delle procedure di estrazione.
2. Per Campionati ISU e Giochi Olimpici Invernali, Ladies e Men dovranno avere un'equipe separata di arbitri e starter. Ogni equipe consiste di: un arbitro, un assistente e due starter.
Nei Campionati ISU entrambi gli arbitri prenderanno parte alle decisioni della Commissione Ghiaccio ISU responsabile per la preparazione del ghiaccio (vedi art. 229).

Art. 211
Convocazione degli ufficiali

Il Membro ISU o il club affiliato che ospita la gara è incaricato della convocazione degli ufficiali (per eccezioni nei Campionati ISU vedi art. 214; nei Giochi Olimpici Invernali vedi art. 215). Tutti gli ufficiali devono essere persone eleggibili (*cioè con i requisiti necessari*).

Art. 212
Nomina di arbitri e starters a Campionati ISU e Giochi Olimpici Invernali

1. Ogni Membro ISU deve comunicare alla segreteria ISU prima del 15 di aprile i nomi di quelle persone il cui servizio è raccomandato per:
 - a) Arbitro ISU, vedi art. 121 par. 1 b), (non più di quattro);
 - b) Starter ISU, vedi art. 121 par. 1 b), (non più di tre).Le nomine accompagnate dal modulo ufficiale debitamente completo devono essere inviate separatamente per le due categorie.
2. Arbitri/starters nominati da un Membro ISU devono generalmente avere la nazionalità del paese del Membro nominante.
3. Se un Membro nomina un arbitro/starter di nazionalità straniera, tale arbitro/starter può essere accettato solo con l'approvazione del Membro di cui è cittadino. Il nome di tale arbitro/starter deve essere iscritto nella lista che nomina l'arbitro/starter. Un arbitro/starter nominato in questo modo viene conteggiato nella quota del Membro nominante.
4. I Membri dell'ISU devono prestare la maggiore attenzione nel nominare come arbitro e starter solo persone completamente esperte, affidabili e totalmente imparziali che possiedono una conoscenza approfondita delle regole ISU e della lingua inglese. Vedi anche art. 122, par. 1 c).
5. a) Nessuna persona che abbia raggiunto l'età di 65 anni prima del 1° luglio può essere eleggibile per essere un arbitro ISU a Campionati ISU o ai Giochi Olimpici Invernali.

- b) Nessuna persona che abbia raggiunto l'età di 60 anni prima del 1° luglio può essere eleggibile per essere uno starter ISU a Campionati ISU o ai Giochi Olimpici Invernali.
- 6. Tra gli arbitri/starters nominati, la Commissione Tecnica riconosce per un anno un massimo di 25 persone che possono officiare come arbitri ISU o assistenti arbitri (A) e un massimo di 25 persone che possano officiare come starters ISU.
- 7. La lista completa di arbitri e starters approvata dalla Commissione Tecnica deve essere comunicata ai Membri ISU entro il 1° agosto di ogni anno.

Art. 213

Nomina di arbitri e starters a gare internazionali e Campionati Nazionali

Ogni Membro dell'ISU deve, entro il 15 di aprile annunciare alla segreteria ISU i nomi di arbitri e starters riconosciuti dal Membro per officiare come arbitri internazionali e starters internazionali, vedi art. 121, par. 1 b).

Art. 214

Convocazione di arbitri, starters e altri ufficiali ai Campionati ISU

- 1. Gli arbitri, gli assistenti e gli starters per i Campionati ISU devono essere convocati secondo l'art. 129, par. 4 del Regolamento Generale.
- 2. L'arbitro e l'assistente arbitro per ogni categoria degli eventi dei Campionati (rispettivamente Ladies e Men) devono essere di nazionalità diverse. Lo stesso vale per i due starters per ogni categoria. Le convocazioni dovrebbero essere fatte tenendo il giusto conto delle richieste effettuate dal Membro organizzatore nelle loro nomine che devono essere inoltrate all'ISU non oltre il 15 agosto.
- 3. Per i Campionati ISU, gli arbitri, gli assistenti e gli starters convocati così come il Rappresentante ISU e il delegato della Commissione Tecnica devono essere invitati dal Membro organizzatore non meno di 60 giorni prima dell'inizio dei Campionati.
- 4. Per i campionati ISU, tutti gli altri ufficiali richiesti (tranne il Rappresentante ISU e il delegato della Commissione Tecnica) devono essere convocati dal Membro organizzatore.

Art. 251

Convocazione di ufficiali ai Giochi Olimpici Invernali

- omissis -

Art. 216

Doveri e Poteri dell'arbitro

- 1. L'arbitro è responsabile di:
 - a) controllare l'eleggibilità degli ufficiali e degli atleti;
 - b) estrarre o formare le batterie secondo gli art. 239-244;
 - c) sistemare e ri-arrangiare le batterie secondo gli art. 245 e 246;
 - d) osservare che vengano rispettate tutte le regole applicabili alla manifestazione;
 - e) prendere tutte le decisioni in merito di squalifica di atleti in caso di violazione dei Regolamenti Speciali ISU o delle regole tecniche del pattinaggio velocità, tranne per quanto riguarda la procedura di partenza che appartiene ai poteri dello starter (vedi art. 217);
 - f) nei Campionati ISU, Giochi Olimpici Invernali, altri eventi ISU e gare internazionali, dare informazioni per la preparazione del ghiaccio (vedi art. 229).
- 2. L'arbitro ha il potere di:
 - a) decidere se le condizioni del ghiaccio e le misure di sicurezza della pista permettono l'esecuzione della gara;
 - b) se si presentano circostanze sfavorevoli, modificare la forma e la misura della pista e cambiare le distanze;
 - c) introdurre modifiche al programma gara annunciato fin tanto che tali modifiche non siano in conflitto con i regolamenti ISU;
 - d) accettare in accordo con il membro organizzatore o club affiliato, di effettuare la competizione su un altro anello;

Negli eventi ISU le decisioni sopra elencate possono essere prese solo in consultazione con il Rappresentante(i) ISU assegnato alla gara;

 - e) decidere se, dove e quando una prova che è stata dichiarata non valida verrà ri-corsa;
 - f) se necessario, escludere gli atleti dalla competizione e gli allenatori dalla area a loro riservata (vedi art. 228, paragrafo 6);
 - g) fermare una gara mentre si sta svolgendo se ci sono problemi di sicurezza in caso di un atleta caduto o ferito;

- h) sospendere la gara finché non venga ristabilito l'ordine nel caso in cui il pubblico interrompa la competizione o interferisca con la sua ordinaria condotta;
 - i) cancellare o posporre la competizione in caso di freddo estremo (vedi anche paragrafo 4 c) sotto)
 - j) rimpiazzare lo starter o altri ufficiali;
3. L'arbitro decide riguardo a:
- a) tutte le proteste effettuate e altre questioni di discussione tranne quelle in merito alla partenza (vedi art. 217, paragrafo 1) e le decisioni del giudice di arrivo (vedi art. 220, paragrafo 1);
 - b) tutto quanto concerne qualsiasi violazione del Regolamento ISU, anche se non sono state effettuate proteste.
4. a) Se in un giorno di un Campionato una delle distanze (o la prima prova di una distanza che va corsa due volte) è stata correttamente completata e la seconda distanza (o prova), per decisione dell'arbitro, viene posposta ad un giorno seguente, la distanza (o prova) completata non deve essere ri-corsa. Se l'arbitro per una ragione qualsiasi deve fermare la gara su una distanza e pospone la competizione al giorno seguente prima che gli atleti iscritti abbiano completato la distanza (o prova), tutti gli atleti devono partire di nuovo su quella distanza il giorno seguente;
- b) Per i Campionati ISU ed eventi ISU (incluse le prove di Coppa del Mondo) l'arbitro deve riscontrare nella temperatura dell'aria pari a -20°C (-4°F) un motivo per posporre le gare fino a tardi durante il giorno o il giorno successivo. E' importante considerare che il vento accresce il pericolo di ipotermia abbassando la temperatura effettiva;
- c) In caso di condizioni meteo sfavorevoli o altre circostanze eccezionali, l'arbitro può decidere di posporre alcune gare al giorno seguente per assicurare il completamento del Campionato. L'organizzatore del Campionato deve pagare le spese di alloggio per i giorni addizionali (vedi art. 137, par. 14).

Art. 217

Doveri e Poteri dello starter

1. a) Lo starter inizia la procedura di partenza chiamando gli atleti alla linea di partenza dopo aver ricevuto la conferma che i cronometristi sono pronti. Lo starter deve dare gli ordini di partenza in inglese (vedi art. 255, paragrafo 2);
- b) Gli atleti sono sotto il controllo e il comando dello starter durante la procedura di partenza, cioè dal momento in cui stanno andando alla loro linea di partenza finché non è stata completata una valida partenza della batteria. Lo starter decide di tutte le questioni riguardanti la procedura di partenza in questo lasso di tempo. Tuttavia, eccezione vien fatta nel caso in cui venisse utilizzato un equipaggiamento rivelatore di false partenze (vedi paragrafo 3 sotto);
- c) Lo starter prenderà posizione in modo tale da avere una visuale chiara delle linee di partenza degli atleti nella batteria.

Equipaggiamento di partenza

2. Una pistola elettronica può essere utilizzata al posto della normale pistola di partenza (a polvere). In tal caso devono essere osservate le seguenti condizioni:
 - a) La pistola elettronica deve avere un fermo per il grilletto;
 - b) Il suono sintetico dello sparo sarà forte e distinto e simile al suono dello sparo effettuato da una normale pistola.
 - c) Il fumo verrà rimpiazzato da un flash visivo, che deve essere distintamente differente da un flash fotografico.
3. Equipaggiamento elettronico come fotocellule o videocamere sensibili possono essere utilizzate per rivelare una falsa partenza. Tali strumenti possono essere utilizzati al solo scopo di supportare lo starter durante la procedura di partenza. Comunque possono essere utilizzati anche per verificare una falsa partenza nel caso in cui un atleta abbia lasciato la linea di partenza senza essere richiamato dallo starter. Se, in questo caso, viene rivelata una partenza non valida, tale decisione può essere presa da un ufficiale appositamente assegnato all'osservanza dei segnali dati dallo strumento di rivelamento. Vedi anche art. 255, paragrafo 4.
4. In eventi ISU ed ai Giochi Olimpici Invernali, lo starter dà gli ordini attraverso un microfono connesso a due altoparlanti piazzati vicino alle linee.

Art. 218

Doveri degli ufficiali di pista

1. I giudici di curva ad ogni curva e il giudice(i) che osserva il rettilineo di arrivo devono tenere sotto controllo ogni infrazione delle regole di gara e informare l'arbitro il prima possibile se notano un'irregolarità. Il giudice(i) che osserva il rettilineo di arrivo deve essere posizionato all'esterno della pista. In gare con due giudici di curva per ogni curva, questi devono essere posizionati all'interno della pista rispettivamente all'entrata e all'uscita della

curva. Se sono disponibili altri giudici di curva un terzo potrà essere collocato all'esterno della pista all'entrata di ogni curva.

2. Il giudice di incrocio deve rimanere all'interno della pista e controllare la correttezza del cambio degli atleti che passano da una corsia all'altra.

Art. 219

Doveri del contagiri

I contagiri devono mostrare in modo visibile il numero dei giri ancora da percorrere. Da 20 a 30 m prima dell'inizio dell'ultimo giro verrà dato agli atleti un segnale con una campana.

Art. 220

Doveri del giudice di arrivo

1. Il giudice di arrivo deve determinare quale degli atleti è il vincitore, o se sono pari. Non c'è appello alla sua decisione. Tuttavia, se viene utilizzato il cronometraggio elettrico secondo l'art. 251, il tempo registrato deciderà quale dei due atleti in una batteria o gara è il vincitore o se sono pari (vedi anche art. 265).
2. Quando la differenza tra gli atleti è inferiore a 5 metri, il giudice di arrivo deve comunicare al Capo cronometristi per il cronometraggio manuale la distanza tra i due atleti della batteria al momento in cui il vincitore passa la linea.
3. Se due atleti che hanno corso nella stessa batteria hanno lo stesso tempo e il giudice di arrivo ha deciso che uno dei due atleti è il vincitore, quell'atleta occuperà nella classifica generale di questa distanza (vedi art. 265, par. 1) la posizione davanti all'altro. Se altri atleti che hanno corso in altre batterie hanno entrambi lo stesso tempo, i vincitori verranno classificati con i vincitori e secondi con secondi.

E. RECORD DEL MONDO

Art. 221

Eventi da record del mondo

1. Le seguenti serie di record del mondo verranno registrati dall'ISU:
 - a) Per gli uomini sulle distanze di 500, 1000, 1500, 3000, 5000 e 10 000 m e per il risultato combinato di 2 x 500 m (solo da competizioni nelle quali il risultato finale è determinato dal tempo totale dopo due gare); per il numero totale di punti sulle 4 distanze in una e nella stessa competizione: combinazione Allround 500, 5000, 1500, 10 000 m; combinazione Allround 500, 3000, 1500, 5000 m; e combinazione sprint 500, 1000, 500, 1000 m; per le squadre nazionali: per Team Pursuit su 8 giri;
 - b) Per le donne sulle distanze di 500, 1000, 1500, 3000 e 5000 m e per il risultato combinato di 2 x 500 m (solo da competizioni nelle quali il risultato finale è determinato dal tempo totale dopo due gare); per il numero totale di punti sulle 4 distanze in una e nella stessa competizione: combinazione Allround 500, 3000, 1500, 5000 m; combinazione Allround 500, 1500, 1000, 3000 m; e combinazione sprint 500, 1000, 500, 1000 m; per le squadre nazionali: per Team Pursuit su 6 giri;
 - c) Per gli uomini Junior sulle distanze di 500, 1000, 1500, 3000 e 5000 m e per il risultato combinato di 2 x 500 m (solo da competizioni nelle quali il risultato finale è determinato dal tempo totale dopo due gare); per il numero totale di punti sulle 4 distanze in una e nella stessa competizione: combinazione Allround 500, 3000, 1500, 5000 m; e combinazione sprint 500, 1000, 500, 1000 m; per le squadre nazionali: per Team Pursuit su 8 giri;
 - d) Per le donne Junior sulle distanze di 500, 1000, 1500 e 3000 m e per il risultato combinato di 2 x 500 m (solo da competizioni nelle quali il risultato finale è determinato dal tempo totale dopo due gare); per il numero totale di punti sulle 4 distanze in una e nella stessa competizione: combinazione Allround 500, 1500, 1000, 3000 m; e combinazione sprint 500, 1000, 500, 1000 m; per le squadre nazionali: per Team Pursuit su 6 giri.

Condizioni da osservare

2. Il Consiglio ISU riconoscerà come Record del Mondo solo risultati ottenuti nelle competizioni elencate all'art. 107, par. 1, 2, 3, 5, 8, 9 e 12, o in Campionati Nazionali propriamente annunciati e nei quali le condizioni per il riconoscimento sono state verificate dalla Commissione Tecnica.
Le condizioni generali per il riconoscimento di un Record del Mondo sono:
 - a) L'annuncio della competizione deve essere stato pubblicato secondo l'art. 110. Per competizioni internazionali (come specificato all'art. 107, par. 8 e 9) e Campionati Nazionali, l'annuncio con il programma dettagliato della competizione deve essere stato ricevuto dal Direttore Generale dell'ISU almeno 4 settimane prima dell'evento;

- b) Le distanze da correre e gli orari di partenza devono rispecchiare quanto indicato nell'annuncio. L'unica eccezione sono le modifiche effettuate secondo l'art. 216, par. 4;
- c) La pista deve essere una pista standard di 400 m, come stabilito dall'art. 228;
- d) L'arbitro della competizione deve appartenere alla lista degli arbitri ISU, come definito all'art. 121, per la stagione interessata;
- e) Deve essere stato utilizzato il cronometraggio elettrico con il fotofinish come sistema primario (vedi art. 248, 250 e 251);
- f) L'atleta che raggiunge il risultato da Record del Mondo deve essere stato selezionato per il controllo antidoping e deve essere risultato negativo il giorno della competizione;
- g) I moduli ISU per il Record del Mondo, con la documentazione di supporto indicata al par. 3 successivo, devono essere inoltrati dal Membro organizzatore al Direttore Generale dell'ISU non più tardi del 1° maggio della stagione in questione. La documentazione inviata deve confermare che tutte le condizioni applicabili sono state rispettate.
Ulteriori condizioni per il riconoscimento dei Record del Mondo sono:
- h) Se il Record del Mondo esistente viene battuto più di una volta nello stesso giorno in competizione(i) allo stesso evento, solo il risultato migliore verrà riconosciuto come Record del Mondo. Tuttavia, quando la classifica finale dei 500 m viene decisa in base al tempo totale su due prove, ogni prova sui 500 m viene considerata come una competizione a sé;
- i) I Record del Mondo sui 3000 e 5000 m Ladies e sui 5000 e 10 000 m Men possono essere riconosciuti con tempi ottenuti in quartetti in Campionati ISU, Prove di Coppa del Mondo e altri eventi ISU;
- j) I Record del Mondo sui 3000 m Ladies Junior e sui 3000 e 5000 m Men Junior possono essere riconosciuti con tempi ottenuti in quartetti in Campionati ISU, Prove di Coppa del Mondo e altri eventi ISU;
- k) I Record del Mondo sul punteggio totale nelle combinazioni Allround sulle 4 distanze possono essere riconosciuti se la competizione si svolge su un massimo di tre giorni e le distanze vengono corse in una delle sequenze che risulta un'opzione ammessa ai Campionati ISU (vedi art. 201, par. 2 e 7). Inoltre le distanze devono essere state corse nell'ordine indicato sull'annuncio;
- l) I Record del Mondo sul punteggio totale nella combinazione sprint possono essere riconosciuti solo se la competizione è su due giorni, con ogni distanza individuale corsa solo una volta al giorno e con il cambio di corsie (vedi art. 242) il secondo giorno;
- m) I risultati ottenuti in Campionati Nazionali verranno considerati per il riconoscimento come Record del Mondo solo se riconosciuti come Record Nazionali dal Membro ISU coinvolto.

Documentazione da presentare e inviare

3. Il Membro organizzatore deve inviare al Direttore Generale ISU il protocollo ufficiale originale dell'evento come specificato all'art. 273, incluso una perizia certificata della pista, documenti di certificazione per l'equipaggiamento di cronometraggio utilizzato e anche altri documenti di supporto come indicato nel modulo dei Record del Mondo ISU.
4. Ogni atleta che uguaglia un Record del Mondo esistente e che avrà il riconoscimento dell'ISU del risultato come indicato dal precedente par. 2, verrà inserito nella lista ISU dei Record del Mondo.
5. Per ogni Record del Mondo ottenuto o uguagliato, l'ISU pubblicherà un diploma per l'atleta.

F. COPPA DEL MONDO

Art. 222

Coppa del Mondo Pattinaggio Velocità

1. Una Coppa del Mondo maschile e femminile verrà organizzata come Evento ISU sotto la responsabilità della Commissione Tecnica ISU.
2. La Coppa del Mondo Pattinaggio Velocità è una serie di competizioni internazionali. I punti di Coppa del Mondo vengono conferiti in ogni competizione. Le posizioni finali di Coppa del Mondo per ogni distanza o categoria di distanza, e per gli eventi a squadre verranno determinate dai punti di Coppa del Mondo accumulati dagli atleti o squadre nazionali che hanno gareggiato durante la stagione.
3. I regolamenti e il programma verranno pubblicati in una Comunicazione ISU speciale per la Coppa del Mondo.

G. Attrezzatura degli atleti

Art. 223

Abbigliamento di gara e protezione del capo

1. a) L'abbigliamento di gara deve essere conforme alla forma naturale del corpo dell'atleta. Non è permesso l'inserimento o l'affissione di forme o strumenti che creino una differente forma. Nessun tipo di affissione è ammessa, se non strisce attaccate in modo permanente con un'altezza massima di 0.5 cm ed una larghezza

massima di 2.5 cm. Allo scopo di proteggersi contro incidenti, gli atleti possono indossare un casco esterno all'abbigliamento di gara. Sono permessi solo caschi con una forma regolare (che rispecchino la forma naturale del capo) e in conformità alle specifiche approvate per il pattinaggio velocità di short track (art. 291, par. 1).

Ulteriori specifiche concernenti l'abbigliamento di gara permesso e l'utilizzo di protezioni del capo (caschi) possono essere pubblicate in una Comunicazione ISU o una lettera circolare ISU;

- b) L'utilizzo di abbigliamento di gara non conforme a quanto descritto al paragrafo precedente è causa di squalifica;
- c) Nei Campionati ISU e negli eventi ISU, gli atleti della stessa squadra nazionale (cioè atleti iscritti dallo stesso Membro ISU) devono indossare uniformi con lo stesso design, che mostrino il nome del paese o la sua abbreviazione ufficiale ISU. Il nome dell'atleta può essere posto vicino al nome della nazione (vedi anche il Regolamento Generale, art. 102, par. 6)

Abbigliamento di riscaldamento

- d) Durante i Campionati ISU, le prove di Coppa del Mondo, altri eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali, l'abbigliamento per il riscaldamento di tutti gli atleti appartenenti alla stessa squadra nazionale deve mostrare il nome del paese o la sua abbreviazione ufficiale ISU. Durante Campionati ISU, prove di Coppa del Mondo ISU e altri eventi ISU, il nome dell'atleta può essere posizionato vicino al nome del paese (vedi anche il Regolamento Generale, art. 102, par. 6).

Pattini

- 2. a) Un pattino è un'estensione meccanica passiva della gamba, che ha lo scopo di facilitare la tecnica di scivolamento. Il pattino consiste di una lama e una scarpa di un qualsiasi materiale con dimensioni che non variano in modo significativo durante una competizione e una costruzione che connette la scarpa alla lama. Questa costruzione può permettere ogni traslazione e rotazione della scarpa relativa alla lama di modo da favorire un utilizzo ottimale della capacità fisica dell'atleta, fintanto che non mette in pericolo la sicurezza degli atleti.
Il pattino non contiene nessun elemento che possa violare il requisito che tutta l'energia spesa durante l'esercizio del pattinaggio velocità derivi dal lavoro metabolico generato dall'atleta durante la gara. Non c'è connessione tra l'atleta e il pattino, e nessuna trasmissione di energia, sostanza o informazione al pattino se non attraverso le strutture anatomiche della gamba e del piede. In particolare non è permesso riscaldare le lame dei pattini con una sorgente esterna o tramite un qualsiasi meccanismo artificiale;
- b) Se estremamente necessario per evitare confusione su quale tipo di equipaggiamento è permesso per le gare di pattinaggio velocità, l'ISU può pubblicare ulteriori specifiche riguardanti la definizione di pattini permessi, che deve poi essere annunciato in una Comunicazione ISU o in una lettera circolare ISU.

Dispositivi di comunicazione

- 3. Durante la competizione, non è permesso all'atleta di indossare nessun tipo di dispositivo tecnico di comunicazione allo scopo di avere contatto o ricevere informazioni da altre persone o fonti.

Dispositivi musicali

- 4. Mentre pattina nella corsia di gara o in quella di riscaldamento durante le competizioni, l'atleta non può indossare alcun tipo di strumentazione che riproduca musica o altro materiale sonoro.

Strumenti per favorire il cronometraggio

- 5. Se uno dei sistemi di cronometraggio utilizzati ad una competizione richiede che gli atleti indossino arnesi o strumenti per favorire un cronometraggio appropriato, l'atleta è responsabile di presentarsi alla partenza dotato degli strumenti necessari e di indossarli durante la gara.

Fascetta o altri mezzi di identificazione

- 6. Per identificare l'atleta e verificare la sua corretta posizione nella corsia di competizione durante e alla fine della gara, gli atleti sono obbligati ad indossare le fascette o mezzi di identificazione come specificato nelle regole tecniche (vedi art. 255, par. 1 e art. 278, par. 3) o come da istruzioni dell'arbitro. L'atleta è responsabile di indossare la corretta fascia o altro identificatore quando si presenta alla partenza.

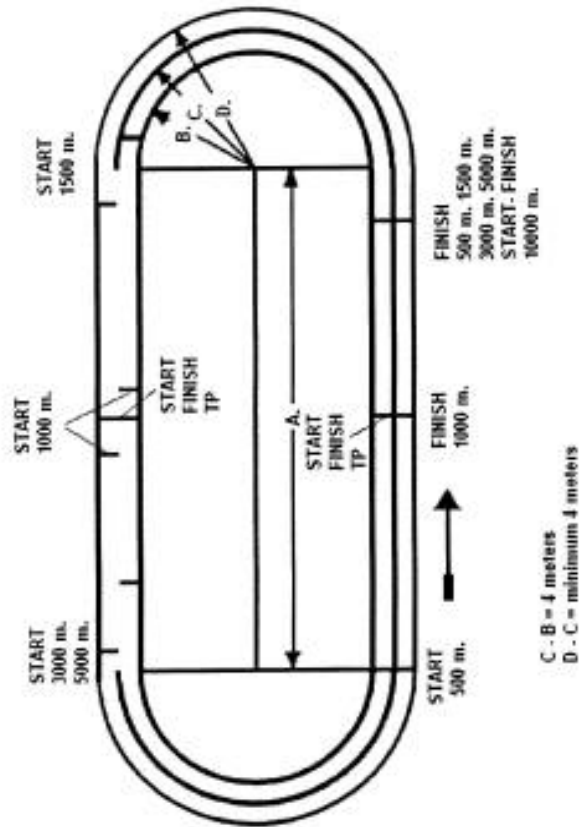
Infrazione delle regole inerenti l'equipaggiamento

- 7. Un atleta che non rispetta le regole di cui ai paragrafi 1 a), 2 a), 2 b), 3, 4, 5 e 6 precedenti riguardo equipaggiamento proprio o richiesto, verrà squalificato.

Gli artt. 224 – 225 vengono riservati per possibili ulteriori Regole Speciali Pattinaggio Velocità.

II. REGOLE TECNICHE PATINAGGIO VELOCITA'

A. PISTE



Esempio di piste standard di pattinaggio velocità

$$\begin{array}{l}
 1 = 2 \times \text{mean axis} = 2 \times A \quad 3 = \text{Outer Curve} = C \times \pi \\
 2 = \text{Inner Curve} = B \times \pi \quad 4 = \text{Crossing} = \sqrt{A^2 + (\text{width of track})^2} - A
 \end{array}$$

400 m Tracks

Radius inner curve	25 m	Radius inner curve	25.5 m
Width of each track	4 m	Width of each track	4 m
1 = 2 x 113.57	= 227.14 m	1 = 2 x 112.00	= 224.00 m
2 = 25.5 x 3.1416	= 80.11 m	2 = 26 x 3.1416	= 81.68 m
3 = 29.5 x 3.1416	= 92.68 m	3 = 30 x 3.1416	= 94.25 m
4 = $\sqrt{113.57^2 + 4^2} - 113.57$	= 0.07 m	4 = $\sqrt{112^2 + 4^2} - 112$	= 0.07 m
	400.0 m		400.0 m

Radius inner curve	26 m
Width of each track	4 m
1 = 2 x 110.43	= 220.86 m
2 = 26.5 x 3.1416	= 83.25 m
3 = 30.5 x 3.1416	= 95.82 m
4 = $\sqrt{110.43^2 + 4^2} - 110.43$	= 0.07 m
	400.0 m

333.33 m Tracks

Radius inner curve	26 m	Radius inner curve	25 m
Width of each track	4 m	Width of each track	4 m
1 = 2 x 77.08	= 154.16 m	1 = 2 x 80.22	= 160.44 m
2 = 26.5 x 3.1416	= 83.25 m	2 = 25.5 x 3.1416	= 80.11 m
3 = 30.5 x 3.1416	= 95.82 m	3 = 29.5 x 3.1416	= 92.68 m
4 = $\sqrt{77.08^2 + 4^2} - 77.08$	= 0.10 m	4 = $\sqrt{80.22^2 + 4^2} - 80.22$	= 0.10 m
	333.33 m		333.33 m

Art. 226

Demarcazione della pista

(vedi anche artt. 203 e 204 dei Regolamenti speciali)

Per la demarcazione delle corsie di competizione, devono essere tracciate linee complete sia nei rettilinei che nelle curve.

Normalmente, e sempre in piste coperte, la demarcazione delle corsie nelle curve deve includere picchetti mobili di gomma o materiale sintetico, a 50 centimetri di distanza per i primi 15 metri della curva e a 2 metri per il rimanente tratto della curva. I picchetti devono toccare l'interno delle linee di demarcazione. Coni chiusi (di 20-25 cm di altezza) devono essere utilizzati come primo picchetto all'entrata di ogni curva. Nei rettilinei non devono essere utilizzati picchetti per la demarcazione delle corsie.

Nelle piste scoperte al posto dei picchetti mobili può essere utilizzata la neve ma non deve essere ghiacciata. Le linee di neve devono essere presenti su tutta la pista tranne sul rettilineo di incrocio.

Il giudice arbitro decide se la demarcazione è in conformità alle regole.

Art. 227

Misure di protezione per la sicurezza degli atleti

Misure per evitare incidenti

1. Devono essere prese misure proteggere la sicurezza degli atleti contro incidenti. L'arbitro deve approvare tali misure prima dell'inizio della competizione. La demarcazione della pista e delle corsie con picchetti fissi non è permessa. Tutti gli oggetti all'interno della superficie ghiacciata devono essere ad almeno tre metri dalla linea di demarcazione interna e, dove è possibile, rimanere liberi.

Misure di protezione – requisiti minimi per tutte le competizioni

2. L'organizzatore di competizioni di pattinaggio velocità deve provvedere con delle forme di protezione adeguate contro incidenti in situazioni in cui l'atleta non riesca a rimanere nella pista di competizione.

Nelle piste scoperte può essere utilizzata una quantità di neve sufficiente a condizione che non sia ghiacciata. Se non è disponibile sufficiente neve di adeguata qualità, l'utilizzo di materassi di protezione (rivestimento) è obbligatorio con i seguenti requisiti minimi:

- a) la forma dei materassi e i materiali utilizzati devono dare un adeguato effetto di assorbimento quando l'atleta colpisce i materassi;
- b) la superficie dei materassi deve essere impermeabile e antiabrasiva;
- c) i materassi di protezione devono essere alti almeno 80 cm e con uno spessore di almeno 30 cm;
- d) i materassi devono essere utilizzati nelle curve e almeno 12 m dopo la fine di ogni curva verso il rettilineo;
- e) oggetti fissi (ad esempio recinzioni, panchine o pali) entro i 3 metri dalle corsie di gara devono essere protetti con adeguati materassi;
- f) i materassi devono essere fissati in maniera tale che lo stesso sistema di protezione non rappresenti un fattore di rischio in caso di collisione tra l'atleta e la protezione.

Misure di protezione ad eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali

3. L'organizzatore di Campionati ISU, altri eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali deve fornire protezioni oltre le misure minime descritte al dal paragrafo 2 a). Gli organizzatori di tali eventi devono presentare una descrizione tecnica delle loro misure di sicurezza esistenti o pianificate, inclusi risultati su test scientifici o tecnici rilevanti, in tempo utile affinché il Direttivo Sportivo ISU o il Rappresentante ISU/Delegato Tecnico ISU possa controllarle. Devono essere osservate le seguenti condizioni e linee guida:

- a) i materassi possono essere sia di forma rettangolare che trapezoidale o di altra forma comprovata a garantire un'adeguata protezione dell'atleta. I materassi possono essere composti da più strati di gommapiuma con densità differenti o di altri materiali o soluzioni a condizione che, sulla base di test tecnici/scientifici ne vengano comprovate le adeguate qualità di protezione (assorbimento di impatto, riduzione dell'effetto rimbalzo);
- b) la superficie esterna dei materassi deve essere composta da materiale impermeabile antiabrasivo e non-gommato. Nelle piste scoperte la soluzione deve essere tale da evitare che acqua e neve raggiungano la struttura interna dei materassi. Una striscia di velcro deve coprire la giunzione tra i materassi per presentare una superficie esteriore omogenea;
- c) I materassi di protezione devono avere uno spessore minimo di 60 cm. L'altezza minima deve essere 100 cm, ma non superiore a 120 cm di modo da non ostacolare una corretta visibilità per gli spettatori;
- d) i materassi di protezione devono essere utilizzati per tutta la lunghezza dei rettilinei e nelle curve;
- e) oggetti fissi (ad esempio recinzioni, panchine o pali) entro i 3 metri dalle corsie di gara devono essere protetti con adeguato rivestimento;

f) I materassi devono essere fissati di modo da non permettere ad un atleta caduto di passare sotto ai materassi nell'impatto. Nel caso in cui i materassi poggino sul ghiaccio, si deve garantire sotto i materassi una superficie liscia, senza ostacoli o parti taglienti. Cinghie o qualsiasi altro sistema in uso per controllare il movimento dei materassi deve essere messo in atto e controllato continuamente. Si deve evitare l'utilizzo di pali nelle curve per fissare i materassi o ridurlo al minimo applicando un'adeguata protezione addizionale ai pali.

g) adeguate misure di protezione, come indicato da a) ad f) dovranno essere messe in opera anche durante le sessioni di allenamento.

Specifiche più dettagliate di misure di sicurezza adeguate potranno essere fornite in ogni momento in un Comunicato ISU e/o nei Memoranda per l'organizzazione degli eventi.

Le specifiche sopra riportate vanno considerate come linee guida anche per gli organizzatori di competizioni internazionali e altre competizioni di pattinaggio velocità ad alto livello.

Art. 228 **Layout della pista**

Misurazione

1. La pista deve essere misurata da un esperto qualificato, assegnato allo scopo e con le linee di partenza e arrivo tracciate nella corretta posizione. Prima dell'inizio dell'evento deve essere consegnato all'arbitro un protocollo firmato dall'esperto. Tale protocollo rimane valido per un (1) anno solamente a meno che non venga riconfermato da un esperto qualificato su base annuale.
2. La misurazione della pista deve essere effettuata mezzo metro all'esterno della superficie interna.

Linee di partenza e di arrivo

3. Le linee di partenza e di arrivo devono essere denotate da linee colorate non più larghe di 5 cm, disegnate ad angolo retto rispetto al rettilineo o alla sua estensione. Una linea di pre-partenza deve essere tracciata due (2) metri prima delle linee di partenza. Per gli ultimi cinque (5) metri prima della linea di arrivo, ogni metro della pista deve essere chiaramente marcato. Per competizioni nelle quali viene utilizzata l'attrezzatura del fotofinish per il cronometraggio ufficiale, la linea di arrivo deve essere marcata con una linea di 1 cm bianca con gli estremi in rosso o blu.
4. Nelle piste standard di 400 m le linee di partenza e di arrivo per tutte le distanze devono essere ad angolo retto rispetto al rettilineo di arrivo. La linea di arrivo per i 1000 m deve essere tracciata a metà del rettilineo di arrivo e le linee di partenza di conseguenza. Per le gare di Team Pursuit e quartetti corsi secondo il metodo (metodo B) definito all'art. 278, par. 1 b), le linee di partenza e di arrivo devono essere posizionate a metà dei rettilinei. Per tutte le altre distanze la linea di arrivo è tracciata verso la fine del rettilineo di arrivo e di conseguenza verranno tracciate le linee di partenza.
5. Nelle altre piste le linee di partenza e di arrivo devono essere tracciate in modo che né la partenza né l'arrivo siano in una curva.

Area degli allenatori

6. Per gli allenatori c'è una zona appositamente tracciata sul rettilineo di incrocio. Tale area è delimitata da una linea di due (2) cm di larghezza, tracciata a un metro dalla superficie esterna della pista. La linea inizia 25 m dalla fine della curva e va per tutto il rettilineo di incrocio fino a 10 m prima dell'entrata nella curva successiva. Durante il Team Pursuit l'area degli allenatori per ogni squadra è sul rettilineo opposto a quello da dove le rispettive squadre partono. Lo stesso vale per quartetti effettuati secondo il metodo B dell'art. 278, par. 1 b). Durante la procedura di partenza gli allenatori devono stare almeno a 20 m sia dallo starter che dalle linee degli atleti.
 - a) Per le distanze di 1000 m e più corte e per i quartetti, massimo una (1) persona per ogni atleta potrà stare nell'area degli allenatori. Per distanze più lunghe senza quartetti, e per le gare di Team Pursuit, sono ammesse nell'area degli allenatori al massimo due (2) persone;
 - b) Per assicurare una chiara visione della linea di arrivo per il fotofinish e le telecamere, gli allenatori non possono passare nella zona della linea di arrivo durante le gare di Team Pursuit o quartetti secondo il metodo B di cui all'art. 278, par. 1 b);
 - c) Durante la competizione (mentre si sta svolgendo la gara) gli allenatori non possono accompagnare un atleta nella corsia di riscaldamento.

Art. 229

Preparazione del ghiaccio

1. Dovere dell'arbitro ai Campionati ISU, altri eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali è di fornire informazioni al team leaders' meeting, prima dell'estrazione per ogni giorno di gara sulla procedura di preparazione del ghiaccio durante la competizione allo scopo di dare a tutti i partecipanti le stesse condizioni.

2.

Commissione Ghiaccio ISU

2. La Commissione Ghiaccio ISU ai Campionati ISU, altri eventi ISU e Giochi Olimpici Invernali deve essere composta dall'arbitro(i) delle Ladies e Men e da una rappresentante della Commissione Tecnica ISU (o, qualora non fosse presente, dal Rappresentante ISU) o dal Delegato Tecnico ISU. La Commissione determinerà la procedura di preparazione del ghiaccio in consultazione con l'esperto tecnico dello stadio. La procedura verrà annunciata alle estrazioni e deve essere inserita nel protocollo (vedi anche art. 210, par. 2 e art. 216, par. 1 f).
3. La Commissione ha il diritto di modificare la procedura annunciata della preparazione del ghiaccio. In tal caso gli allenatori verranno immediatamente informati dei cambi di procedura.

Informazione dall'esperto tecnico del ghiaccio

4. L'esperto tecnico del ghiaccio della pista deve fornire alla Commissione Ghiaccio ISU tutte le informazioni che sono rilevanti per decidere l'orario dei rifacimenti ghiaccio e di monitorare il ghiaccio e le condizioni di gara ad ogni momento della competizione. Questo include dati storici sulle procedure di preparazione del ghiaccio in diverse condizioni climatiche e meteorologiche (temperatura dell'aria, temperatura del ghiaccio, umidità dell'aria, neve, vento, pressione dell'aria, ecc.) con diverse capacità di pubblico, la quantità e qualità dell'acqua utilizzata nei rifacimenti (temperatura, additivi chimici, ecc.), e anche le statistiche sulla temperatura del ghiaccio e le condizioni climatiche durante la competizione. La Commissione ghiaccio ISU deve avere l'opportunità di accedere direttamente agli strumenti o sistemi che producono i dati menzionati. Nelle piste coperte l'esperto del ghiaccio deve fornire informazioni anche su vento o condizioni di corrente d'aria ad ogni momento durante la competizione ed è responsabile che il sistema di ventilazione della pista sia controllato per evitare condizioni non eque a causa di una diversa corrente d'aria a livello della pista di gara.

B. ORGANIZZAZIONE DI COMPETIZIONI

Art. 230

Annuncio gara e condotta di Campionati ISU

(Vedi Regolamento Generale, art. 129)

Art. 231

Comunicazione durante i Campionati ISU

(Vedi Regolamento Generale, art. 132)

Art. 232

Data e contenuto di annunci gara, condizioni supplementari

(Vedi Regolamento Generale, artt. 110-112)

Art. 233

Annunci gara tardivi

(Vedi Regolamento Generale, art. 113)

Art. 234

Posticipo di date di competizioni

Ritiro di un annuncio gara

(Vedi Regolamento Generale, art. 114)

Art. 235

Iscrizioni, soprannomi, post iscrizioni

(Vedi Regolamento Generale, art. 115)

Art. 236

Riservato

Art. 237

Validità degli eventi

(Vedi Regolamento Generale, art. 118)

Art. 238

Spese ai Campionati ISU, rimborsi ad atleti ed ufficiali

(Vedi Regolamento Generale, art. 137)

C. PROCEDURE DI ESTRAZIONE

Art. 239

Incontro pubblico per annunci ed estrazioni

1. La sera precedente l'inizio della gara (non prima delle 18.00), il comitato organizzatore ha la responsabilità di indire un meeting per l'estrazione di apertura. A questo meeting, il giudice arbitro ha il dovere di annunciare pubblicamente le iscrizioni degli atleti, il programma gara, i nomi dei principali ufficiali di gara e l'estrazione dell'ordine di partenza.

Estrazione ai Campionati ISU e altri eventi ISU

2. Ai Campionati ISU o altri eventi ISU il giudice arbitro deve indire un team leaders' meeting che deve aver luogo almeno 2 ore prima dell'estrazione di apertura. Anche per gli altri giorni di gara gli incontri per le estrazioni devono essere preceduti dal team leaders' meeting. Al team leaders' meeting devono essere definitivamente confermate le iscrizioni degli atleti e il giudice arbitro deve essere informato di ogni ritiro o iscrizione di sostituti. Il giudice arbitro deve presentare i gruppi degli atleti per l'estrazione o (se possibile) la composizione delle batterie in base ai punti degli atleti. Ogni Membro ISU che ha iscritto dei partecipanti per la gara è obbligato a presenziare al team leaders' meeting con un ufficiale designato.
 - a) Il comitato organizzatore assegnerà ad ogni atleta un numero di gara che verrà utilizzato nella classifica dei risultati e all'estrazione.
 - b) Sotto la supervisione del giudice arbitro le estrazioni per le batterie devono essere fatte da persone presenti all'estrazione (ad es. ufficiali ISU, atleti, rappresentanti ufficiali di Membri ISU, membri del comitato organizzatore). Alternativamente le batterie possono essere estratte da un computer programmato per fare una selezione casuale tra i numeri di partenza.
4. Quale degli atleti avrà la corsia interna e quale l'esterna verrà deciso nel seguente modo:
 - a) quando la composizione delle batterie viene decisa per estrazione, il primo estratto nella batteria partirà in corsia interna;
 - b) quando la composizione delle batterie viene basata su una classifica ottenuta nelle precedenti distanze o competizioni, l'atleta con il miglior piazzamento sarà messo primo nella batteria e quindi partirà in corsia interna. Tuttavia per l'estrazione dei Campionati del Mondo Singole Distanze vedi art. 240 par. 6 a) e b) e per le distanze del secondo giorno nelle competizioni sprint vedi art. 242, par. 2;
 - c) se un atleta si ritira dalla partenza dopo che l'estrazione è avvenuta e alcune batterie vengono ri-arrangiate a causa di questo, si applica l'art. 245, par. 3 e 4.

Art. 240

Estrazione ai Campionati del Mondo Allround, Campionati Europei e Campionati del Mondo Singole Distanze

Prima estrazione ai Campionati del Mondo Allround

1. Quando si estraggono le prime due distanze nei Campionati del Mondo Allround, gli atleti devono essere piazzati in tre gruppi, in base ai loro tempi di qualificazioni approvati per la distanza interessata.

GRUPPO I: gli atleti con gli 8 tempi di qualificazione migliori
GRUPPO II: gli atleti con tempi di qualificazione dal 9 al 16;
GRUPPO III: gli atleti rimanenti

Per l'estrazione della prima distanza il raggruppamento verrà basato sui tempi di qualificazione sui 500 m, per la seconda distanza sui tempi di qualificazione relativi ai 3000 o rispettivamente 5000 m. La Commissione Tecnica è responsabile dell'approvazione dei tempi di qualificazione e delle liste con le classifiche a tempo sulle quali si basano i gruppi. Se c'è un pareggio alla posizione 8 o 16 nella classifica a tempo, verrà deciso per estrazione quali atleti dovranno essere piazzati in quali gruppi.

2. Gli atleti piazzati nello stesso gruppo verranno abbinati estraendo i loro numeri di gara, secondo l'art. 239, par. 4. I primi due atleti estratti del Gruppo III formano la prima batteria della distanza in oggetto. Tuttavia se il numero di atleti iscritti è dispari, il primo atleta estratto del Gruppo III correrà da solo nella prima batteria. Dopo che il Gruppo III è stato estratto, segue il Gruppo II, ecc.

Ulteriori estrazioni ai Campionati del Mondo Allround

3. a) Nella terza distanza l'abbinamento delle batterie avviene in base alla classifica nei punti totali dopo le due distanze. Se alcuni atleti hanno gli stessi punti totali, l'atleta con il miglior tempo nella prima distanza viene considerato con un miglior piazzamento;
- b) L'ordine di partenza delle batterie sarà l'opposto rispetto all'ordine nella classifica degli atleti: gli atleti classificati 1 e 2 dopo due distanze pattineranno nell'ultima batteria, gli atleti classificati 3 e 4 pattineranno nella penultima batteria e così via.

Qualificazione per la quarta distanza ai Campionati del Mondo Allround

4. a) Nella quarta distanza possono partecipare solo 12 atleti. La selezione degli atleti qualificati si basa su due differenti classifiche: la classifica finale della distanza lunga tra le tre distanze corse (cioè 3000 m Ladies e 5000 m Men) e la classifica di punti totali dopo le tre distanze. Gli atleti che sono presenti in entrambe le classifiche entro i primi 12 si qualificano direttamente per la quarta distanza. Tra gli atleti che sono piazzati entro i primi 12 solo in una delle due classifiche, ha la precedenza l'atleta con la miglior posizione in una qualsiasi delle due classifiche. Se due atleti occupano la stessa posizione nelle due classifiche, ha la precedenza l'atleta meglio posizionato nella classifica totale dopo le tre distanze. Se due atleti occupano la stessa posizione in una classifica, ha precedenza l'atleta meglio piazzato nell'altra classifica. Comunque un atleta che è stato squalificato su una distanza o non ha portato a termine tutte e tre le distanze del Campionato (vedi anche art. 266, par. 2 e art. 275, par. 3), perde il diritto di partecipare alla distanza finale.
- b) Per l'abbinamento delle batterie per l'ultima distanza, gli atleti vengono piazzati in due gruppi con lo stesso numero di atleti in ogni gruppo. Gli atleti con le migliori posizioni dopo le tre distanze vengono messi nel Gruppo 1, gli altri nel Gruppo 2. Se alcuni atleti hanno lo stesso punteggio totale, l'atleta con il miglior punteggio sulla distanza lunga tra le tre corse viene considerato meglio classificato. In ogni gruppo gli atleti vengono abbinati secondo la loro classifica sulla distanza lunga tra le tre corse, di modo che l'atleta con il miglior piazzamento venga abbinato al secondo classificato in questa distanza e partirà in corsia interna ecc.
- c) In ogni gruppo l'ordine di partenza delle batterie deve essere basato sulla classifica di punti totale dopo le tre distanze nel seguente modo:
 - L'atleta con il miglior piazzamento deve partire nell'ultima batteria;
 - Se il secondo classificato non è stato abbinato al miglior classificato, questo atleta partirà nella seconda batteria, ecc.;
 - Tutte le batterie del Gruppo 2 partiranno prima del Gruppo 1.
- d) Se un atleta, che ha diritto a partecipare alla quarta distanza si ritira dopo l'estrazione, questo atleta può essere rimpiazzato dall'atleta seguente come piazzamento, secondo i criteri descritti al par. a) precedente.

Estrazione ai Campionati Europei ed eventi regionali di qualificazione

5. Per i Campionati Europei e per gli eventi regionali di qualificazione per i Campionati del Mondo Allround, l'estrazione deve essere effettuata secondo i par. 1-4 precedenti, con le seguenti eccezioni:
 - a) se ci sono più di 24 atleti, il numero di gruppi per l'estrazione delle prime due distanze verrà aumentato e l'ultimo gruppo può avere meno di 8 atleti;
 - b) alla terza distanza verranno ammessi solo 24 atleti. La selezione dei 24 atleti avverrà secondo lo stesso principio della selezione per la quarta distanza (par. 4 a) precedente) in base alle classifiche rispettivamente della seconda distanza corsa e di quella del punteggio totale dopo le due distanze.

Estrazione ai Campionati del Mondo Singole Distanze

6. a) Per ogni distanza nei Campionati del Mondo Singole Distanze l'estrazione delle batterie sarà basata su una classifica di tutti i partecipanti. Gli atleti qualificati secondo la classifica di Coppa del Mondo verranno messi per primi. Gli altri partecipanti verranno classificati secondo la loro posizione nella classifica a tempo (vedi art. 208, par. 2c). Se alcuni atleti hanno lo stesso piazzamento nella classifica di Coppa del Mondo, il piazzamento tra questi atleti verrà deciso dalla loro posizione nella classifica a tempo e viceversa;
- b) Quando è stata stabilita una lista completa dei partecipanti, gli atleti devono essere piazzati in gruppi da 4 atleti l'uno. Il gruppo dei 4 atleti con miglior piazzamento verrà estratto per formare le due ultime batterie e così via. Se ci fosse un numero dispari di partecipanti, la prima batteria consisterà di un singolo atleta;
- c) Per la seconda prova sui 500 m per Ladies e Men gli atleti verranno abbinati secondo la classifica a tempo della prima prova in modo tale che i partecipanti cambino la corsia di partenza nella seconda prova (vedi art. 242, par. 2). Se alcuni atleti con la stessa corsia di partenza nella prima prova ottengono lo stesso tempo finale, le posizioni di questi atleti avverrà secondo il loro piazzamento iniziale. L'ordine di partenza delle batterie sarà opposto all'ordine della classifica degli atleti nella prima prova. Quindi i due atleti con

la miglior posizione di ogni corsia pattineranno nell'ultima batteria e quelli piazzati in fondo nella prima batteria;

- d) Per il Team Pursuit la sequenza e composizione di batterie sarà basata su una classifica delle squadre partecipanti (Membri ISU) ottenuta dagli eventi di qualificazione (vedi art. 208, par. 2). Le squadre dei 4 Membri ISU col miglior piazzamento verranno estratte per formare le ultime due batterie e la squadre rimanenti verranno estratte per formare le prime due batterie. Il risultato del Team Pursuit viene determinato da una sola serie di batterie (no eliminatorie) e il vincitore dell'evento sarà la squadra con il miglior tempo.

Art. 241

Estrazione ai Giochi Olimpici Invernali

- omissis -

Art. 242

Estrazione ai Campionati del Mondo Sprint

1. Per le distanze del primo giorno nei Campionati del Mondo Sprint gli atleti saranno piazzati in gruppi, ognuno formato da 8 atleti, in base ai loro migliori tempi di qualificazione sulla distanza interessata. Per l'estrazione delle batterie si applica l'art. 240, par. 1 e 2 tranne che per il numero di gruppi.
2.
 - a) Nella terza e quarta distanza la composizione delle batterie è basata sulla classifica in punti totali rispettivamente dopo due e tre distanze. Se alcuni atleti sono uguali nel punteggio totale, l'atleta con il miglior tempo nell'ultima distanza corsa viene considerato meglio piazzato. Tuttavia la composizione delle batterie per ogni distanza deve essere effettuata in modo che tutti i partecipanti cambino la corsia di gara il secondo giorno; cioè gli atleti che sono partiti nella corsia interna il primo giorno contro atleti che sono partiti nella corsia esterna. L'ordine di partenza delle batterie deve essere opposto all'ordine di classifica degli atleti: l'atleta classificato primo nella classifica generale a punti deve pattinare nell'ultima batteria insieme al secondo meglio classificato, sempre in base al criterio di cambio delle corsie e così via.
 - b) All'ultima distanza verranno ammessi un massimo di 24 atleti. La qualificazione per l'ultima distanza (i secondi 1000 metri) sarà basata su due differenti classifiche: la classifica dopo i primi 1000 metri e la classifica di punti totale dopo le tre distanze. Gli atleti piazzati tra i primi 16 in entrambe le liste saranno qualificati direttamente per la quarta distanza. I prossimi che hanno diritto a qualificarsi sono gli atleti con il miglior piazzamento in una delle due classifiche, con preferenza per quelli nella classifica dopo le tre distanze nel caso in cui due atleti avessero lo stesso piazzamento nelle due classifiche. Tuttavia, quando saranno stati selezionati 12 atleti della stessa corsia di partenza sui primi 1000 metri, verrà data preferenza agli atleti con la corsia di partenza opposta nei primi 1000 metri fino a raggiungere 24 atleti.
 - c) Se un atleta con diritto a partecipare alla quarta distanza si ritira dopo l'estrazione, questo atleta può essere rimpiazzato dal successivo atleta qualificato in conformità ai criteri descritti al par. b).

Estrazione a Competizioni internazionali Sprint

3. Il paragrafo 2 di questa regola viene applicato a competizioni internazionali sprint che si svolgono con due prove sui 500 m e due prove sui 1000 m.

Art. 243

Estrazione ai Campionati del Mondo Junior

1.
 - a) Per tutte le distanze incluse nella competizione Allround dei Campionati del Mondo Junior, gli atleti iscritti per la competizione Allround gareggiano nel primo blocco di batterie, seguiti dagli atleti iscritti solo per le singole distanze (3000 m M rientrano solo nella competizione Allround);
 - b) Per l'estrazione delle batterie, gli atleti iscritti solo per le singole distanze verranno raggruppati secondo i loro migliori tempi di qualificazione approvati in gruppi da 8 atleti l'uno. Per le prime due distanze nelle competizioni Allround gli atleti iscritti per la gara Allround verranno raggruppati in gruppi da 8 atleti l'uno secondo i loro migliori tempi di qualificazione approvati. Tranne che per il numero di atleti si applica l'art. 240, par. 1 e 2 sia per la formazione dei gruppi che per l'estrazione delle batterie.
 - c) Per la terza e quarta distanza nella competizione Allround viene applicato l'art. 240 par. 3 e 4. Tuttavia tutti gli atleti iscritti che hanno completato le tre precedenti distanze (vedi art. 266, par. 2) possono gareggiare nell'ultima distanza. L'art. 240 par. 4 a) deve pertanto essere applicato con i 12 migliori atleti dopo le tre distanze messi nel gruppo 1 e i rimanenti atleti nel gruppo 2.
 - d) La competizione singole distanze sui 500 m (Ladies e Men) verrà determinata dal risultato combinato dopo le due prove. Un massimo di 24 atleti in base al risultato della prima prova (i 12 atleti più veloci di ogni corsia) sarà ammesso alla seconda prova. Le batterie verranno determinate secondo l'art. 240, par. 6 c).

2. I quartetti possono essere utilizzati sui 3000 m Ladies e i 5000 m Men. Informazioni in merito dovranno essere fornite sull'annuncio di gara.
3.
 - a) Per il Team Pursuit, alle squadre verranno attribuiti punti in base alla classifica del secondo miglior atleta del Membro ISU interessato nei 1500 m per le Ladies e nei 3000 m per i Men. Le due squadre con maggior punteggio correranno alla fine;
 - b) Dopo che tutte le squadre avranno completato la loro prova le quattro squadre con i migliori tempi gareggeranno nelle prove decisive per le medaglie. Le squadre con il terzo e quarto tempo gareggeranno per la medaglia di bronzo. Le squadre con i due migliori tempi gareggeranno per le medaglie d'oro e d'argento.

Art. 244

Estrazione a competizioni internazionali

1. In una competizione internazionale il comitato organizzatore assegna ad ogni atleta un numero che verrà utilizzato per l'estrazione e come numero di gara.
2. Il comitato organizzatore ha il diritto di dividere gli atleti iscritti in due o tre gruppi per la prima estrazione. Se un gruppo così creato fosse composto da un numero dispari di atleti, l'atleta il cui numero viene estratto per ultimo gareggerà con il primo estratto del gruppo successivo. Se un atleta avanza a causa di un numero dispari di atleti, correrà da solo nel gruppo di atleti classificati più in basso.

Eventi con una assegnazione di premi, estrazione e composizione di batterie

3. Se una competizione si estende su due distanze con una assegnazione di premi, le batterie verranno decise per estrazione in entrambe le distanze.
4. Se una competizione si estende su tre distanze con una assegnazione di premi le batterie verranno determinate per estrazione solo per la prima delle distanze. Per la seconda distanza gli atleti verranno abbinati secondo la classifica ottenuta dopo la prima distanza. Per la terza distanza gli atleti verranno abbinati secondo la loro classifica in punti totali dopo due (2) distanze. L'ordine delle batterie per la seconda e terza distanza sarà opposto rispetto alla classifica degli atleti (vedi art. 240, par. 3 e 4).
5. Se una competizione si estende su quattro distanze con una assegnazione di premi, le batterie saranno determinate separatamente per estrazione nelle prime due distanze. Per la terza e quarta distanza le batterie verranno determinate secondo l'art. 240, par. 3 e 4 con eccezione che più di 12 atleti potranno partire nella quarta distanza.

Art. 245

Ritiro dalla partenza dopo l'estrazione. Iscrizione di sostituti

1. Se un atleta in una competizione su diverse distanze con una assegnazione di premi si ritira da una distanza dopo che l'estrazione per quella distanza è già stata effettuata, questo atleta non potrà essere iscritto di nuovo per questa o altre distanze.
2.
 - a) Se un atleta non è in grado di partire su una distanza a causa di malattia dopo che l'estrazione è già avvenuta, tale atleta può essere rimpiazzato da un sostituto.
Se per la competizione sono stati stabiliti determinati criteri di qualificazione, l'atleta ammalato potrà essere sostituito solo da un sostituto che soddisfi tali criteri. Tuttavia, se la competizione si svolge su più distanze con una assegnazione di premi, un sostituto può essere inserito solo prima dell'inizio della prima distanza;
 - b) nel caso in cui un atleta ritirato venga rimpiazzato da un sostituto, verrà applicata la seguente procedura:
 - i) se le batterie sono state determinate per estrazione (con un'estrazione senza gruppi degli atleti) il sostituto partirà nella stessa batteria e corsia in cui avrebbe corso l'atleta ritirato;
 - ii) se le batterie sono state estratte in base a dei gruppi degli atleti, il sostituto deve partire nel gruppo in cui sarebbe stato piazzato (ad esempio in base a tempi di qualificazione o classifiche) se fosse stato iscritto alla competizione. Se il gruppo del sostituto non è lo stesso di quello dell'atleta ritirato, è necessario ri-arrangiare i gruppi. L'atleta(i) spostato ad un altro gruppo partirà nel posto vacante in quel gruppo;
 - iii) se le batterie sono state arrangiate in base a punteggi o classifiche dei partecipanti, le batterie devono essere ri-arrangiate considerando il punteggio o il piazzamento del sostituto.
3. Se le batterie inizialmente erano decise per estrazione e non viene iscritto nessun sostituto secondo il par. 2, l'atleta il cui opponente si è ritirato può correre da solo nella batteria. Tuttavia se un altro atleta è stato estratto da solo a causa di un numero dispari di atleti, questo atleta sostituirà quello ritirato per completare la batteria. Se due atleti devono correre da soli a causa di ritiri dopo l'estrazione, possono essere abbinati. Quando una nuova batteria viene formata in tal modo, gli atleti dovranno partire nella batteria più avanti. L'atleta spostato partirà in corsia esterna (vedi art. 239, par. 4). L'atleta che viene spostato in un'altra batteria deve essere avvisato di questo almeno 15 minuti prima della partenza programmata della sua batteria originale.

4. Se le batterie sono state formate in base a punteggi o classifiche dei partecipanti, e non c'è sostituto secondo il par. 2, le batterie verranno modificate in base al punteggio o alla classifica dei rimanenti atleti.

Art. 246

Variazione dell'ordine di partenza

Un atleta, che ha pattinato in una precedente distanza o prova, ha diritto ad un periodo di riposo di almeno 30 minuti prima della gara successiva. Se necessario, l'arbitro può variare l'ordine di partenza delle batterie di modo da rendere disponibile il periodo di riposo richiesto.

D. CRONOMETRAGGIO

Art. 247

Cronometraggio automatico e manuale

1. Esistono due metodi di cronometraggio, automatico (come specificato nell'art. 251) e manuale (come specificato nell'art. 250).
2. Per tutte le competizioni si deve stabilire una procedura per quanto riguarda il cronometraggio manuale (vedi art. 250). Se viene utilizzato un cronometraggio automatico, lo scopo della procedura del cronometraggio manuale è quella di fungere da backup nel caso il sistema(i) di cronometraggio automatico non funzionasse, parzialmente o totalmente. (vedi art. 251, paragrafo 5).
3. Una procedura per il cronometraggio automatico (vedi art. 251) deve essere stabilita per Giochi Olimpici Invernali, Campionati ISU, Prove di Coppa del Mondo e altri Eventi ISU, vedi anche art. 251, paragrafo 2 d).

Art. 248

Cronometri

1. Per i sistemi di cronometraggio automatico, si deve presentare al giudice arbitro, prima dell'inizio della gara, un certificato che attesti l'affidabilità e la precisione del sistema. Tale certificato avrà validità massima di tre mesi.
2. Per il cronometraggio manuale devono essere utilizzati solo cronometri digitali elettronici. Su richiesta del giudice arbitro dovrà essere presentato un certificato del produttore dei cronometri attestante che i cronometri funzionano regolarmente.
3. Tutti i cronometri utilizzati devono essere in grado di misurare e visualizzare tempi con un livello di precisione di almeno un centesimo di secondo.

Art. 249

Tempi ufficiali

I tempi sono da considerarsi ufficiali nel momento in cui l'arbitro ha firmato il protocollo del cronometraggio. Sui tempi ufficiali non si accettano discussioni.

Art. 250

Procedura di cronometraggio manuale

1. Un capo cronometrista, tre cronometristi e un cronometrista sostituto devono essere convocati. Il capo cronometrista può in alternativa essere assistito da un protocollista.
2. I cronometristi si devono posizionare sulla linea di arrivo e devono far partire i cronometri nel momento in cui il fumo o la luce dello sparo dello starter sono visibili. Solo in caso di nebbia, neve, buio, ecc. i cronometristi possono posizionarsi alla linea di partenza e far partire il cronometro al momento dello sparo. Ogni cronometrista dovrebbe utilizzare un solo cronometro.
3. Indipendentemente uno dall'altro, i cronometristi devono registrare il tempo di entrambi gli atleti della batteria.
4. Alla conclusione di ogni batteria il Capo cronometrista deve leggere i cronometri in ordine (cioè 1°, 2° e 3° orologio per il primo atleta, e poi per il secondo atleta) e osservare che i tempi vengano registrati correttamente. Solo se più di un cronometrista non ha preso il tempo (per qualsiasi ragione) verrà registrato il tempo preso dal cronometrista sostituto.
5. I tempi di ogni cronometrista devono essere registrati al centesimo di secondo. Se i cronometri visualizzano i tempi in millesimi di secondo, ogni cifra oltre il centesimo di secondo deve essere ignorata.
6. Sotto la supervisione del capo cronometrista, il tempo per ogni atleta verrà poi determinato e registrato nel protocollo come segue:
 - a) Quando due orologi mostrano lo stesso tempo e il terzo un tempo differente, il tempo di quelli in accordo determinerà il risultato;
 - b) Quando tutti gli orologi segnano tempi differenti, il risultato verrà determinato dal tempo dell'orologio intermedio;

- c) Se due cronometristi non hanno preso il tempo per una qualsiasi ragione il tempo medio degli altri due orologi sarà il risultato. Se il tempo medio non è un multiplo di un centesimo di secondo, verrà preso il centesimo di secondo più basso;
 - d) Il tempo dell'atleta che finisce secondo nella batteria deve essere determinato dal capo cronometrista in accordo con il giudice di arrivo quando il secondo atleta dista meno di 5 metri dietro il primo atleta (vedi art. 220).
7. Quando si stabiliscono i tempi ufficiali degli atleti (secondo la procedura di cronometraggio manuale), devono essere aggiunti 20 centesimi di secondo ai tempi manuali registrati, in conformità al par. 6 sopra riportato.
 8. Se il cronometraggio manuale è la fonte di registrazione dei tempi di una gara o di alcuni atleti, sul protocollo ufficiale e sulle classifiche stampate dovrà essere chiaramente indicato che i risultati sono basati su una procedura di cronometraggio manuale, vedi art. 273, paragrafo 1 d).

Art. 251

Procedura di cronometraggio automatico

1. Il termine cronometraggio automatico denota un sistema di misurazione del tempo che parte automaticamente con lo sparo della pistola e registra automaticamente il raggiungimento della linea di arrivo da ogni atleta.
2. a) Diverse tecnologie/soluzioni tecniche possono essere utilizzate per stabilire il tempo elettrico:
 - Un sistema elettrico basato su sensori ottici per registrare il tempo finale dell'atleta (con uno o due set completi di fotocellule installate tra le corsie il più vicino possibile al ghiaccio, ("sistema a fotocellule");
 - Un sistema basato sui transponder utilizzando segnali da un trasmettitore indossato dagli atleti che registra il tempo finale dell'atleta ("sistema a transponder")
 - Un sistema che utilizzi un'evidenza fotografica del tempo finale degli atleti, in modo tale che un'immagine non distorta contenente una scala di tempo possa essere riprodotta immediatamente dopo l'arrivo ("sistema fotofinish").

Per ognuna di queste categorie di sistemi, la definizione del tempo finale (art. 260, paragrafo 1) potrebbe necessitare di una modifica in base alle caratteristiche operative del sistema. Direttive in tal senso verranno redatte dall'ISU.

- b) Se sono disponibili più sistemi di cronometraggio elettrico, il Giudice Arbitro deve dichiarare prima dell'inizio della gara quale dei sistemi sarà il sistema principale e quali sistemi servono come una soluzione di backup, nel rispetto del sotto paragrafo c) di seguito riportato. Se ci fossero disponibili più sistemi di backup, il loro ordine di preferenza dovrebbe essere dichiarato prima dell'inizio della gara. Il capo cronometrista deve monitorare in modo costante sia il sistema primario che quello(i) di backup per rilevare ogni indicazione di malfunzionamento del sistema primario. Se incidentalmente il sistema primario fallisce, il risultato dell'atleta(i) coinvolto(i) verrà determinato dal sistema di backup.
 - c) Se viene utilizzato il fotofinish, il protocollo ufficiale sarà formato da tempi e ordine di arrivo registrati dal fotofinish. I tempi delle fotocellule o dei transponder verranno visualizzati in tempo reale sul tabellone, ma se i tempi dei sistemi in uso differiscono, i tempi e l'ordine di arrivo degli atleti o delle squadre del fotofinish determineranno i risultati finali. L'ISU potrebbe pubblicare ulteriori direttive tecniche e procedurali in merito.
 - d) L'utilizzo del fotofinish è obbligatorio per Campionati ISU, Prove di Coppa del Mondo ISU ed eventi di Pattinaggio Velocità ai Giochi Olimpici Invernali.
3. Su tutte le distanze i tempi devono essere presi e registrati sul protocollo al centesimo di secondo. Se i cronometri dispongono di un'accuratezza oltre i centesimi, quei decimali vanno ignorati. Tuttavia, se viene utilizzato un sistema fotofinish con risoluzione di un millesimo di secondo, il terzo decimale verrà registrato per i pareggi in accordo all'art. 265, paragrafo 1.
 4. Capo cronometrista e assistente capo cronometrista.
 - a) Devono essere convocati un capo cronometrista per il cronometraggio elettrico e un assistente capo cronometrista per ognuno dei sistemi automatici utilizzati (cioè fotocellule, fotofinish e transponder).
 - b) Dopo ogni batteria, il capo cronometrista deve controllare il tempo(i) registrato per ogni atleta dai sistemi in uso, allo scopo di individuare qualsiasi incoerenza o malfunzionamento. L'assistente capo cronometrista(i) deve, immediatamente dopo la fine della distanza, controllare tutti i tempi registrati dal sistema e informare il capo cronometrista di qualsiasi indicazione o evidenza di malfunzionamento incidentale del sistema.
Il capo cronometrista ha la responsabilità di preparare il protocollo di cronometraggio che sarà la base per i risultati ufficiali che verranno poi sottoposti al giudice arbitro per la sua approvazione. Il protocollo deve identificare tutti i casi nei quali i risultati non siano stati basati su tempi dati dal sistema primario e specificare, in tali casi, quale sia stato il sistema di backup utilizzato per determinare i risultati.
 5. Nel caso in cui il sistema primario fallisse incidentalmente, e non esista un sistema di backup automatico, per determinare il tempo ufficiale si ricorrerà all'utilizzo del tempo manuale in conformità all'art. 250 paragrafi 6 e 7. Tuttavia nella determinazione del tempo ufficiale, si può tener conto anche di evidenze prontamente messe a disposizione, ad esempio videoregistrazioni che permettano di verificare o migliorare l'accuratezza del tempo manuale. In particolare, questo vale per le situazioni di cui all'art. 260, paragrafi 2 e 3.

Art. 252

Intertempi e tempi al giro

In gare su più giri, il tempo deve essere preso e registrato per ogni giro. La somma dei tempi sul giro (intertempi) deve essere registrata con la precisione di un centesimo di secondo, e i tempi individuali al giro devono essere calcolati e registrati nel protocollo con la stessa precisione.

E. REGOLE DI GARA

Art. 253

Pattinaggio in senso anti-orario

1. Le gare vengono corse in senso anti-orario, il che significa che il lato interno della pista risulta essere alla sinistra dell'atleta.

Pattinaggio in corsie di gara separate

2. Ad eccezione delle gare di Team Pursuit (vedi art. 261) e competizioni o gare organizzate secondo il par. 4 di seguito riportato, gli atleti corrono in coppia, partendo nella corsia di gara determinata per estrazione e cambiando corsia ad ogni giro come descritto al par. 3 seguente. Il risultato della distanza (gara) viene determinato dal confronto dei tempi raggiunti da tutti gli atleti che gareggiano.

Cambio di corsia

3. a) L'atleta che pattina sulla corsia interna deve cambiare e andare sull'esterna sul rettilineo di incrocio, definito come il rettilineo tra la fine della curva (come demarcato dai picchetti) e l'inizio della curva successiva (come demarcato dal cono) e viceversa per l'atleta che pattina nella corsia esterna (per le eccezioni vedi par. b sotto). Una violazione di questo articolo comporta la squalifica;
b) Nel primo rettilineo dei 1000 m e dei 1500 m quando si corre su una pista standard di 400 m non c'è cambio di corsia. Eccezioni simili possono essere fatte su piste di altre misure per queste o altre distanze.

Competizioni e distanze con regole speciali

4. a) Per le competizioni sprint sulla distanza dei 100 m o più brevi ci possono essere tre atleti per ogni batteria con corsie separate per ogni atleta. Queste competizioni possono essere organizzate con fasi eliminatorie nelle quali gli atleti avanzeranno alla fase successiva in base al loro piazzamento nella batteria e/o ai loro tempi raggiunti;
b) Possono essere organizzate competizioni come gare con partenza in massa (in "formato stile pack"), per le quali la pista verrà organizzata con un'unica corsia di competizione. L'art. 259 ("pace-making") non verrà applicato per gare con partenze in massa. Regole speciali devono essere annunciate in modo da prevenire che gli atleti possano ostruire o impedire altri atleti nella gara. Il risultato di tali gare può essere basato su un sistema di aggiunta di punti per la classifica intermedia a certi livelli della gara e punti per le classifiche alla fine. Le regole di gara possono decretare che uno o più atleti piazzati ultimi ad un certo punto della gara possano essere esclusi dalla gara a quel punto.
Le gare con partenza in massa possono essere organizzate come gare ad inseguimento, cioè con partenze sfalsate dove gli atleti hanno "handicap" predefiniti ad esempio in base ai risultati delle precedenti gare della competizione.

Se non sono state annunciate regole speciali (secondo l'art. 200, par. 2-4), le seguenti regole di gara valgono per le gare con partenza in massa:

- la pista di gara viene ristretta alla normale demarcazione della corsia di gara interna. I coni possono essere utilizzati come ulteriore mezzo di demarcazione;
- la partenza avverrà dalla metà del rettilineo di arrivo (all'arrivo dei 1000 m su una pista standard). Gli atleti devono partire in file, con un massimo di 6 atleti per ogni fila e con 2 m di distanza tra le file. Le posizioni di partenza degli atleti vengono determinate per estrazione o per classifica degli atleti;
- l'arrivo della gara sarà la normale linea di arrivo alla fine del rettilineo di arrivo;
- non è permesso allenare dal ghiaccio (pista di competizione) o dall'interno della pista; non c'è un'area per i coach;
- la distanza che deve essere corsa viene specificata come un numero di giri completi;
- gli atleti doppiati (con un giro completo) da un numero specifico di atleti, come definito nelle regole annunciate per la competizione, devono lasciare la gara immediatamente. L'atleta(i) che sorpassa deve passare dalla parte esterna dell'atleta(i) doppiato che deve andare sulla corsia di riscaldamento;
- l'atleta che è il primo a completare il prescritto numero di giri per la gara è il vincitore e gli atleti che finiscono di seguito vengono classificati di conseguenza. Gli atleti che hanno abbandonato la gara dopo essere stati doppiati devono essere considerati come non classificati o la loro classifica sarà determinata in base all'ordine con cui sono stati doppiati.

Art. 254

Chiamata alla partenza

1. Prima della partenza, i nomi di coloro che stanno per partire dovranno essere annunciati in modo chiaro al punto di partenza e negli spogliatoi.
2. Una mancata presentazione pronta alla partenza equivale ad un ritiro dalla distanza.

Art. 255

Procedura di partenza

1. Gli atleti che partono nella corsia interna ed esterna devono essere identificati con una fascia rispettivamente bianca e rossa. Sulla distanza dei 100 m o distanze più brevi che vengano effettuate in batterie da tre atleti, l'atleta nella corsia centrale indosserà una fascia gialla. Gli atleti stessi sono responsabili di indossare la corretta fascia e di posizionarsi nella corsia corretta. L'infrazione di tale art. risulterà in una squalifica, vedi anche art. 223, par. 7.
2. a) All'ordine dello starter "Go to the start", gli atleti si devono piazzare tra la linea di pre-partenza e quella di partenza. La distanza tra queste due linee deve essere di due (2) metri. Gli atleti devono prendere una posizione stabile prima che lo starter chiami il "Ready", quando devono prendere la loro posizione di partenza e mantenere tale posizione assolutamente fino allo sparo. Gli atleti non possono toccare la linea di partenza o essere in contatto col ghiaccio oltre la linea di partenza con nessuna parte del corpo o attrezzatura. Gli atleti devono mantenere i loro pattini completamente entro la linea di partenza.
b) Ci deve essere un intervallo distinto tra il momento in cui gli atleti hanno preso la loro posizione di partenza e lo sparo. Questo intervallo deve essere tra 1 e 1,5 secondi.

Falsa partenza

3. Lo starter dichiara falsa partenza nei seguenti casi:
 - a) Quando uno o entrambi (tutti) gli atleti sono intenzionalmente lenti nel prendere la posizione di partenza, l'atleta(i) in errore riceverà la falsa partenza;
 - b) Quando uno degli atleti scatta dalla sua posizione causando la partenza dell'altro solo al primo verrà attribuita una falsa partenza;
 - c) Quando un atleta lascia la posizione di partenza dopo la parola "Ready" ma prima che lo sparo venga effettuato (vedi anche art. 217, par. 3).
4. In caso di falsa partenza, gli atleti devono essere richiamati da un secondo sparo o da un fischio dello starter. Su ordine dello starter gli atleti riceveranno anche un segnale di fermo a 50-60 metri dalla linea di partenza. Il segnale di fermo verrà dato dall'assistente starter con una bandiera rossa davanti agli atleti o con una forma di luce rossa chiaramente visibile per gli atleti. Tuttavia in competizioni sui 100 m (o più brevi) con fino a tre atleti nella stessa batteria, lo starter non può richiamare gli atleti in caso di una seconda falsa partenza. La squalifica verrà poi comunicata all'atleta(i) alla fine della gara.
5. Lo starter deve avvisare l'atleta che ha commesso la prima falsa partenza. Se entrambi gli atleti sono responsabili di una falsa partenza, saranno avvisati entrambi. Quando lo starter chiama gli atleti della batteria per una nuova partenza dopo che è stata dichiarata una falsa partenza, allora l'atleta che commetterà la falsa successiva in quella batteria sarà squalificato dalla gara.
6. Se vengono utilizzate delle luci per indicare quale atleta ha fatto la falsa partenza. La luce bianca indica la prima falsa e la luce rossa indica la squalifica. I piedistalli della luce per le corsie di partenza devono avere il colore corrispondente al colore delle fascette degli atleti.

Art. 256

Rimanere entro la corsia di competizione designata

1. Nelle curve e nel rettilineo di arrivo gli atleti devono rimanere entro la corsia di gara a loro designata. Se un atleta che pattina completamente entro la propria corsia di gara viene disturbato dall'altro atleta, l'atleta che ostacola sarà squalificato.

Taglio della linea in curva

2. Entrando in curva, durante la curva e uscendo dalla curva, è vietato all'atleta tagliare la linea interna della curva, definita da una linea continua e demarcata da picchetti o neve. Un'infrazione di questa regola risulterà nella squalifica dell'atleta.

Taglio delle linee sul rettilineo di arrivo

3. Se sul rettilineo di arrivo, un atleta ha un pattino intero fuori dalla corsia di gara a lui designata, tagliando completamente la linea verso l'altra corsia o la corsia di riscaldamento l'atleta sarà squalificato, ad eccezione delle situazioni descritte al par. 4 seguente.

Lasciare la corsia interna in curva o all'uscita della curva

4. Se un atleta non riesce a rimanere entro la corsia interna della curva o, entrando nel rettilineo di arrivo, taglia la linea verso la corsia esterna, l'atleta deve rientrare immediatamente nella corsia interna. Tuttavia, se l'atleta non rientra immediatamente nella corsia interna, verrà squalificato anche se non sussiste interferenza con l'atleta nella corsia esterna.

Art. 257

Responsabilità in caso di collisione

1. Quando lascia la curva all'inizio del rettilineo di incrocio (dove la linea di neve o di picchetti è discontinua), l'atleta che sta cambiando dalla corsia interna a quella esterna non deve ostacolare l'atleta che cambia dalla corsia esterna a quella interna. Questo si applica anche per un atleta di un'altra batteria in un quartetto. L'atleta che lascia la corsia interna è anche responsabile di collisioni, a meno che l'altro atleta non agisca in modo ostruttivo. █

Responsabilità durante il doppiaggio

2. Doppiaggio nella stessa corsia: in situazioni in cui un atleta sta per doppiare un altro atleta nella stessa corsia (ad esempio quando la distanza tra i due atleti nella stessa batteria è arrivata ad un giro, o in quartetti quando un atleta in una delle batterie è stato preso dall'atleta partito nella stessa corsia dell'altra batteria del quartetto), entrambi gli atleti sono responsabili che il doppiaggio avvenga in un modo corretto e che si eviti una collisione.
 - a) Quando ci si sta avvicinando ad una situazione di doppiaggio, l'atleta davanti (cioè l'atleta che sta per essere doppiato) deve mantenere la propria linea (la relativa posizione) nella corsia. Se l'atleta si è spostato sulla parte esterna della corsia per facilitare il sorpasso, l'atleta deve rimanere in quella parte della corsia finché l'atleta che sorpassa non sarà passato dalla parte interna;
 - b) L'atleta che sorpassa ha una visuale migliore della situazione ed è responsabile che si eviti una collisione fintanto che l'atleta davanti mantiene la sua relativa posizione nella corsia.

Squalifiche

3. Se un arbitro conferma l'infrazione di questa regola (vedi par. 1 e 2 precedenti), l'atleta che l'ha effettuata viene squalificato.

Art. 258

Distanza tra gli atleti dopo il sorpasso

1. In gare su una pista a due corsie dove l'atleta che conduce ha doppiato e passato un altro atleta, quest'ultimo deve rimanere almeno 10 m indietro. Ma gli è permesso di sorpassare l'atleta che conduce se lo ritiene possibile senza essergli d'ostacolo, ma non deve agire come un pace-maker nei confronti dell'atleta che conduce.
2. Se un atleta che sta per essere superato o l'atleta che è stato superato agisce in modo improprio, tale atleta sarà squalificato.

Art. 259

Pace-making

Precedere o accompagnare un altro atleta (pace-making) non è permesso, e un atleta che effettua tale violazione verrà squalificato (vedi anche art. 258). Tuttavia per le gare di Team Pursuit (vedi art. 261) questa regola non viene applicata per gli atleti che appartengono alla stessa squadra, a meno che un atleta non sia stato superato (doppiato) dai suoi compagni di squadra.

Art. 260

Linea di arrivo

1. Un atleta ha terminato la distanza nel momento in cui la punta frontale della lama del primo pattino che arriva ha toccato o raggiunto la linea di arrivo dopo il numero di giri previsto. Tuttavia possono essere applicate definizioni aggiustate in conformità all'art. 251, paragrafo 2 a).
2. Kicking out volontario di un pattino (di modo tale che il pattino perda completamente il suo contatto con il ghiaccio) alla linea di arrivo o gettarsi con il corpo sulla linea di arrivo è vietato e porta alla squalifica.
3. Se un atleta cade proprio poco prima dell'arrivo, in modo che il primo pattino arrivi fuori dalla corsia di gara, il tempo verrà preso nel momento in cui la punta frontale della lama di questo pattino raggiunge l'estensione della linea di arrivo.

4. Se il sistema(i) elettrico in uso si blocca all'arrivo a causa di altri mezzi che non siano il pattino, il tempo ufficiale dell'atleta verrà registrato come il tempo più lento dei tempi determinati dal cronometraggio manuale (in conformità all'art. 251, paragrafo 7) e il tempo del cronometraggio automatico.

Art. 261

Regole di gara per le competizioni a squadre

Team Pursuit

1. a) Competizioni a squadre possono essere annunciate per eventi ad inseguimento con 3 o 4 atleti in ogni squadra. In entrambi i casi il tempo finale della squadra (vedi art. 260) verrà determinato dal tempo finale del terzo atleta nella squadra. Se meno di tre atleti finiscono la gara, si considera che la squadra non abbia terminato ed è da squalificare;
- b) Nel Team Pursuit le due squadre devono partire simultaneamente ad ogni parte della pista a metà del rettilineo. Se le batterie sono state composte in base ad una classifica delle squadre, la squadra col miglior piazzamento dovrà partire sul normale rettilineo di arrivo. Altrimenti le posizioni di partenza verranno determinate per estrazione;
- c) La pista deve essere segnata solo con una corsia di gara, ad esempio utilizzando la demarcazione tra la corsia interna e quella di riscaldamento;
- d) Se alcuni atleti di una squadra vengono doppiati da atleti dell'altra, viene applicata la regola 258 paragrafo 2;
- e) Se la competizione è basata su fasi eliminatorie per l'avanzamento di squadre alle fasi di gara successive, una squadra che supera un'altra prima della fine della gara viene dichiarata direttamente vincitrice della batteria. Per doppiaggio si intende quando l'atleta al terzo posto di una squadra ha superato il terzo della squadra avversaria.

Staffetta

2. Competizioni a squadre possono essere annunciate per gare di staffetta con 3 o 4 atleti per ogni squadra. La distanza per ogni tratto della staffetta può variare ma la distanza raccomandata è di 400 o 800 m (1 o 2 giri su una pista standard). Le staffette possono essere corse in diversi formati. I due formati raccomandati (A e B) sono descritti ai paragrafi a) e b) seguenti.
 - a) Formato competizione A per staffette:
Due squadre gareggiano in batterie partendo in corsie separate e cambiando corsia in accordo all'art. 253 par. 3 per tutta la gara. Ogni tratto deve consistere di 1 o 2 giri completi. La gara inizia e finisce all'arrivo dei 1000 m. La zona di cambio avrà una lunghezza di 40 m e si estenderà da 20 m prima e fino a 20 m dopo la linea di arrivo dei 1000 m. L'inizio e la fine dei 40 m della zona di cambio devono essere marcati da coni arancio. Il cambio avverrà quando l'atleta che sta terminando un tratto sorpassa l'atleta che sta per iniziare il suo tratto. Una squadra che effettua il cambio fuori dalla zona preposta verrà squalificata;
 - b) Formato competizione B per staffette:
Massimo 4 squadre competono nella stessa batteria. Nella prima parte del primo tratto (nella prima curva) vengono utilizzate le corsie interna ed esterna, con un massimo di due atleti che partono per ogni corsia (un atleta per squadra). Dopo l'uscita della prima curva viene utilizzata solo la corsia interna. La gara parte alle linee di partenza dei 1500 m e finisce all'arrivo dei 1500 m. La distanza per il primo tratto dovrebbe essere in questo caso 700 o 300 m. La lunghezza dei tratti successivi dovrebbe essere 1 o 2 giri completi. La zona di cambio avrà una lunghezza di 75 m terminando alla linea di arrivo. L'inizio della zona di cambio sarà marcato con dei coni arancio. Il cambio avverrà quando l'atleta che completa il tratto ha toccato l'atleta che sta per iniziare il prossimo tratto. Una squadra che effettua il cambio fuori dalla zona di cambio verrà squalificata. Per il doppiaggio vengono applicati i principi descritti all'art. 257, par. 2.

Squalifica e nuova partenza in competizioni a squadre

3. Se un atleta di una gara ad inseguimento o staffetta viene squalificato per violazione di uno degli artt. 233, 255, 256, 257 o 258, la squalifica vale anche per la squadra. La squalifica della squadra avverrà anche se un membro della squadra viene squalificato secondo il Regolamento Generale ISU (cioè a causa di violazione delle regole di eleggibilità o regole ISU anti-doping).
4. Le regole per la nuova partenza di cui all'art. 262 si applicano anche per il Team Pursuit e la staffetta. Quindi se uno degli atleti della squadra viene ostacolato come descritto all'art. 262 paragrafi 1-3, alla squadra sarà permessa una nuova partenza.

Art. 262

Nuova partenza

1. Ad un atleta che è stato ostacolato a causa di un fallo commesso non a causa sua, l'arbitro deve permettere una nuova partenza. Se l'atleta ha completato la prova iniziale il migliore tempo tra le due prove conterà come risultato dell'atleta.
2. Un atleta che non è in grado di completare la gara a causa di un ostacolo sulla pista può partire di nuovo. Un pattino rotto o ghiaccio sporco non possono essere accettati come ostacolo. Nemmeno l'opinione dell'atleta che dice di essere stato ostacolato ma non direttamente stoppato da individui o incidenti a lato della pista può essere accettato come motivo per una nuova partenza.
3. Se l'ostacolo è un atleta caduto o è dovuto ad un fallo dell'altro atleta nella batteria, che ha infranto una regola come un cambio scorretto di corsia all'incrocio o aver lasciato la propria corsia in qualsiasi momento, allora l'arbitro non può negare il diritto ad una nuova partenza. Se viene concessa una nuova partenza, l'arbitro lo dovrà comunicare all'atleta interessato.

Tempo di riposo richiesto

4. L'atleta deve avere diritto ad una pausa di almeno 30 minuti tra la gara iniziale e la nuova partenza decisa dal Giudice Arbitro, a meno che l'atleta non concordi di partire in meno di 30 minuti.

Corsie di partenza in caso di nuova partenza

5. In caso di nuova partenza l'atleta normalmente corre nella stessa corsia della batteria di origine e così pure nella seconda prova sui 500 o 1000 m in una competizione sprint decisa in base ai punti totali o dal tempo totale dopo le due prove. Se più di un atleta ha diritto ad una nuova partenza, le batterie saranno formate in modo da evitare più batterie singole. Se due atleti che formano una nuova batteria partono in corsie differenti sull'ordine di partenza iniziale, correranno nello stesso modo. Ma se entrambi dovevano partire nella stessa corsia nell'ordine di partenza iniziale, l'atleta della batteria col numero più basso partirà nella corsia esterna nella nuova gara (vedi art. 239, par. 4 e art. 245).

Art. 263

Doping

(Vedi Regolamento Generale, art. 139)

F. RISULTATI DELLA COMPETIZIONE

Art. 264

Annuncio dei risultati

I risultati di una competizione devono essere annunciati immediatamente dopo la competizione.

Art. 265

Risultati di Eventi su singole distanze

1. a) In competizioni con premiazione per distanze singole, il vincitore della distanza è l'atleta col miglior tempo. Se più atleti ottengono lo stesso (miglior) tempo in conformità a quanto descritto all'art. 250 paragrafo 7 (cronometraggio manuale) o art. 251 (cronometraggio elettrico), ognuno di loro verrà considerato un vincitore per la distanza, ma si deve osservare l'art. 220, paragrafo 3 se i risultati sono stati determinati dal cronometraggio manuale.
Tuttavia, se viene utilizzato un sistema di fotofinish (come specificato nell'art. 251, paragrafo 2) con una scala di misurazione che mostra fino al millesimo di secondo, i tempi registrati dal sistema del fotofinish al millesimo di secondo verranno utilizzati per determinare l'ordine degli atleti (o squadre) nei risultati finali. In questo caso il protocollo ufficiale indicherà parità mostrando i tempi registrati per gli atleti (squadre) interessate in millesimi di secondo.
- b) Per competizioni su 500 m con due prove, il tempo totale nelle due corse determina la classifica finale e gli atleti con lo stesso tempo totale avranno la stessa posizione. Tuttavia, se viene utilizzato un sistema fotofinish (come specificato al sottoparagrafo a) precedente) i tempi totali come registrati dal sistema del fotofinish in millesimi di secondo verranno utilizzati per determinare l'ordine degli atleti nei risultati finali. In tal caso il protocollo indicherà pari merito mostrando il tempo totale per gli atleti interessati in millesimi di secondo.

Risultati di eventi su più distanze

2. In competizioni su due o più distanze con un'unica premiazione, il vincitore è l'atleta che ha terminato tutte le distanze e ottenuto il punteggio totale più basso, secondo i paragrafi 3 e 4 sotto riportati. Se più atleti hanno lo stesso punteggio totale, tali atleti avranno lo stesso piazzamento.

Calcolo dei punti

3. I punti vengono calcolati come segue: per una gara sui 500 m, il numero di secondi conta come il numero di punti, per i 1000 m la metà del numero dei secondi, per i 1500 m un terzo dei secondi, per i 3000 m un sesto, per i 5000 m un decimo e per i 10 000 m un ventesimo dei secondi. Il numero di punti deve essere calcolato a tre decimali, omettendo il quarto decimale.

Classifica finale in competizioni su più distanze

4. La classifica finale nella competizione è determinata secondo il totale dei punti su tutte le distanze. Se il numero di atleti nell'ultima distanza è limitato, la classifica tra i rimanenti atleti verrà determinata dal loro punteggio totale nelle gare precedenti.
5. Se un atleta non completa l'ultima distanza a causa di una squalifica o per altre ragioni, il piazzamento di questo atleta nella classifica finale sarà determinato come se l'atleta non fosse partito nell'ultima distanza.

Risultati del Team Pursuit

6. Per i risultati del Team Pursuit ai Giochi Olimpici Invernali vedi art. 241, par. 4; ai Campionati del Mondo Singole Distanze vedi art. 240 par. 6 d) e ai Campionati del Mondo Junior vedi art. 243 par. 4 b).

Art. 266

Partecipazione a tutte le distanze

1. Per essere qualificato a partire nell'ultima distanza in un Campionato o in altre competizioni dove solo un numero limitato di atleti può partecipare alla distanza finale, l'atleta deve aver completato tutte le precedenti distanze della competizione (vedi anche art. 275, par. 3).
2. In Campionati ISU dove i risultati dei Campionati sono basati sui punteggi totali o sui tempi totali di tutte le distanze o gare corse, un atleta che non ha completato tutte le distanze o gare precedenti con un risultato valido, non potrà partecipare all'ultima distanza (gara) dei Campionati. Questo vale anche per i 500 m ai Giochi Olimpici Invernali.

Art. 267

Titoli

(Vedi Regolamento Generale, art. 133)

Art. 268

Vincitori

1. a) Il vincitore di un Campionato del Mondo Allround, Sprint, Junior o Europeo è l'atleta che ha completato tutte le distanze e ottenute il totale di punti più basso. In caso di parità nei punti totali, va applicato l'art. 265, par. 2;
b) Il vincitore dei Campionati del Mondo Singole Distanze e delle distanze individuali dei Campionati Mondiali Junior è per i 500 metri l'atleta col miglior tempo totale sulle due corse. In caso di parità vale l'art. 265, paragrafo 1b). Per le altre distanze il vincitore è l'atleta con il miglior tempo nella distanza corsa;
c) Il vincitore del Team Pursuit ai Campionati del Mondo Singole Distanze è la squadra che raggiunge il miglior tempo;
d) Il vincitore del Team Pursuit nei Campionati del Mondo Junior è la squadra che vince la prova decisiva tra le due squadre con i due tempi più veloci ottenuti nella prima fase dell'evento.
2. Se più atleti ottengono lo stesso miglior tempo su una qualsiasi distanza, vanno considerati tutti vincitori della distanza.
3. Al vincitore di un Campionato ISU verranno consegnati un premio e una medaglia d'oro, al secondo una medaglia d'argento e al terzo una medaglia di bronzo.
4. Tutti i vincitori, anche se ce ne sono più di tre, devono ricevere una medaglia d'oro. Se ci sono due vincitori, non viene assegnata la medaglia d'argento, se ci sono tre vincitori non vengono assegnate né la medaglia d'argento né quella di bronzo. Se ci sono due vincitori, l'atleta(i) piazzato dopo riceverà una medaglia(e) di bronzo. Se c'è un vincitore e una parità tra due o più atleti per il secondo posto, entrambi riceveranno una medaglia d'argento e non verrà assegnata nessuna medaglia di bronzo. Se c'è un vincitore e uno piazzato al secondo posto, a tutti gli atleti che hanno ottenuto il terzo posto verrà consegnata una medaglia di bronzo.

Art. 269

Medaglie

(Vedi Regolamento Generale, art. 134)

Art. 270

Premi

(Vedi Regolamento Generale, art. 120)

Art. 271

Consegna delle medaglie

(Vedi Regolamento Generale, art. 134)

Art. 272

Risultati di Campionati

(Vedi Regolamento Generale, art. 135)

Art. 273

Protocollo ufficiale

1. Il protocollo ufficiale deve contenere:
 - a) lista di partenza per ogni distanza;
 - b) tempi del cronometraggio automatico registrati al centesimo di secondo;
 - c) tempi del cronometraggio manuale:
 - somma dei tempi sul giro al centesimo di secondo (vedi art. 252),
 - tempi finali al centesimo di secondo (vedi art. 250, paragrafi 5 e 6);
 - d) Le seguenti sigle devono essere utilizzate per specificare casi straordinari e risultati non validi:
 - DNF: Non ha terminato (partito ma che non ha terminato senza aver violato nessuna regola, ad esempio perché ostacolato da un atleta);
 - DQ: Squalificato (a causa dell'infrazione di una regola o altre offese che hanno portato a squalifica);
 - DNS: Non è partito (era incluso nell'estrazione e compreso nelle batterie finali ma non si è presentato alla partenza);
 - WDR: Ritirato (era incluso nell'estrazione iniziale ma si è ritirato dalla partenza con il conseguente riarrangiamento delle batterie);
 - RS: Ri-corso (dopo che gli è stata concessa una nuova partenza);
 - MT: Tempo determinato dal cronometraggio manuale secondo art. 250, paragrafi 7 e 8.
2. Per i Campionati ISU il protocollo ufficiale deve essere pubblicato secondo le specifiche contenute nel Memorandum ISU e deve essere spedito al Direttore Generale ISU dal Membro organizzatore.
3. Per le competizioni internazionali il protocollo deve essere compilato dagli organizzatori al più tardi entro 6 mesi dal termine della competizione. Tuttavia per i Record del Mondo vedi art. 221, par. 3. Se richiesto, il protocollo deve essere presentato al Direttivo Sportivo ISU o alla Commissione Tecnica.

G. Proteste e Squalifiche

Art. 274

Proteste

(Vedi Regolamento Generale, art. 123)

Art. 275

Squalifica

1. Un fallo di un atleta se confermato dalla decisione dell'arbitro risulta in una squalifica dell'atleta dalla distanza.
2. Se il fallo, secondo l'arbitro, era intenzionale l'atleta potrebbe non prendere più parte nelle competizioni annunciate. L'atleta può anche essere squalificato per la distanza già corsa in caso di gare su più distanze con un'unica premiazione finale.
3. Un atleta che viene squalificato in una prova perde il diritto di partecipare alla distanza finale in un Campionato o altre competizioni nelle quali solo un numero limitato di atleti può partecipare alla distanza finale. (vedi anche art. 240).

Art. 276

Appelli

(Vedi Regolamento Generale, art. 124)

Art. 277

Esclusione di atleti, ecc.

(Vedi Regolamento Generale, art. 125)

H. PARTENZE IN QUARTETTI

Art. 278

Formato della competizione

1. I quartetti denotano un tipo di competizione nella quale (fino a) 4 atleti gareggiano in pista contemporaneamente in due batterie, con una differenza alla partenza di circa mezzo giro tra le batterie.

I quartetti si possono svolgere in due modi diversi:

a. Metodo A): entrambe le batterie del quartetto partono nella stessa area di partenza, con partenze distanziate di mezzo giro. L'area di partenza è situata nella normale area di partenza della distanza interessata. La seconda batteria del quartetto dovrebbe partire nel momento in cui risulti esserci una distanza di mezzo giro con l'altra batteria che nel frattempo avrà raggiunto la sua normale velocità. In caso di falsa partenza nella seconda batteria del quartetto, l'intervallo tra le batterie dopo la partenza della seconda batteria dovrebbe essere un giro e mezzo.

b. Metodo B): entrambe le batterie del quartetto partono contemporaneamente (allo stesso sparo) rispettivamente a metà del rettilineo di arrivo e di incrocio. (In una pista standard di 400 m, alla partenza e all'arrivo dei 1000 m). Lo starter è posizionato al centro dello spazio interno della pista e deve essere assistito da due segnalatori starter che osservino ognuno una batteria. In caso di falsa partenza, entrambe le batterie vengono richiamate per una nuova partenza. Il cambio di corsie verrà effettuato nell'ordinaria area di incrocio della pista. Tuttavia gli atleti nella batteria che termina la gara sul rettilineo di incrocio, devono rimanere nella stessa corsia dell'ultima curva corsa quando si avvicinano all'arrivo. Il Metodo B si può applicare solo per distanze in cui gli atleti possono finire la distanza a metà rettilineo.

2. a) I quartetti possono essere utilizzati in competizioni internazionali, Coppe del Mondo e Campionati ISU. Le distanze consigliate per i quartetti sono i 1500 metri e più lunghe. In Campionati ISU si possono effettuare quartetti solo sui 3000 metri e distanze più lunghe. (vedi art. 201, par. 10)
- b) Si devono annunciare i quartetti al più tardi all'estrazione della distanza. Nel protocollo ufficiale e nell'elenco dei risultati deve essere chiaramente segnalato quali tempi sono stati raggiunti in quartetti. Il protocollo deve contenere tutte le voci di cui all'art. 273.
- c) Nei Campionati ISU si possono utilizzare i quartetti solo se ne è stato concordato l'uso tra comitato organizzatore, Direttivo Sportivo ISU e Commissione Tecnica ISU e se è stato pubblicato nell'annuncio.

Procedura di partenza e composizione dei quartetti

3. a) Le posizioni di partenza in ogni quartetto vengono determinate come segue:
1° estratto: corsia interna prima batteria (fascia bianca)
2° estratto: corsia esterna prima batteria (fascia rossa)
3° estratto: corsia interna seconda batteria (fascia gialla)
4° estratto: corsia esterna seconda batteria (fascia blu)
- b) Se le batterie sono formate in base alla ranking degli atleti, i quartetti devono essere composti con i due migliori atleti come seconda batteria del quartetto;
- c) Se i quartetti vengono effettuati col metodo B del par. 1 b) precedente, la seconda batteria è la batteria che terminerà la gara nell'area di arrivo (ordinaria) del rettilineo della pista;
- d) Se gli atleti che partecipano non possono formare quartetti completi (con 4 atleti per ogni quartetto), solo il primo quartetto può essere incompleto (il primo quartetto può anche consistere di un solo atleta);
- e) In caso di ritiro dopo l'estrazione, il giudice arbitro ha il diritto di risistemare le batterie per formare i quartetti (vedi art. 216 e 245). Tuttavia un atleta non può essere spostato in un altro quartetto rispetto al suo quartetto originario, a meno che non venga ridotto il numero dei quartetti.
4. Tutti gli atleti nello stesso quartetto devono prepararsi contemporaneamente alla partenza. Le fasce vanno indossate come descritto nel par. 3a).
5. Ogni batteria in un quartetto deve avere il proprio segnalatore giri e ogni batteria deve essere cronometrata separatamente.
6. I record del Mondo in quartetti possono essere riconosciuti solo per tempi raggiunti in Competizioni di Coppa del Mondo, Campionati ISU o altri Eventi ISU. Vedi anche art. 221, par. 1e), 1f) e 2).

L'art. 279 viene riservato per ulteriori possibili Regole Tecniche di Pattinaggio Velocità.