

Reglamento Estándar de Evaluación

Competencias de Quad Skate — Argentina

Versión 1.4

Título I — Disposiciones generales

Artículo 1 — Objeto y espíritu

Este reglamento establece un marco común de evaluación y convivencia para competencias de quad skate en Argentina. Su objetivo es definir criterios claros que respeten la identidad del deporte, promuevan la progresión y cuiden la convivencia en la pista. Cualquier situación no prevista se resolverá según el espíritu de este documento, priorizando la seguridad, la equidad y el respeto por la **cultura del quad**.

Artículo 2 — Ámbito de aplicación

Este reglamento aplica a toda competencia de quad skate organizada bajo este estándar en el territorio argentino, en cualquiera de sus formatos (Jam, Torneo Formal o Mixto). Su cumplimiento es obligatorio para organización, jurado, competidores y personal de apoyo.

Artículo 3 — Identidad del Quad Skate

Las competencias regidas por este estándar son exclusivamente de quad skate. Se considera quad a cualquier patín que utilice sistema de **dos ejes y cuatro ruedas**. La definición aplica al sistema por debajo de la bota, no al tipo de bota. Esta flexibilidad responde a la realidad del quad en Argentina, donde la disponibilidad de botas específicas es limitada y la adaptación forma parte de la cultura. Se permite, por lo tanto, el uso de botas específicas o adaptadas, siempre que el sistema inferior cumpla con la definición.

Artículo 4 — Uso del reglamento

Este documento debe ser comunicado a los competidores antes del inicio del evento y utilizado como referencia principal por el jurado. La inscripción implica el conocimiento y la aceptación de todos sus artículos.

Título II — Categorías e inscripción

Artículo 5 — Categorías por edad

Las categorías se determinan según la edad cumplida al día de inicio del evento y los organizadores podrán exigir firma de padres o tutores legales en el caso de recibir la inscripción de patinadores menores de edad.

Categoría	Edad	Observaciones
Infantil	Hasta 12 años	Requiere autorización firmada de madre, padre o tutor.
Junior	13 a 17 años	Requiere autorización firmada de madre, padre o tutor.
Open / Adultos	18 años en adelante	Categoría principal de competencia.
Máster	35 años en adelante	Opcional, según cantidad de inscriptos.

Artículo 6 — Categorías por nivel (opcional)

Según la cantidad de inscriptos, la organización podrá dividir cada categoría de edad en niveles (Principiante, Intermedio, Avanzado y Open) como así también, juntar “categorías de edad” para nivelar la competencia según el criterio de los organizadores del evento. El nivel declarado por el competidor podrá ser ratificado o modificado por la organización en función de sus antecedentes.

Artículo 7 — Requisitos de inscripción

- Formulario de inscripción completo con datos personales y contacto.
- Documento de identidad vigente.
- Para menores de 18 años: autorización firmada por madre, padre o tutor legal, con copia del DNI del firmante.
- Declaración jurada de aptitud física o certificado médico, según lo solicite la organización.
- Cumplimiento con el pago de la inscripción, si correspondiese.

Artículo 8 — Seguro y responsabilidad

La participación en el evento implica la aceptación de que el quad skate es una disciplina con riesgos físicos inherentes. La organización podrá exigir seguro deportivo vigente si el mismo lo amerita. La inscripción incluye una declaración de deslinde de responsabilidad por lesiones derivadas de la práctica, en los términos que la organización establezca.

Título III — Equipamiento y seguridad

Artículo 9 — Equipamiento obligatorio

- Casco en buen estado, ajustado correctamente (obligatorio para menores de 18 años en cualquier categoría; fuertemente recomendado para mayores de 18 años).

Artículo 10 — Equipamiento recomendado

- Patines quad en condiciones operativas: ejes firmes, ruedas sin rajaduras, frenos funcionales si el patín los incluye.
- Rodilleras, coderas y muñequeras.
- Se recomienda el uso de casco en competidores mayores de 18 años.

Artículo 11 — Categorías Infantil y Junior

En las categorías Infantil y Junior, el uso de protecciones es obligatorio. Ningún menor podrá competir sin casco.

Artículo 12 — Protocolo ante lesiones

Ante cualquier caída con posible lesión, el competidor debe detenerse y ser evaluado por el personal de asistencia médica presente. La organización está facultada para suspender la participación de un competidor por razones de seguridad, decisión que no admite apelación durante el evento.

Título IV — Proceso de evaluación

Artículo 13 — Unidad de evaluación: el truco

La unidad básica de evaluación es el truco. Durante la competencia, cada competidor dispone de una o más pasadas (instancias de patinaje) según la modalidad, y dentro de cada pasada ejecuta múltiples trucos.

El jurado debe evaluar todos los trucos ejecutados por el competidor, no solo una selección. La consolidación del puntaje depende de la modalidad (ver Artículo 17).

Artículo 14 — Criterios de evaluación por truco

Cada truco se evalúa según los siguientes cinco criterios:

Art. 14.1 — Intención. Elección clara de la maniobra. Sin intención clara, el truco recibe 0 puntos y no continúa la evaluación en los restantes criterios.

Art. 14.2 — Dificultad. Complejidad técnica, riesgo asumido y nivel de control requerido.

Art. 14.3 — Ejecución. Limpieza, estabilidad, precisión y calidad de entrada y salida.

Art. 14.4 — Estilo y creatividad. Naturalidad, identidad personal del competidor y lectura del spot.

Art. 14.5 — Secuencia. Valor superior cuando el truco forma parte de una línea coherente dentro de la pasada.

Artículo 15 — Escala de puntuación

Cada criterio se puntúa de 0 a 10, según la siguiente escala de referencia:

Puntaje	Nivel	Descripción
0	No válido	Sin intención clara, caída total o maniobra no identificable.
1 – 3	Bajo	Maniobra intentada con errores significativos o ejecución inestable.
4 – 6	Medio	Maniobra completa con control aceptable; dificultad o estilo estándar.
7 – 8	Alto	Ejecución sólida, buen control, dificultad o identidad destacadas.
9 – 10	Excepcional	Nivel sobresaliente en técnica, riesgo o creatividad; referencia del evento.

Artículo 16 — Ponderación por formato

El puntaje de cada truco resulta de la suma ponderada de los cinco criterios, según el formato de competencia:

Criterio	Jam	Torneo Formal	Mixto
Intención	15 %	15 %	15 %
Dificultad	15 %	30 %	20 %
Ejecución	15 %	30 %	25 %
Estilo y creatividad	30 %	10 %	20 %
Secuencia	25 %	15 %	20 %
TOTAL	100 %	100 %	100 %

Los porcentajes son una referencia sugerida; la organización podrá ajustarlos antes del evento y comunicarlos al jurado y a los competidores.

Artículo 17 — Consolidación del puntaje según modalidad

Una vez evaluados todos los trucos, el puntaje final del competidor se determina según la modalidad:

Art. 17.1 — Jam Best Trick. Se toma el truco individual de mayor puntaje ponderado ejecutado por el competidor durante el evento, sin importar en qué pasada fue realizado.

Art. 17.2 — Torneo Formal por pasadas. Dentro de cada pasada se suman los puntajes ponderados de todos los trucos ejecutados. Gana la pasada con mayor puntaje acumulado, sin importar si fue la primera, la segunda o la última.

Art. 17.3 — Formato Mixto. La organización definirá antes del evento si el resultado se consolida por Best Trick, por pasada acumulativa, por combinación de ambos, o por Jam de desempate.

Artículo 18 — Resolución de empates

En caso de empate en el puntaje final, el orden de desempate será:

- Mayor puntaje en Ejecución (del mejor truco o pasada, según modalidad).
- Mayor puntaje en Dificultad.
- Mayor puntaje en Estilo y creatividad.
- Jam de desempate con tiempo breve definido por la organización.

Título V — Jurado

Artículo 19 — Integración

El jurado debe estar integrado por personas con **experiencia comprobable** en quad skate. Se recomienda un mínimo de tres jueces por competencia para evitar empates y reducir sesgos individuales.

Artículo 20A — Funciones

- Observar y evaluar todos los trucos ejecutados por cada competidor durante sus pasadas.
- Aplicar los criterios y la escala de puntuación establecidos en el Título IV.
- Completar la planilla de evaluación (Anexo B).
- Consolidar el puntaje final según la modalidad (Art. 17).
- Resolver situaciones no previstas con criterio técnico y deportivo.
- Informar a la organización cualquier conducta antideportiva observada.

Artículo 20B — Formatos compatibles

Evaluar en los distintos formatos de competencia regidos por el reglamento. Este estándar se aplica a los formatos Jam, Torneo Formal y Mixto. El proceso de evaluación por truco es el mismo en los tres; varían la ponderación de los criterios (Art. 16) y la forma de consolidación del puntaje final (Art. 17).

Título VI — Convivencia y conducta

Artículo 21 — Convivencia en la pista

El respeto y el cuidado mutuo forman parte de la evaluación. No se debe cruzar líneas insistentemente, bloquear accesos ni interrumpir la secuencia de otro competidor. Se deben respetar los turnos naturales del spot.

Artículo 22 — Conductas antideportivas

Se consideran conductas antideportivas, entre otras:

- Agredir verbal o físicamente a otro competidor, juez o personal de la organización.
- Discriminar por género, identidad, origen, orientación sexual, edad o capacidad.
- Consumir alcohol o sustancias que alteren el rendimiento antes o durante la competencia.
- Dañar intencionalmente el spot o el equipamiento.
- Simular maniobras o falsear información en la inscripción.

Artículo 23 — Sanciones

Las sanciones aplicables, según la gravedad, son:

Art. 23.1 — Amonestación. Llamado de atención formal. La acumulación de dos amonestaciones implica descalificación de la instancia en curso.

Art. 23.2 — Descalificación. Exclusión inmediata del competidor de la instancia o del evento completo.

Art. 23.3 — Suspensión. Inhabilitación para participar en futuros eventos regidos por este estándar, por un plazo que la organización definirá según el caso.

Artículo 24 — Apelaciones

El competidor podrá presentar una apelación por escrito ante la organización hasta 30 minutos después de publicado el puntaje o la sanción. La apelación será resuelta por el jurado en pleno junto con la organización, y su decisión es inapelable durante el evento.

Título VII — Derechos de imagen y comunicación

Artículo 25 — Uso de imagen

La inscripción implica autorización para el uso de la imagen del competidor en fotografías, videos y transmisiones del evento, con fines de difusión, documentación y promoción del quad skate. Quien no desee otorgar esta autorización debe comunicarlo por escrito antes del inicio del evento.

Artículo 26 — Menores de edad

Para competidores menores de 18 años, la autorización de uso de imagen debe ser firmada por madre, padre o tutor legal.

Anexo A — Descripción de los formatos

Formato Jam

Art. Objetivo — . Fomentar fluidez, creatividad, lectura del spot y convivencia.

Art. Dinámica — . Tiempo libre definido por la organización. Patinaje simultáneo sin turnos rígidos.

Art. Evaluación — . Se evalúan todos los trucos ejecutados. En la modalidad Jam Best Trick, gana el truco individual de mayor puntaje ponderado. Mayor peso en intención, estilo, creatividad y secuencia (ver Art. 16 y 17).

Formato Torneo Formal

Art. Objetivo — . Determinar ganadores de forma clara, justa y comparable.

Art. Modalidades posibles — . Best Trick, Runs por pasadas o Eliminación directa.

Art. Evaluación — . Se evalúan todos los trucos **dentro de cada pasada**. El puntaje de cada pasada es la suma ponderada de sus trucos; gana la pasada con mayor puntaje acumulado. Mayor peso en intención, dificultad y ejecución (ver Art. 16 y 17).

Formato Mixto

Art. Objetivo — . Combinar orden competitivo y expresión cultural del quad.

Art. Estructura sugerida — . Jam inicial, instancia formal y Jam final.

Art. Evaluación — . Balance entre técnica, estilo, creatividad y secuencia (ver Art. 16).

Art. Resultados — . La organización definirá si el resultado se toma por Best Trick, por pasada acumulativa, por combinación de ambos, o por Jam de desempate (Art. 17.3).

Anexo B — Planilla de evaluación del jurado

Planilla de referencia para que cada juez registre, truco por truco, el puntaje de un competidor dentro de una pasada. El puntaje ponderado de cada truco se calcula aplicando los pesos del Artículo 16 según el formato. El total acumulado de la pasada es la suma de todos los puntajes ponderados. Se utiliza una planilla por pasada.

Competidor/a: _____ Categoría: _____

Formato: _____ Pasada N°: _____ Juez/a: _____

Fecha: _____

#	Descripción del truco	Intención	Dificultad	Ejecución	Estilo	Secuencia	Puntaje ponderado
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
	Total acumulado de la pasada						

Es posible abreviar criterios, como referencia (0 a 10 cada uno): Int = Intención · Dif = Dificultad · Eje = Ejecución · Est = Estilo y creatividad · Sec = Secuencia.

Observaciones del juez:

Anexo C — Glosario básico

Spot: espacio físico donde se desarrolla la competencia, incluyendo módulos, obstáculos y superficies de rodaje.

Truco (o maniobra): acción técnica identificable ejecutada sobre patines quad. Es la unidad básica de evaluación.

Pasada: instancia de patinaje de un competidor dentro de la competencia, durante la cual ejecuta múltiples trucos. Un competidor puede tener una o más pasadas según la modalidad.

Línea: recorrido que enlaza varios trucos de forma coherente dentro del spot.

Secuencia: serie de trucos encadenados que forman una línea con intención narrativa.

Run: sinónimo de pasada, término común en la cultura del skate internacional.

Best Trick: modalidad donde gana el truco individual de mayor puntaje ponderado del competidor, sin importar en qué pasada lo haya realizado.

Jam: modalidad de patinaje simultáneo, sin turnos rígidos, que privilegia fluidez y convivencia.

Anexo D — Referencia de trucos y dificultad

Este anexo agrupa los trucos de quad skate en tres niveles de referencia para orientar al jurado al puntuar el criterio de Dificultad (Art. 14.2). Los rangos son flexibles y solapados:

Un truco ejecutado con particular limpieza, riesgo o creatividad puede subir dentro de su rango o al nivel superior, y uno mal resuelto puede ubicarse por debajo.

El listado no es exhaustivo. Ante un truco no listado, el jurado lo asimilará al nivel que mejor represente su complejidad técnica.

Nivel	Rango	Descripción
Trucos de entrada	1 – 4	Los más básicos. Ayudan a construir la base para avanzar. Sin ellos resulta difícil progresar.
Trucos básicos	3 – 7	Repertorio estándar del patinador principiante/intermedio. Se pueden ejecutar en posturas de frontside, backside y fakie.
Trucos de nivel	6 – 10	Combinan los trucos básicos con complejidad adicional (combinaciones, giros, postura no hábil). Propios de patinadores intermedios/avanzados.

D.1 — Trucos de entrada

Los trucos de entrada son los más básicos. Ayudan a aprender otros un poco más complejos; sin estos va a resultar algo difícil poder seguir avanzando.

Frontside / Backside Slide. Uno de los trucos más básicos. Ideal para comenzar en barandas redondas.

Frontside / Backside Axle (con un pie). El más importante de los trucos de entrada. Se usa como zona de confort para aprender trucos básicos.

D.2 — Trucos básicos

Los trucos básicos son aquellos que, si bien tienen cierta complejidad, forman el repertorio estándar del patinador principiante/intermedio. Se toman de posturas tanto de frontside como backside, y también en posturas de fakie.

- Axle Grind (en dos pies, también llamado coloquialmente como fifty-fifty)
- Soul Grind / Slide
- Royale / Far
- Fastslide
- Boxgrind (también llamado coloquialmente mizu, sweetstance, para tener ref.)
- Acid Grind / Slide
- Mistral Grind / Slide
- Pornstar Grind / Slide. Topgrind / Sidewalk
- Savannah Slide
- Unity Slide
- Variaciones de trucos con 1 truck en cada pie, o solo 1 truck, tales como, lazy, crooked, smith, etc.

D.3 — Trucos de nivel

Los trucos de nivel son aquellos que combinan los trucos básicos con una complejidad ajena a la prueba en sí. Son propios de patinadores intermedios/avanzados. Se pueden dar en tres variantes principales:

Combinaciones. Hacer un truco básico detrás de otro en un mismo spot, alternando las posiciones de los dos pies al mismo tiempo. Ejemplo: Pornstar Grind → Soul Grind.

AO / True. Hacer un truco básico agregándole un giro de 180, 270 o 360 grados para su lado correspondiente, sumándole así una complejidad extra.

Switch / Switch "Fakie". Concretar los trucos básicos cambiando la postura del cuerpo hacia el pie "no hábil". Si el pie hábil es el derecho, la idea es hacer un Grind utilizando el pie izquierdo como hábil.

Nota: un mismo truco básico puede subir al rango de Trucos de nivel cuando se ejecuta combinado, con giro (AO/True) o en postura switch. Es responsabilidad del jurado identificar la variante y puntuar la Dificultad en consecuencia.