
REGLAMENTO

Quad Skate — Argentina

Reglamento Estándar de Evaluación

Competencias de Quad Skate — Argentina

Versión 1.6

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 Best Trick). 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:

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.
Master	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). 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.
- La organización podrá exigir autorización firmada de madre, padre o tutor legal para competidores menores de 18 años, con copia del DNI del firmante.
- 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. 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.
- Casco, en el caso de 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
Intención	15 %	15 %
Dificultad	15 %	30 %
Ejecución	15 %	30 %
Estilo y creatividad	30 %	10 %
Secuencia	25 %	15 %
TOTAL	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 — Torneo Formal por pasadas. Dentro de cada pasada se suman los puntajes ponderados de todos los trucos ejecutados. El competidor puede disputar una o dos pasadas según lo defina la organización. Gana la pasada con mayor puntaje acumulado.

Art. 17.2 — Torneo Formal con final Best Trick. Si la organización activa la instancia de final Best Trick, los finalistas clasificados disponen de cuatro (4) intentos para ejecutar trucos individuales. Cada intento se evalúa de forma independiente. Se requiere un mínimo de dos (2) trucos exitosos para computar puntaje en la final. El puntaje final total es la suma del puntaje de clasificación más el puntaje de la final Best Trick. Quien no alcance el mínimo de dos trucos exitosos queda por debajo de quienes sí lo cumplan, independientemente de su puntaje de clasificación.

Art. 17.3 — Jam. Se aplica el sistema de conteo rápido definido en el Artículo 18. El proceso de evaluación ponderado por cinco criterios (Art. 14 a 16) no aplica en Jam.

Art. 17.4 — Torneo Formal con final por pasada. Si la organización activa la instancia de final sin Best Trick, los finalistas clasificados disputan una pasada adicional. El puntaje de esa pasada final determina el orden en la final, independientemente del puntaje de clasificación.

Artículo 18 — Sistema de evaluación para formato Jam

En el formato Jam, la velocidad de la competencia y el patinaje simultáneo vuelven impráctico evaluar cada truco con los cinco criterios ponderados. Se utiliza un sistema de conteo rápido donde cada truco recibe un puntaje fijo según su nivel, y el juez aplica dos modificadores globales que reflejan la calidad general del patinaje.

Art. 18.1 — Escala de puntaje base

- 0 puntos: truco sin intención clara o no identificable.
- 0,5 puntos: truco intentado con caída o ejecución muy desprolija.
- 1 punto: truco de entrada bajado limpio (ver Anexo D.1).
- 2 puntos: truco básico bajado limpio (ver Anexo D.2).
- 3 puntos: truco de nivel bajado limpio (ver Anexo D.3).

Art. 18.2 — Modificadores globales: Fluidez y Creatividad

El juez dispone de dos modificadores globales que evalúan la calidad general del patinaje del competidor durante toda la instancia, no truco por truco:

- **Fluidez:** calidad del desplazamiento, encadenamiento de movimientos, lectura del espacio y continuidad del patinaje.
- **Creatividad:** variedad de recursos, identidad personal, lectura del spot y propuesta estética.

Ambos modificadores parten de un valor base de 5 (neutro, sin impacto en el puntaje). El juez puede ajustarlos de 0 a 10 según su criterio:

- Valores por debajo de 5 penalizan (el patinaje es notoriamente deficiente en ese aspecto).
- Valores por encima de 5 suman (el patinaje se destaca especialmente en ese aspecto).
- El valor base 5 no modifica el puntaje acumulado de trucos.

El impacto de cada modificador en el puntaje final es la diferencia respecto al valor base (valor – 5), y ambos se suman al total de trucos acumulados.

Art. 18.3 — Regla de repetición

Para evitar que un competidor acumule puntaje repitiendo el mismo recurso, se aplica la siguiente regla:

- Primera ejecución del truco: puntaje pleno.
- Segunda ejecución: 50 % del puntaje base.
- Tercera ejecución o posterior: 0 puntos.

Dos ejecuciones cuentan como repetición solo cuando coinciden el mismo truco y la misma categoría de obstáculo. Si cambia el truco o la categoría de obstáculo, se considera un truco nuevo. Esta regla es criterio del juez y se aplica manualmente durante la evaluación.

Art. 18.4 — Categorías de obstáculo

A efectos de la regla de repetición (Art. 18.3), los obstáculos del spot se agrupan en cuatro categorías:

- **Cajón / borde:** obstáculos planos, sin curva (cajones, bordes de plaza, bancos).
- **Baranda:** estructuras lineales tipo caño o perfil (redondas, cuadradas, kinked).
- **Transición:** obstáculos curvos (quarter, rampa, bowl, spine).
- **Plano / flat:** trucos ejecutados a nivel de piso, sin obstáculo (power slides, 180s, acid drops al flat).

Ejemplo: un fifty en cajón y un fifty en baranda son dos trucos distintos. Un fifty en cajón y un fifty en otro cajón sí cuentan como repetición.

Art. 18.5 — Consolidación del Jam

El puntaje final del competidor en un Jam es la suma de todos los puntajes de trucos (base – descuentos por repetición), más el impacto de los modificadores de Fluidez y Creatividad. Gana quien haya acumulado el mayor puntaje total.

Artículo 19 — 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 20 — 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 21 — 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.

Título VI — Convivencia y conducta

Artículo 22 — 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 23 — 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 24 — Sanciones

Art. 24.1 — Amonestación. Llamado de atención formal. La acumulación de dos amonestaciones implica descalificación de la instancia en curso.

Art. 24.2 — Descalificación. Exclusión inmediata del competidor de la instancia o del evento completo.

Art. 24.3 — Suspensión. Inhabilitación para participar en futuros eventos regidos por este estándar, por un plazo que la organización definirá según el caso.

Artículo 25 — 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 — Formatos de competencia

Artículo 26 — Formatos compatibles

Este estándar se aplica a los formatos Jam, Torneo Formal y Best Trick. Para el Torneo Formal se utiliza el sistema de evaluación por truco ponderado (Art. 14 a 17); para el Jam se utiliza el sistema de conteo rápido (Art. 18). El Torneo Formal admite configuraciones opcionales de final: por pasada adicional (Art. 17.4) o por Best Trick (Art. 17.2), según lo defina la organización antes del evento.

Título VIII — Derechos de imagen y comunicación

Artículo 27 — 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 28 — 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

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

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

Evaluación. Se utiliza el sistema de conteo rápido del Art. 18: cada truco suma un puntaje fijo según nivel (intento, entrada, básico o nivel), al que se aplican dos modificadores globales de Fluidez y Creatividad (base 5, rango 0–10). La regla de repetición por categoría de obstáculo es criterio del juez y se aplica manualmente. Gana el competidor con mayor puntaje acumulado al finalizar la instancia.

Formato Torneo Formal

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

Dinámica. Cada competidor disputa una o dos pasadas, según lo defina la organización. Cada pasada es una instancia individual de patinaje en la que el competidor ejecuta todos los trucos que pueda dentro del tiempo asignado.

Evaluación. Se evalúan todos los trucos dentro de cada pasada usando los cinco criterios ponderados (Art. 14–16). El puntaje de cada pasada es la suma ponderada de sus trucos. Cuenta la pasada de mayor puntaje.

Instancia de final (opcional).

La organización puede activar una fase de final para los mejores clasificados, en dos modalidades:

- **Final por pasada:** los finalistas disputan una pasada adicional. El orden final se determina por el puntaje de esa pasada.
- **Final Best Trick:** los finalistas disponen de cuatro (4) intentos para ejecutar trucos individuales. Se requiere un mínimo de dos (2) trucos exitosos. El puntaje final es la suma del puntaje de clasificación más el de la final Best Trick. Quienes no alcancen el mínimo de trucos exitosos quedan por debajo de quienes sí lo cumplan.

Formato Best Trick

Objetivo. Determinar al competidor con el truco individual de mayor impacto técnico y estético.

Dinámica. Cada competidor disputa una o dos pasadas de clasificación según lo defina la organización. Al finalizar la clasificación, los mejores avanzan a la instancia de votación del podio.

Evaluación. El jurado puntúa cada truco de forma individual. El mejor truco de cada competidor (mayor puntaje individual promediado entre jueces) determina su posición en el ranking de clasificación. El podio (1°, 2° y 3°) se determina por votación del jurado entre los tres mejores clasificados: cada juez asigna libremente las tres posiciones. El resultado pondera las posiciones (3 puntos al 1°, 2 al 2°, 1 al 3°); en caso de empate en votos, desempata el puntaje de clasificación.

Anexo B — Planillas de evaluación del jurado

Este anexo incluye dos planillas: la B.1 para Torneo Formal (sistema ponderado de cinco criterios) y la B.2 para Jam (sistema de conteo rápido).

B.1 — Planilla de Torneo Formal (una por pasada)

Competidor/a: _____ Categoría: _____
Formato: _____ Pasada N°: _____ Juez/a: _____ Fecha: _____

#	Descripción del truco	Int	Dif	Eje	Est	Sec	Punt. pond.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
Total							

Referencia: Int = Intención · Dif = Dificultad · Eje = Ejecución · Est = Estilo y creatividad · Sec = Secuencia. Escala 0–10.

Observaciones: _____

B.2 — Planilla de Jam (sistema de conteo rápido)

Competidor/a: _____ Categoría: _____

Juez/a: _____ Fecha: _____

#	Truco	Nivel	Obstáculo	Base	Repet.	Puntaje
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
Subtotal trucos						
Fluidez (0–10, base 5)						
Creatividad (0–10, base 5)						
Total acumulado						

Referencias: Nivel → I = Intento (0,5 pt), E = Entrada (1 pt), B = Básico (2 pts), N = Nivel (3 pts). Obstáculo → Cj = Cajón/borde, Bar = Baranda, Tr = Transición, Fl = Plano/Flat. Repet. → 1ª = pleno, 2ª = 50 %, 3ª+ = 0.

Anexo C — Glosario

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: Formato de competencia y/o instancia de final en la que el puntaje se determina por el truco individual de mayor impacto. Como final, cada finalista dispone de cuatro intentos con mínimo de dos exitosos.

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

Fluidez: Modificador global del Jam que evalúa la calidad del desplazamiento, encadenamiento y lectura del espacio. Escala de 0 a 10, base 5.

Creatividad: Modificador global del Jam que evalúa la variedad de recursos, identidad personal y lectura del spot. Escala de 0 a 10, base 5.

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.

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, etc.
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

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

Frontside / Backside Fifty (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

- Fifty-Fifty
- Soul Grind
- Sweatstance / Mizu
- Acid Grind
- Pornstar / Topgrind
- Lazy Grind
- Savannah Slide
- Unity Slide
- Smith Grind
- Variaciones de Fifty 2-1 / 1-1

D.3 — Trucos de nivel

Los trucos de nivel combinan los trucos básicos con una complejidad adicional. 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: FS Pornstar → FS Soulgrind.

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

Switch / Switch "Fakie". Concretar los trucos básicos cambiando la postura del cuerpo hacia el pie "no 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.

Formato Torneo Formal

En la app, cada truco se registra de forma individual con los siguientes parámetros: Intención (sí/no), Dificultad (0–3), Ejecución (0–10) y Estilo (0–10). La Secuencia se activa como un toggle al momento de registrar el truco. La app calcula automáticamente el puntaje ponderado de cada truco y acumula el total de la pasada.

Formato Jam

En la app, el juez selecciona el nivel de cada truco (Intento, Entrada, Básico o Nivel) con un toque. Los modificadores de Fluidez y Creatividad se ajustan con los controles + / – en cualquier momento de la instancia, y parten de 5.

Regla de repetición: la app no aplica descuentos automáticos por repetición. Es responsabilidad del juez identificar cuándo un competidor repite un truco en la misma categoría de obstáculo y seleccionar el nivel reducido correspondiente (50 % en segunda ejecución, 0 en tercera).

Categorías de obstáculo: la app no distingue categorías de obstáculo. El juez debe tener presente mentalmente qué trucos ya fueron ejecutados en cada categoría para aplicar la regla de repetición correctamente.

Formato Best Trick (final)

En la app, cada finalista dispone de cuatro intentos. El juez registra cada intento de la misma forma que en Torneo Formal. La app indica si el competidor cumplió el mínimo de dos trucos exitosos y calcula automáticamente el puntaje de la final sumado al de clasificación.