

SKATEN

Backside

Beschreibt beim Kurvenfahren und Sprüngen wie *Ollies* oder *Flips*, dass sich der Skater mit dem Rücken zur Fahrtrichtung dreht. Bei *Grinds* und *Slides* bedeutet *backside*, dass sich der Skater im Moment des Abspringens mit dem Rücken zum Hindernis befindet.

Bail

Kontrollierter Sturz nach einem abgebrochenen Manöver, bei dem man sich auf die Knieschützer fallen und am Boden entlang oder eine Bank/Quarterpipe hinabrutschen lässt.

Bank

Eine schräge Ebene, die mit einem Skateboard befahren werden kann. In den Anfangsjahren von Skateboarding wurden häufig leerstehende Wasserbecken an Staudämmen befahren, woraus sich der Begriff herleitet. *Banks* können zum Schwung holen dienen (v.a. in *Skateparks*) oder zum Ausführen von Tricks in und aus der Bank.

Board

Kurz für Skateboard, wobei das gesamte Skateboard oder nur das Deck ohne Achsen und Rollen gemeint sein kann. Ein gutes Skateboard besteht in der Regel aus einem 7-schichtigen *Deck* aus Ahornholz mit aufgebogener *Nose* und *Tail* und besitzt eine gleichmäßige Wölbung (*Concave*). Auf der Oberseite ist ein *Griptape* für besseren Halt verklebt. Hinzu kommen Achsen (*Trucks*) und Polyurethan-Rollen (*Wheels*) mitsamt Kugellagern (*Bearings*). Um eine lange Lebensdauer sicherzustellen, sollte nie auf nassen oder verschmutzten Flächen gefahren und das Board nicht im Freien gelagert werden.

Boneless

Sprung mit dem Skateboard, bei dem sich das vordere Bein vom Boden abdrückt, während die hintere Hand das Brett in die Luft hievt. Nach der Verbreitung des *Ollies* ab den 1980er Jahren etwas in den Hintergrund geraten, erfreut sich der Trick in jüngster Zeit wieder zunehmender Beliebtheit.

Body Varial

Drehung des Körpers ohne Brett. Kann während des Fahrens oder in Kombination mit anderen Tricks ausgeführt werden.

Caveman

Beginner-Trick, bei dem das Board zuerst an der Nose in der Luft gehalten wird, ehe vom Boden auf das Board gesprungen wird.



SKATEN

Cliffhanger

Trick, der in *Quarterpipes* ausgeführt werden kann. Hierbei macht man einen *Frontside Kickturn* und hält sich bei der Hälfte der Drehung mit einer oder beiden Händen kurz am *Coping* fest.

Drop-In

Trick, um in steilen *Banks* und vor allem *Quarterpipes* starten zu können, ohne an der oberen Kante hängen zu bleiben. Hierbei wird das *Tail* an der Kante der *Bank/Quarterpipe* positioniert, woraufhin das Gewicht komplett auf den vorderen Fuß verlagert wird, um auf allen 4 Rollen in das *Obstacle* zu gleiten. Erste *Drop-In*-Versuche enden häufig mit einem Sturz (*Slam*), da sich Anfänger meistens nicht weit genug nach vorne lehnen.

Fakie

Bezeichnung, dass ein Trick „rückwärts“ in einer *Bank* oder *Quarterpipe* gelandet (z.B. *Nosestall to fakie*) wird oder dass der komplette Trick zur eigentlichen Fahrtrichtung/Grundstellung gesehen „rückwärts“ ausgeführt wird (z.B. *Fakie Ollie*).

Flat

Bezeichnung für die ebene Fläche ohne *Obstacles*. Hier erarbeiten Skater sich die wichtigsten Grundlagen, ehe sie diese an *Obstacles* anwenden. Ein ideales *Flat* ist sehr glatt, eben und frei von Steinchen, Blättern oder Ähnlichem.

Flips

Sprünge, bei denen sich das *Board* um seine Längsachse dreht (z.B. *Kickflip* oder *Heelflip*). *Flips* können um horizontale Drehungen des *Boards* und *Körpers* erweitert werden, sodass *Fliptrick-Kombinationen* entstehen (z.B. *360 Flip*, *Bs 180 Kickflip*).

Frontside

Beschreibt beim Kurvenfahren und Sprüngen wie *Ollies* oder *Flips*, dass sich der Skater mit der Bauch zur Fahrtrichtung dreht. Bei *Grinds* und *Slides* bedeutet *frontside*, dass die Brust des Skater beim Absprung zum Hindernis gerichtet ist.

Funbox

Obstacle in *Skateparks*, welches in seiner klassischen Form aus zwei *Banks* besteht, welche über ein Flachstück in der Mitte (*Table*) verbunden sind. Anfänger können so in einem Fluss hoch- und wieder runterfahren, Fortgeschrittene das *Table* als Challenge für Sprünge von *Bank* zu *Bank* nutzen.

Gorilla Spin

Einsteiger-Trick, bei dem das Brett anfangs auf der Achskante (bzw. dem Achsstift) liegt und dann um den Fuß gewickelt wird,



SKATEN

sodass sich das Brett horizontal 180 (oder 360) Grad und vertikal 45 Grad dreht.

Grabs

Tricks, bei denen das Deck während eines Sprungs mit der Hand angefasst wird. Das Board kann aber auch während des Fahrens oder zur Unterstützung der Sprungtechnik (*Early Grab*) «gegrabbed» werden.

Grinds

Tricks, bei denen die Achsen entlang einer Bordsteinkante (*Curb*), Mauer (*Ledge*) oder Stange (*Rail*) rutschen. Der einfachste *Grind* ist der *50/50*, bei dem beide Achsen entlang des Hindernisses rutschen.

Goofy

Eine der beiden Grundstellungen auf dem Skateboard, bei der der rechte Fuß vorne steht. Der ursprünglich abwertende Begriff wurde in den 1960ern innerhalb der Surfszene geprägt für Personen, die nicht mit dem linken Fuß vorne surften, was im Surfen damals die Norm war. Der Begriff hat sich bis heute in Skatekreisen gehalten, obwohl die Verteilung auf *regular* und *goofy* heutzutage ausgeglichen ist.

Hippie Jump

Trick, bei dem der Skater über ein Hindernis springt, während das Skateboard hinunter durchrollt. Ursprünglich stammt der Trick aus der mittlerweile ausgestorbenen Skateboarding-Disziplin *Hochsprung* und erhielt seinen heutigen Namen erst mit der Popularisierung des *Ollies*.

Kickturn

Drehung des Körpers und Boards in einer *Bank* oder *Quarterpipe* mithilfe der *Tic-Tac*-Technik. Kann *backside* und *frontside* ausgeführt werden, wobei letzteres deutlich anspruchsvoller ist.

Kurven

Wichtige Grundlage, um ein Skateboard sicher manövrieren zu können. Prinzipiell kann zwischen dem Kurvenfahren durch Gewichtsverlagerung und *Tic-Tacing* unterschieden werden. Bei der ersten Variante lehnt der Skater sein Körpergewicht auf die Fersen oder Zehen, je nachdem ob eine *backside* oder *frontside* Kurve gefahren wird. Beim *Tic-Tacing* wird die *Nose* über das *Tail* leicht angehoben und parallel dazu der gesamte Oberkörper in die gewünschte Richtung gedreht.

Layback

Oldschool-Trick, bei dem der Skater seinen Unterkörper eine *Bank* oder *Quarterpipe* hochdrückt, während sich der Rest des Körpers



SKATEN

von den Händen gestützt weiter unten im *Obstacle* oder im *Flat* befindet. Nach dem Hochdrücken wird der Trick *to fakie* ausgefahren.

Manual

Tricks, bei denen während des Fahrens auf zwei Rollen balanciert wird, ohne dass das Deck den Untergrund berührt. Es wird zwischen *Manual* (Balancieren über das *Tail*) und *Nosemanual* (Balancieren auf der *Nose*) unterschieden. Synonym kann auch der Begriff *Wheelie* gebraucht werden.

Nose

Die vordere Aufbiegung des *Boards*. Die heutige Form entwickelte sich Mitte der Neunziger, wodurch *Ollies*, *Flips* und vor allem *Nollie*-Tricks (sprich Tricks, bei denen nicht über das *Tail*, sondern über die *Nose* hochgesprungen wird) erleichtert bzw. erst ermöglicht wurden. Klassischerweise ist die *Nose* bei den meisten *Street*-*Boards* größer und steiler als das *Tail*.

Obstacle

(dt.: Hindernis) Skater performen ihre Tricks meist an oder über *Obstacles* wie z.B. *Banks*, *Curbs*, *Funboxes*, *Quarterpipes* oder *Wobbles* (= kleinere Hügel).

Ollie

Sprung mit dem Skateboard, bei dem über das *Tail* eine Hebelwirkung erzeugt und dann durch Beugen des Knies und Abknicken des vorderen Fußes das Brett mit dem Außenrist nach vorne hochgezogen wird. Der *Ollie* bildet die Basis des modernen Skateboardings. Trotz seines Grundlagencharakters erfordert das Erlernen anfangs viel Geduld, da der Trick *Balance*, (Sprung-)Kraft und vor allem ein gutes *Timing* voraussetzt.

Pick-Up

Fortgeschrittene Skater erkennt man meist daran, dass sie ihr Board nicht einfach vom Boden aufheben, sondern beim *Pick-Up* gekonnt die Hebelwirkung des *Tails* ausnutzen, um sich das Board beim Absteigen in die Hand zu schnallen.

Pool

Leeres Schwimmbecken, das mit dem Skateboard befahren werden kann. Hierfür müssen Boden und Wände mit einer Rundung versehen sein (wie in den USA üblich). Mittlerweile gibt es auch zum Skaten gefertigte *Pools* sowie deren weniger steile Cousins, die *Bowls*.

Pushen

Bezeichnung für das Schwungholen mit dem Fuß/Bein. Normalerweise wird hierfür der hintere Fuß benutzt, wobei v.a. Anfänger dazu



SKATEN

neigen, ihr vorderes Bein zu verwenden, was sceneintern abwertend (leider immer noch) als *Mongo Pushing* bezeichnet wird, da es nicht nur als unästhetisch gilt, sondern obendrein verschiedene fahrtechnische Nachteile mit sich bringt.

Quarterpipe

Steilwand, die in sich gewölbt und der Form einer Welle nachempfunden ist, eine Viertel-Röhre sozusagen. *Quarterpipes* finden sich vor allem in Skateparks und besitzen meistens ein *Coping* (=Metallrohr) am oberen Rand, um *Grinds* und *Slides* zu ermöglichen. In der Regel sind *Quarterpipes* anfangs schwieriger zu fahren als *Banks*.

Regular

Einer der beiden *Stances* auf dem Skateboard. Der linke Fuß ist hierbei vorne.

Run

Die gängigste Form einer Kür während eines Wettkampfs (*Contest*). Der Skater hat meist ein Zeitfenster von 60-90 Sekunden, um eine frei zusammengestellte Auswahl an Tricks zu präsentieren. Bewertet wird der *Run* von Wettkampfrichtern (*Judges*), die die Tricks nach Kategorien wie Schwierigkeit, Style und Kreativität bewerten.

Shove-its

„to shove“ bedeutet im Englischen „schieben“ und genau das passiert bei diesem Trick mit dem Board: Es wird mit dem hinteren Fuß *backside* oder *frontside* geschoben, während der Körper gerade bleibt. Hebt das Board dabei vom Boden ab, spricht man von *Pop Shove-Its*.

Skatepark

Eigens für das Skaten konzipiertes Areal, welches eine Vielzahl verschiedener *Obstacles*, meist aus Holz oder Beton, aufweist. Neben den offiziellen Sicherheitshinweisen gibt es eine Reihe ungeschriebener Gesetze, die von Anfängern unbedingt beachtet werden sollten. Beispielsweise ist es unter Skatern üblich, sich beim Betreten des Parks zu grüßen. Vor dem ersten Befahren sollte man unbedingt auch schauen, ob es gewisse Fahrtlinien gibt, sodass man anderen Skatern nicht in den Weg fährt. Ferner ist es absolut verpönt, Tricks anderer Skater zu klauen, um zu zeigen, dass man sie besser oder schneller landen kann.

Slam

Unvorhergesehener Sturz beim Skaten. Mit der richtigen Schutzausrüstung lässt sich das Verletzungsrisiko stumpfer Arm-, Bein- und Kopfverletzungen auf ein Minimum senken. Auch wenn *Slams* zum Lernprozess aller Skater dazugehören, sollten unnötige oder fahrlässige Slams vermieden werden.



SKATEN

Slides

Tricks, bei denen der Skater mit dem Brett über eine Bordsteinkante (*Curb*), Mauer (*Ledge*) oder Stange (*Rail*) rutscht. Im *Flat* ist es auch möglich *Powerslides* durchzuführen, wobei hier die Rollen über den Untergrund rutschen. Ein für Anfänger leicht zu lernender Slide ist der *Slappy Noseslide*, bei dem die *Nose* zum Sliden eingesetzt wird.

Stall

Tricks in einer Quarterpipe, bei denen das Board oder die Achsen auf der Kante der Schräge (*Coping*) balanciert werden.

Axle Stall

Ein *Kickturn* mit kurzem Stopp beider Achsen auf dem *Coping*.

Nosestall

Hierfür wird die *Nose* auf dem *Coping* balanciert. Meist wird danach rückwärts in die Schräge zurückgefahren.

Rock to fakie

Die Mitte des Bretts wird auf der Kante balanciert. Anschließend fährt der Skater rückwärts in die Rampe, wobei das Tal leicht angehoben werden muss, um nicht am *Coping* hängen zu bleiben. Beendet man den *Rock* nicht rückwärts, sondern mit einer Drehung, spricht man von einem *Rock'n'Roll*.

Stance

Beschreibt die Grundstellung auf dem Skateboard, wobei grundlegend zwischen *regular* und *goofy* unterschieden wird. Grundsätzlich kann der *Stance* kurzzeitig für einen Trick oder zum Pushen auch gewechselt werden. Im Jargon würde dann davon gesprochen werden, dass der Trick *switch* ausgeführt wurde.

Street

Beschreibt sowohl eine Wettkampfdisziplin als auch das Skaten auf der Straße selbst. Beiden Ausprägungen des Begriffs eigen ist ein bestimmtes Set an Tricks, welche an *Obstacles* im urbanen Raum oder Skateparks mit *Banks*, Geländern (*Rails*) oder Stufen ausgeführt werden. Die meisten heutigen *Boards* sind speziell an diese Gegebenheiten angepasst.

Tail

Die hintere Aufbiegung des *Boards*. Die rundliche, heutige Form entwickelte sich Mitte der Neunziger, wobei es aufgebogene *Tails* schon seit Anfang der 1970er gibt. Klassischerweise ist das *Tail* bei den meisten *Street*-*Boards* etwas kleiner und flacher als die *Nose*.



SKATEN

Throw Down

Bei dieser Aufstiegs-Technik greifen Skater das Board an der *Nose* und schleifen es einige Meter mit dem *Tail* am Boden, ehe sie die Füße auf das Brett aufsetzen. Mit dieser Technik kann schnell viel Speed aufgebaut werden.

Tic Tac

Siehe «Kurven». Eine nützliche Vorübung für *Tic-Tacs* im Fahren ist der «*Around the Clock*», bei dem das Board im Stehen mit Tic-Tacs mit oder entgegen des Uhrzeigersinns gedreht wird.

Turnover

Einer der einfachsten Tricks beim Skaten: Das Board liegt falsch herum auf den Füßen und wird dann um eine halbe Drehung geflipped.

Uplifter

Anfänger-Trick, mit dem man auch ohne *Ollie* eine Bordsteinkante (Curb) überwinden kann. Hierfür wird zuerst die *Nose* über die Kante angehoben und anschließend das Gewicht nach vorne verlagert, sodass auch das *Tail* die Kante passiert.

Vert

Disziplin beim Skaten, bei der 2 gegenüberliegende vertikale Steilwände (=Halfpipe) befahren werden. Heutzutage nur noch von wenigen Skater ausgeübt.

Wobble

Ein wellenartiges Hindernis, das mit dem Skateboard überfahren werden kann. Ideal für Anfänger, da dieses *Obstacle* keine Kanten bei der Auf- und Abfahrt hat.

