# WORLD SKATE GAMES

Sul nostro sito Web Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per altre finalità come specificato nella cookie policy per offrirti l'esperienza più pertinente ricordando le tue preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.
Per quanto riguarda la pubblicità, noi e terze parti selezionate, potremmo utilizzare dati di geolocalizzazione precisi e l'identificazione attraverso la scansione del dispositivo, al fine di archiviare e/o accedere a informazioni su un dispositivo e trattare dati personali come i tuoi dati di utilizzo, per le seguenti finalità pubblicitarie: annunci e contenuti personalizzati, valutazione degli annunci e del contenuto, osservazioni del pubblico e sviluppo di prodotti.
Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze.
Puoi acconsentire all'utilizzo di tali tecnologie utilizzando il pulsante "Accetta ". Chiudendo questa informativa, continui senza accettare.
Tuttavia, puoi visitare "Impostazioni cookie" per fornire un consenso controllato.

Impostazioni Cookie Accetta

*Dal 6 al 14 settembre Chieti sarà protagonista dell'evento internazionale che coinvolge tutte le province abruzzesi. Amministrazione e Fisr: "Una settimana di sport e spettacolo per far conoscere le discipline e sostenere i territori"*

**Chieti, 5 settembre 2024.** Chieti protagonista dell'evento mondiale dedicato a tutti gli sport su rotelle. La Città teatina ospiterà le gare del **Mondiale di Inline Slalom** e **Skateboarding Slalom**, dal **6** al **14 settembre**, all'interno dei **World Skate Games Italia 2024**, in programma in **Abruzzo**, Roma, Novara e Rimini, fino al 22 di settembre.

Ieri mattina in Comune la **conferenza stampa** di presentazione dell'appuntamento internazionale, per fornire tutti i dettagli delle tante sfide che si svolgeranno fra via Vernia e via IV Novembre a cui hanno preso parte il vicesindaco e assessore agli eventi, **Paolo De Cesare**, l'assessore allo Sport, **Manuel Pantalone**, il segretario generale della Federazione Mondiale World Skate, **Roberto Marotta**, **Giovanni Di Eugenio**, Presidente Comitato Regionale Fisr e **Maurizio Formichetti** per conto della Federazione per gli aspetti logistici.

*"Siamo lieti e felici di poter annoverare questo importante traguardo per la nostra città e farlo alla vigilia dell'inizio ufficiale dell'anno di eventi per Chieti, città europea dello sport* – hanno sottolineato il vicesindaco **Paolo De Cesare** e l'assessore allo Sport **Manuel Pantalone** – *Si tratta di un appuntamento importante per il nostro territorio, che ha una vocazione storica alla pratica sportiva e che porterà anche a Chieti rappresentanze da tutti i Paesi del mondo, facendoci rimbalzare sulle ribalte internazionali di questa diffusissima disciplina. Per accogliere i World Skate Games abbiamo profuso impegno e la necessaria sinergia anche perché le gare si svolgano in piena sicurezza. Per questo il ringraziamento va alla Federazione italiana sport rotellistici e a quella mondiale Wolrd Skate e a tutti i soggetti che hanno contribuito allo scopo, fornendoci la possibilità anche di mettere in sicurezza parte delle due vie in cui si svolgono con il rifacimento del manto stradale a costo zero per l'Ente. Eventi di questa portata producono anche economia positiva, un marketing territoriale che fa bene a tutte le forze vive della città, unendo sport e spettacolo. La migliore apertura dell'anno speciale di celebrazioni dell'identità sportiva di Chieti che potessimo immaginare. Una grandissima occasione di risonanza per la città, che si svolge nel cuore dei suoi più prestigiosi luoghi culturali e archeologici, per questo siamo molto grati alla Federazione che si è spesa perché questa tappa si concretizzasse. Grazie anche al presidente Sabatino Aracu che ci ha aiutato a fare in modo che questo grande evento mondiale arrivasse in Abruzzo e anche a Chieti".*

*"Grazie all'Amministrazione che ci ha seguito in questa avventura* – così il segretario generale della Federazione Mondiale World Skate, **Roberto Marotta –** *Come il presidente Aracu sono abruzzese, dunque entrambi abbiamo lavorato con grande lena per portare questo evento in Italia e nella nostra regione. Un traguardo importante, perché i Games arrivano da noi per la prima volta e dopo Nanchino, Buenos Aires e Barcellona. Sono 4 le regioni sono coinvolte dal 6 al 22 settembre e ogni evento avviene nel cuore delle città tra Abruzzo, Emilia-Romagna, Lazio e Piemonte. Abbiamo avuto grandissime collaborazioni e tanta disponibilità anche dalla Regione che ha messo a disposizione le risorse. Per le location abbiamo cercato di abbracciare tutto il territorio. Per Chieti sarà un evento straordinario, perché è uno sport per giovani, è una disciplina*

*ecosostenibile e questo ci consente di portarlo nel cuore delle città. Sicuramente ci sarà una grandissima partecipazione di pubblico per due discipline che sono di matrice invernale e sciistica, vedremo lo slalom con i pattini e lo skate che è già sport olimpico. Avremo in Italia 12.000 arrivi fra atleti e i vari entourage, in città saranno 100 gli atleti per le sfide inline e 90 per skate, rappresentanti di 14 nazioni dove queste discipline sono maggiormente praticati. Per il territorio è una grande opportunità di visibilità e vista l'accoglienza, Chieti si potrà proporre per successivi eventi: troverà di certo le porte aperte".*

*"La candidatura dell'Italia è stata un successo, il coinvolgimento dell'Abruzzo come regione importante – comitato regionale Fils Abruzzo –* conclude **Giovanni Di Eugenio**, Presidente Comitato Regionale Fisr – *il ringraziamento va a tutte le amministrazioni che ci hanno supportato, guardando alla qualità sportiva e al potenziale che questo evento offre anche a livello turistico. Ci preme fare arrivare gente e offrire uno spettacolo per tutti, per il territorio e per l'Abruzzo principalmente. Speriamo di arrivare al 25 settembre fieri e orgogliosi del riscontro avuto da questa spettacolare manifestazione".*

**Cosa c'è da sapere.**

I campionati mondiali di slalom saranno una competizione straordinaria da vivere. A sfidarsi i migliori atleti del panorama internazionale, nel centro storico cittadino, per l'inline slalom dal **6 al 10 settembre** e per lo skateboarding slalom **dall'11 al 14 settembre**. Le vie interessate saranno Via Nicoletto Vernia e Viale IV Novembre. Tutte le premiazioni si terranno nella splendida cornice della Villa Comunale. Più di **200 i partecipanti totali**. Oltre 110 gli atleti dell'Inline, 90 quelli dello skateboarding e **27 le Nazioni** rappresentate, dai continenti dell' America, Sudamerica, Europa e Asia. Il coordinatore della manifestazione sul territorio sarà Maurizio Formichetti, il direttore operativo Federico Barboni.

Tra gli atleti azzurri riflettori puntati su **Mattia Pè** che ha conquistato gli Italiani nel gigante, slalom e combinata, riconfermandosi campione. **Cristian Rondi** e **Antonio Fanchini**, Junior maschi. La Senior femminile **Lorenza Cesaris**, riconfermata campionessa italiana in tutte le specialità. **David Fiorot**, tra i Senior maschi.

**Le discipline e le città abruzzesi dei World Skate Games**

*Roccaraso:* Inline Hockey; *Montesilvano:* Pattinaggio Corsa su Pista e Roller Derby; *Pescara:* 100 mt. Pattinaggio Corsa; *Sulmona:* Pattinaggio Corsa su Strada; *Chieti:* Inline e skateboarding Slalom; *Tortoreto:* Inline Downhill e Skateboarding Downhill; *Roller Marathon Pattinaggio Corsa:* Pescara, Montesilvano e Francavilla al Mare.

**I Numeri dei World Skate Games Italia 2024**

**12 discipline**, tra cui quella olimpica dello skateboarding, **4 regioni coinvolte**, **20 differenti locations**, **12.000** tra atleti e team, **600 competizioni**, **100 Paesi** partecipanti, **oltre 100** broadcasting tv e media, più di **150 titoli iridati**, per la manifestazione che, a livello internazionale, assegna più titoli nella storia degli eventi sportivi. Sono solo alcuni dei numeri dello straordinario Mondiale dei Mondiali. Gli sport su rotelle godono, ormai da diversi anni, di un grandissimo appeal mediatico, di migliaia di followers e di un seguito internazionale in costante aumento, grazie a tantissimi appassionati e a una crescita continua di anno in anno.

**WORLD SKATE GAMES**

Chieti respirerà in questi giorni il clima di gran festa: gli skaters sono anche amici di vecchia data e le competizioni e contests sono l'opportunità di rivedersi e dopo gli impegni agonistici festeggiare insieme. Lo skateboard è nel comitato Olimpico nazionale Italiano, dal 1978 è entrato nella federazione hockey pattinaggio ora federazione Italiana sport rotellistici e l'Italia ha sempre avuto un bellissimo palmares a livello mondiale e per la tappa si celebrerà il ritorno di un grande atleta già campione del mondo di slalom parallelo nel 1990, Paolo Gatti Veronese.

Tra i vari aneddoti ci sarà un Guinness dei primati dove l'americana più di Judie Oyama sarà l'atleta che ha avuto più anni di attività partendo dal 1978 con un palmares anch'essa di tutto livello in tutte le discipline dello skateboard sia acrobatiche che veloci figura di riferimento del movimento americano. Altri italiani in gara i fratelli Zattoni in particolare Giorgio Zattoni che ha praticato e ha vinto gare professionistiche di rampa in questa occasione si è dedicato e ha guadagnato spazio nei selezionati nella disciplina veloce slalom carving.

Per la squadra italiana sarà anche presente Aurora Drolma, giovane atleta del circuito mondiale e promettente nella specialità bordar cross che si cimenta a Chieti nelle gare di slalom skateboard Paolo Gatti World Champion 1989 Titus Germany, in gran rientro a Chieti professionista laureato grande sciatore ai tempi in gioventù al trofeo Topolino batte il grande Mark Girardelli. Altro italiano in gara promettente il milanese Zaccaria di Giorgio.

**DETTAGLI TECNICI**

Sugli eventi di slalom gigante con velocità sui 40/60 km/h dipende dalle strade e tracciati,cronometrati,Hybrid con porte segnate da coni colorati nel percorso che varia da misto gigante e speciale e parallelo, e dual head to head,sfida al centesimo anche qui con testa a testa CRONOMETRATI .Si pensi che sul piano si puo' raggiunfere senza toccare per terra e spingendo tra i coni con tecnica pumping,oltre i 40 km/h in progressione.

Esiste un Guinnes dei primati imbattuto per oltre 13 anni dell'azzurro Luca Giammarco, torinese, talentuosissimo vincitore dei Mondiali in usa 2003 che eseguì 100 coni equidistanti 1,75 mt in linea dritta in 20,56 sec. ( quasi come un duecentometrista). Tutti con tagli a 16/8 finalisti e finale Importante anche la precisione che a fine gara viene computata in penalizzazione eventuale con addizione di 0,10- 0,25 sec a seconda della specialità

**STORIA**

Lo skateboard nasce negli Stati Uniti alla metà degli anni 60. Tecnicamente per qualche anno si restò in fase pionieristica e solo l'introduzione delle ruote in uretano (primi anni 70) ne permise il suo enorme sviluppo unitamente all'affinarsi di tutte le componentistiche dell'attrezzo. Furono i giovani surfisti californiani che praticavano il surf a voler provare sulla terraferma le stesse sensazioni di VELOCITA' ed EQUILIBRIO.

Diffuso in Europa da circa 30 anni, nel 1978 è stato riconosciuto ufficialmente dal C.O.N.I. come sport federale, all'interno della Fihp,su proposta del campione di Atletica anni 60e primo Presidente Fisk Gianfranco Baraldi.Nel medesimo anno si sono tenuti i primi campionati ufficiali italiani di skateboard a Courmayeur, in concomitanza con l'ingresso dello skateboard nel CONI e Coniskate. Particolare attività svolta anche dalla Federazione Sci e snowboard per allenamento estivo. Prima delle vittorie di Luca Giammarco e Paolo Gatti, ricordiamo ai lettori che l'Italia ha da sempre dominato nelle velocità slalomcarving con i campionissimi Gatti Giammarco Bianciardi Ugolini Ferrero e la nuova guardia DiGiorgio,Zattoni,e nel femminile Drolma.

In Italia è il C.O.N.I. che organizza il calendario di Coppa Italia, i Campionati Italiani e che seleziona la rappresentativa italiana per i Campionati Europei e Mondiali collaborando con la Federazione Internazionale anch'essa "presieduta dall'ex campione azzurro "past president" Gianluca FERRERO che ha sicuramente avuto il merito di far conoscere lo SKATEBOARD sin dagli inizi in Italia dapprima come atleta testimonial del gruppo FIAT-om in commercials televisivi , collaboratore con numerosi articoli promozionali e tecnici successivamente come dirigente Gianluca Ferrero ha dato luogo in Goteborg,Svezia, alla International Slalom Skateboard Association di cui ne è stato presidente i primi anni, attualmente presieduta dallo svedese Jani SODERHALL introducendolo in numerosi palinsesti televisivi dei quali ha fatto parte sia come coreografo , partendo dalla collaborazione con Tullio Grazzini e Antonio Ricci sia nel casting e preparazione delle VELINE sullo SKATEboard in "STRISCIA LA NOTIZIA" ,allo spazio Jovannotti con Pippo Baudo ,alla realizzazione con SMH Italia del mese di SWATCH EMOTIONs per la presentazione della SMART collaborando direttamente con l'arch.Alessandro Mendini , Franco Bosisio e la famiglia Hajeck ,al FESTIVAL DEL FITNESS- di Rimini, passando per le grandi competizioni del pattinodromo di Finale Emilia organizzate dal Campione del Mondo di Rotelle Guido RIVAROLI,Dirigente Federale dell'epoca,fino ad arrivare alle XX OLIMPIADI INVERNALI TORINO2006-Cerimonie di Apertura Mondovisione-segmento "Scintille di Passione" con i caschi infuocati e le rosse divise protettive.

Dal 1990-1991 ha presentato lo skateboard anche nei Giochi della Gioventù con un particolare progetto didattico per le scuole inferiori. Compito della Federazione è anche la formazione dei Giudici e degli Allenatori. Gli atleti Probabili Azzurri si allenano nei centri di Alta Specializzazione, diffusi soprattutto nel Nord Italia, selezionati dai tecnici.

**SPORT E STILE DI VITA**

Proprio per il suo fascino di libertà e spettacolarità oltre che fenomeno di massa e giovanile , dopo la rivoluzione nel mondo dello sci dovuta al CARVING ( termine da sempre usato dagli skaters per alcune loro curve lunghe e tirate come sulla cresta delle onde. ndr) e l'arrivo di una forte spinta di tendenza dagli USA lo skateboard ha suscitato da sempre nei Media e nel pubblico grandi simpatie tanto da ispirare giochi play-station abbigliamento ed accessori .

Tutto questo è emerso grazie anche alla spettacolarità dello skateboarding illustrata dalle riprese televisive che ne hanno diffuso il suo spirito in tutto il mondo aumentandone la schiera di praticanti che vengono uniti ancor più dallo slang skeitistico, un vero e proprio linguaggio tecnico.

Dal 1989 la Federazione con i principali network nazionali e mondiali tra i quali ricordiamo le produzioni di "Striscia la Notizia", "Telethon", "Rai UnoMattina", "Scommettiamo Che?" "Fantastico" varie edizioni, ESPN-EUROSPORT Extreme Games,e all'organizzazione di eventi del calibro della mostra SWATCH Emotion-Torino Lingotto ,Festival del Fitness: California-Rimini per non dimenticare gli interventi per la realizzazione dell'enciclopedia "Piccola TRECCANI "e di molti spot televisivi, commercials e presentazioni di collezioni sportive.

**ATTREZZATURA TECNICA**

Indispensabile l'equipaggiamento di sicurezza e PROTEZIONI GLOBALI come quelle Zandona', leader degli sport d'azione e fornitrice delle squadre nazionali e della Campionessa del Mondo di SNOWBOARD... tutta la linea su Zandona' Global ProTECHtions... per sport d'azione Moto-SKATEBOARD-Snow-SCI consistente in casco, ginocchiere, gomitiere,CORPETTI CORAX SHIELD guanti e parapolsi come quelli a dettagli testati della Zandona'(V.LINKS) e l'utilizzo di scarpe da ginnastica (disponibili anche in linee specifiche), occhiali protettivi e tute in pelle per velocità e global shield della Zandona' ProTECHtions (v. Home page).

In base alla specialità scelta cambierà l'attrezzo base che nella tavola: per il carving legno e fibra carbonio INDIANA; per lo street sandwich legno e doppio kicktail-spoiler, barre di alluminio oltre i 2 metri per lo streetluge) e anche per i trucks-carrelli che funzionano come sterzo. Le ruote ideali per strada e asfalto saranno più morbide 78 shore, mentre per pista saranno più piccole e supereranno i 100 shore

**NUMERI**

Oltre 45 km/h la velocità raggiungibile in pianura senza spingersi, toccando il terreno con la tecnica pumping carving
28 le persone trasportate da un unico skate di 4 metri
16% la pendenza della strada carvabile dai piu' esperti
1,67 mt. l'asticella superata con salto atletico in alto sullo skateboard senza rampe
38 le nazioni rappresentate nell'ultima WORLD CUP RUSSIA
20 secondi e 56 centesimi il record del Campionissimo Giammarco per eseguire uno slalom in piano tracciato con 100 porte equidistanti a 1,70 mt. !!
148,727 km/h record di velocità streetluge
oltre 100 km/h record di velocità supino
113,65 km/h il record italiano di velocità streetluge detenuto da Aldo Grippaldi
oltre 2 metri la lunghezza di un luge in alluminio
8 i cuscinetti di uno skateboard
4 le ruote che cambiano mescola come le Formula 1 a seconda dei terreni
2 i pads antivibranti
2 i trucks-carrello
78 cm. la lunghezza tavola professionale da slalom
da 90 a 140 cm la lunghezza delle tavole longboard

oltre 3.000.000 di attrezzi venduti in Italia nel 2000
23 gli anni di attività federale
360° esercizio di figure libere in terra o aereo
720° stesso esercizio ripetuto 2 volte
30 mesi il praticante più giovane
840 mesi il praticante più anziano…
3g la forza centrifuga nelle curve veloci più estreme…
360° = Rotazione di 360 gradi eseguita sull'asse delle ruote posteriori,replicabile in piu' giri o manovra aerea o flat(720,920 etc- record Ricky Carrasco con più di 145 rotazioni spin complete in continuo!) v.link team carrasco
180° = curva di kicktail su transizione, manovra di flat o aerea con tale angolazione.
180 OUT/OFF = Quando si chiude un grind o una slide uscendo dall'ostacolo in 180 ollie.
360 FLIP O FLIP SHOVE IT = È un trick composto da due manovre eseguite contemporaneamente: il pop shove it e il kickflip. Cosi' facendo otterrete un giro completo della tavola di 360 gradi sia in flip che in shove it.
AIRWALK = Grabbare in nose grab la tavola e divaricare le gambe.
AXLE STALL = Fermarsi su un bordo o sul coping di una rampa in posizione "fifty fifty".
BARLEY GRIND = Fare un ollie di 180 gradi si atterrare su un bordo in "switch smith grind".
BACKFOOTLIP = Imprimere un flip premendo con la punta del piede nel concave della parte inferiore laterale della tavola durante la sua permanenza in aria.
BACKSIDE=curva o esercizio trick eseguito verso la schiena
BOARDSLIDE = Slidare con la parte centrale inferiore della tavola.
BENYHAMA = Grabbare il tail come un "tail grab" tenendo fuori dalla tavola la gamba che sta nella parte posteriore dello skate.
BLUNTSLIDE = Slaidare con il tail e le ruote posteriori in posizione perpendicolare all' ostacolo.
BIG SPIN = è un "ollie varial" o uno "shove it", in cui la tavola gira di 360 gradi mentre il corpo gira soltanto di 180 gradi.
CABALLERIAL = È un backside ollie 360°eseguito in fakie (piede posteriore avanti).
CAMBER = È la centina delle tavole performanti da freeride e carving slalom
CARVE= curva surf eseguita in velocità e posizione surf-raggruppata
CONCAVE = È la concavità della parte superiore della tavola.
CROOKIE GRIND O K-GRIND (KOSTON GRIND) O POINTER GRIND = E' l' insieme di due manovre fatte contemporaneamente:il nosegrind e il nose.
DAFFY= movimento in freestyle utilizzando 2 skate,impennando il nose anteriorecon il piede anteriore ed il tail di quello posteriore con il piede posteriore
DOWNHILL= tecnica di velocità in posizione raccolta con record oltre i 100 km/h.
FAKIE= curva o manovra eseguita in movimento contrario al senso di marcia.
FREERIDE= tecnica di conduzione carve e surfstyle slalomeggiante su discese o piani,eseguita utilizzando lo sterzo dei trux.
FREESTYLE=tecnica old school base dello streetstyle,eseguita su base musicale di 2 minuti e giudicata secondo stile,difficoltà,utilizzo spazzi,errori,coreografia
FRONTSIDE= curva o esercizio trick eseguito frontalmente
FIFTY FIFTY = È la manovra base di tutti i grinds tricks, si esegue facendo grindare contemporaneamente su di un bordo i due trucks dello skate.
FLIP OUT/OFF = Quando si chiude un grind o una slide uscendo dall'ostacolo in kickflip.
FRONTFOOTFLIP = Consiste nell'imprimere un flip premendo con la punta del piede nel concave della parte superiore laterale della tavola,durante la sua permanenza in aria.
FINGERFLIP = Grabbando la tavola dal nose,girando il polso,la tavola compie un giro completo sul suo baricentro(tenendola sempre con la mano);tutto cio' si esegue durante la vostra permanenza in aria.
FEEBLE GRIND = È l'insieme di un manual grind e un boardslide eseguiti contemporaneamente, la posizione e' molto simile a quella dello smith grind, ma per ottenere una migliore riuscita di questa manovra conviene farla su un tubo o su un muretto a doppia uscita.
GOOFIE= posizione di partenza sulla tavola con il piede anteriore destro ( v. regular)
HEEL FLIP = È quando la tavola compie un giro completo sul baricentro causato dal colpo scalciato con il tallone impresso nel concave superiore della tavola.
HANDPLANT = Si esegue mantenendosi in verticale con un solo braccio, gabbando la tavola nella parte laterale; generalmente si esegue sul coping di una rampa.
HALF CAB = È un backside ollie 180 eseguito in fakie.
HARDFLIP = È un flip shove it 180 (o varial flip) eseguito in frontside.
HURRICANE = È un ollie180 atterato su uno spigolo o su un tubo grindando e slidando contemporaneamente con il truck posteriore e la pancia della tavola; la posizione è simile a quella del feeble grind pero' andando in fakie.
INDY GRAB = Quando si grabba la tavola durante la sua permanenza in aria, nella parte laterale centrale frontale (in mezzo ai piedi per intenderci, dalla parte delle dita), con la mano posteriore.
INWARD HEELFLIP = È l'insieme di un heelflip e un pop shove it eseguito in backside.
ISSA= ISSA-Int.Sk8brd Ass. dal 1990 organi ufficiali internazionali collaborazione CIO -X GAMES
JAPAN MUTE-GRAB = Quando si grabba la tavola durante la sua permanenza in aria, nella parte centrale corrispondente alla parte frontale del nostro corpo con la mano corrispondente al piede che sta nella parte anteriore della tavola.
KICKFLIP = Come dice il nome, e' quando la tavola compie un giro completo sul proprio baricentro, dovuto al "calcio"che imprimete nel concave laterale superiore della tavola.
LIPSLIDE = Andando paralleli all'ostacolo (panchina, passamano) si esegue un ollie di 90 gradi atterrando in boardslide sull'ostacolo.
LATE FLIP = Consiste in un ollie e un flip eseguito durante la permanenza in aria della tavola.
LATE SHOVE IT = Consiste in un ollie e uno shove it eseguito durante la permanenza in aria della tavola.
MANUAL GRIND o FIVE o GRIND o PIVOT GRIND = Si esegue facendo grindare solamente il truck posteriore, tenendo la tavola impennata a 45 gradi rispetto al bordo che grindate durante l'esecuzione della manovra.
MELON = E' un sad con le gambe totalmente stirate sulla tavola.
NOSESLIDE = E' quando eseguite uno slide con il nose della vostra tavola.
NOSEGRIND = Si esegue facendo grindare solamente il truck anteriore, tenendo la tavola impennata a 45

gradi rispetto al bordo che grindate durante l'esecuzione della manovra.
NOLLIE = E' l'opposto dell'ollie, facendo leva sul nose con il piede anteriore e portando quello posteriore in direzione del tail si ottiene l'elevazione totale dello skate.
NOSEGRAB = Quando si grabba la tavola durante la sua permanenza in aria nel nose, con la mano corrispondente al piede che sta nella parte anteriore della tavola.
NOSESTALL = Appendersi con il nose della tavola su un bordo o su un coping di una rampa.
NOSEBASH = Sbattere con il nose su un bordo o su un coping di una rampa durante l'atterraggio di una manovra.
NOSE WHEELIE = Andare avanti in equilibrio con le due ruote anteriori.
NOSEBLUNTSLIDE = Quando la tavola slaida con il nose e le ruote anteriori in posizione perpendicolare all' ostacolo che slaidate.
NOSE PICK = Ollie di 90 gradi atterrato su uno spigolo e fermandosi su quest'ultimo con il solo truck anteriore.
OLLIE = È la manovra base dello skate e la piu' importante. Facendo leva sul tail, premendolo con il piede di dietro e portando quello anteriore in avanti si ottiene l'elevazione totale dello skate.
OLLIE KICK = Si esegue ollando e uscendo il piede che sta nella parte superiore della tavola durante la permanenza in aria della tavola per poi rientrarlo in atterraggio (il movimento e' simile a quello di quando date un calcio).
OLLIE ONE FOOT = È lo stesso principio dell'ollie kick, ma stavolta la gamba viene portata fuori lateralmente e magari piu' a lungo.
PLYES = Strati orizzontali di cui è composta la tavola, per la maggior parte delle volte sono 7 ma possono arrivare fino a 9 (più sottili), questo dipende dalla casa costruttrice.
PADS= correttori di curva ed ammortizzatori di vibrazione sono posti tra il truck-carrello e la tavola
POP = E È la distanza che intercorre tra il suolo e l'altezza del tail e del nose. Più alto è il pop maggiore sarà la leva per fare alzare la tavola.
POP SHOVE IT o OLLIE VARIAL = E' quando fate un ollie facendo variare la tavola di 180 gradi sotto i vostri piedi senza cambiare il vostro senso di marcia.
PRESSURE FLIP = È un flip o flip shove it eseguito pressando con la punta del piede nel concave inferiore laterale della tavola.
PUMPING= incremento della velocità sullo sk8 senza toccare con i piedi per terra, utilizzando l'uso del carrello-truck, sfruttando la forza muscolare, la coordinazione e i materiali freeride-slalom-possibilità di raggiungere oltre i  40 km/h in piano!"!  v. link e trailers su you tube
ROASTBEEF = Si grabba con la mano posteriore, nella parte centrale laterale della tavola in mezzo ai piedi lato talloni.
REGULAR= posizione di partenza sulla ta
SAD-BACK SIDE GRAB = Quando si grabba la tavola, durante la sua permanenza in aria, nella parte laterale centrale corrispondente alla parte posteriore del nostro corpo, con la mano corrispondente al piede che sta nella parte anteriore della tavola.
SHAPE = Forma, profilo, sagoma della tavola.
SHOVE IT = Quando la tavola compie un giro di 180 gradi o più, sotto i vostri piedi senza cambiare il vostro senso di marcia.
surfslalom skate = tecnica di base ed alta performance professionale con percorso a cronometro e penalità-destrezza, velocità stile, adrenalina sono gli elementi di base- old school  – dogtown & Z boyz
STALEFISH = Quando si grabba la tavola durante la sua permanenza in aria, nella parte laterale centrale corrispondente alla parte posteriore del nostro corpo, con la mano corrispondente al piede che sta nella parte posteriore della tavola.
STREETLUGE= tecnica di grande velocità eseguita sdraiati sulla schiena su skateboard evoluti e tuta di pelle
SMITH GRIND = Si esegue facendo grindare solamente il truck posteriore tenendo la tavola inclinata di 45gradi rispetto al bordo che grindate durante l'esecuzione della manovra.
SHOVE IT OUT/OFF = Quando si chiude un grind o una slide uscendo dall'ostacolo in shove it.
SALAD GRIND = È l'insieme di un bluntslide e un manual grind, si esegue facendo grindare il truck posteriore tenendo la tavola inpennata a quasi piu' di 45°orientata verso l'interno dell'ostacolo che grindate.
SUGARCANE = Andando paralleli all'ostacolo (tubo,spigolo?.) eseguite un ollie 180 in verso opposto rispetto alla vostra posizione, se date le spalle all'ostacolo (backside) ollate in frontside 180 e viceversa, atterando con il truck posteriore e la pancia della tavola sull'ostacolo grindando e slidando contemporaneamente. La posizione e' simile a quella del feeble grind, pero' andando in fakie.
TAILSLIDE = Quando eseguite una slide con il tail della tavola.
TAILGRAB = Quando si grabba la tavola durante la sua permanenza in aria nel tail, con la mano corrispondente al piede che sta sul tail.
TAILSTALL = Appendersi con il tail della tavola su un bordo o su un coping di una rampa.
TAILBASH = Sbattere con il tail della tavola su un bordo o su un coping, durante l'atterraggio di una manovra.
TAIL WHEELIE = Andare in avanti in equilibrio con le due ruote posteriori.
TIC TAC= curva kicktail  alzando  le ruote anteriori verso destra  e verso sinistra,aggirando ostacoli-kickturn
TRUCKS= carrelli  di sterzo sui quali sono montate le ruote ,in alluminio  v. link
UNDERFLIP = Flip o flip shove it eseguito posizionando la punta del piede nella parte inferiore della tavola; dando un colpo verso sopra con il piede, si ottiene li giro completo dello skate.
VARIALHEELFLIP = È l' insieme di un heelflip e un pop shove it eseguito in frontside.
WALLIE = Quando si esegue un ollie mentre si cammina su una su una superfice verticale sfruttando quest'ultima come una jump.
WALL RIDE = Consiste nel camminare con le ruote su una superficie totalmente verticale.
180 OUT/OFF = Quando si chiude un grind o una slide uscendo dall'ostacolo in 180 ollie.
360 FLIP O FLIP SHOVE IT = È un trick composto da due manovre eseguite contemporaneamente: il pop shove it e il kickflip. Cosi' facendo otterrete un giro completo della tavola di 360gradi sia in flip che in shove it.

## About Post Author


Redazione Abruzzo Popolare

Abruzzo Popolare – Sito di informazione quotidiana: politica, cronaca, economia

ambiente, sport, piccoli Comuni, editoriali e rubriche.

See author's posts

Lettura articolo: 844

Previous
CRISI STELLANTIS ATESSA

Next
IN VIGORE NUOVO REGOLAMENTO DI CIRCOLAZIONE

### Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

Commento *

Nome *

Email *

Sito web

Salva il mio nome, email e sito web in questo browser per la prossima volta che commento.

Invia commento

## ALTRE NOTIZIE

DIGITALIZZATI I SERVIZI SCOLASTICI

L'ARTE DI ZOINA

LA GARA DI PESCA ALLA PLASTICA

## POTRESTI AVER PERSO

DIGITALIZZATI I SERVIZI SCOLASTICI

OSPEDALE: NUOVE PROSPETTIVE

SULLA SCIA DEL DAIMON

L'ARTE DI ZOINA

## TERRITORIO

DIGITALIZZATI I SERVIZI SCOLASTICI

## AMBIENTE

LA GARA DI PESCA ALLA PLASTICA

## POLITICA

CENTO GIORNI DI TE E DI ME

CAOS IN CARCERE

SALVARE LE NOSTRE SPIAGGE DALLA PLASTICA

NO AUTONOMIA DIFFERENZIATA

## ARCHIVI

Seleziona il mese

## ARTICOLI PIÙ LETTI

GARABANDAL: aspetti problematici sulle presunte apparizioni (9.662)

PRESTO UNA NUOVA AREA PARCHEGGIO a *servizio della cittadinanza* (4.733)

BUON ANNO a tutti gli amici (3.689)

ABRUZZO POPOLARE

Privacy Policy

Dir. responsabile: Nando Marinucci - direttore@abruzzopopolare.it - Reg. Trib. Chieti n. 4 del 16/05/2011. Copyright © All rights reserved.