

Glossar

270 on/out: Da bei einem Railtrick das Obstacle 90 Grad zum Fahrer versetzt ist, wird oft nur 270 Grad gedreht und nicht 360 Grad.

50-50: Dieser Trick beschreibt im Skateboarden das Grinden mit beiden Achsen auf dem Rail. Im Inline befindet sich das Rail bei beiden Schuhen zwischen den Rollen.

A-Frame Rail: Dieser Name kommt von der Form des Rails. Das Rail besteht aus einem Up- und einem angefügten Downrail. Zusätzlich kann zwischen Up- und Downrail noch ein Straigtrail eingefügt werden.

Aggressiv Inlineskating: Beschreibt die Art von Inlineskating, die in Streetparks oder Funparks gefahren wird.

Backside: Backside bezeichnet im Skateboarding den Absprung mit dem Rücken zum Rail oder aus der Pipe raus. Immer die erste halbe Drehung charakterisiert den Trick. Beim Inlineskating wird dabei das Auftreffen auf das Rail oder Coping, mit dem Rücken voran, beschrieben (die Ferse überquert das Rail).

Boardslide: Boardslides werden auf Rails oder Boxen gemacht. Das Board ist dabei 90 Grad zum Rail gedreht und es wird auf dem Holz geslidet.

Coping: Das Coping bezeichnet die Stange am Ende der Wall in allen Arten von Rampen.

Deck: Das Deck beschreibt das Flachstück oberhalb einer Rampe.

Double Kinked Rail: Dieses Rail verfügt über zwei Knicke (Kinks), welche ein Down- oder Uprail mit einem Flatrail verbinden.

Downrail: Ein Rail, das sich nach unten neigt.

Drop-In/Out: Diese Begriffe werden für das Hinein- und Hinausfahren in einer Miniramp, Quarterpipe, Bowl oder Vertramp benutzt.

Fakie: Fakie bezeichnet auf dem Skateboard die Rückwärtsfahrt, wobei die Fussstellung gleich bleibt. Ein Goofiefahrer fährt also Fakie mit dem linken Bein auf der Nase. Für Inliner beschreibt der Name das Rückwärtsfahren.

Feeble Grind: Eine Mischung aus Slide und Grind: Die hintere Achse grindet, während die vordere Achse über die Kante des Rails hängt, dabei liegt das Board auf dem Rail auf. In der Miniramp ragt beim Feeble das Board über die Miniramp hinaus.

Flat: Das Flat meint einen flachen Bereich im Park oder in der Rampe.

Flat Rail: Dieses Rail ist ganz gerade. Es ist vom Anfang bis zum Ende kein Höhenunterschied erkennbar.

Frontside: Frontside bezeichnet im Skateboarding den Absprung mit der Brust zum Rail oder aus der Pipe heraus. Beim Inlineskating wird das Auftreffen auf das Rail, mit der Brust voran, beschrieben (die Zehen überqueren das Rail).

Grind: Bei Skateboardern ist ein Grind durch das Berühren von Achse und Rail gegeben. Beim Inlineskaten werden alle Arten von Railtricks als Grinds beschrieben.

Kinked Rail: Rail mit einem Knick nach unten oder oben.

Miniramp: Kleine Halfpipe, die oft ca. 1,5 Meter hoch ist und nicht ganz vertikale Walls (Wände) hat.

Nose Slide: Der Noseslide bezeichnet beim Skaten den Slide auf einem Rail mit der Nase des Skateboardes.

Quarterpipe: Freistehende Rampe mit einer runden Krümmung (Transition), auch «Quarter» genannt. Die Quarterpipe entspricht der Hälfte einer Halfpipe.

Royal Grind: Die Schuhe sind während des Grinds gegen die Fahrtrichtung aufgekantet. Gegrindet wird dabei zwischen den Rollen.

Sliden: Sliden ist der Ausdruck für das Rutschen auf einem Hindernis (oft Rail) mit dem Holzteil des Skateboardes.

Smith Grind: Der Smith Grind ist gleich dem Feeble Grind. In der Miniramp schaut das Board aber nach unten in die Ramp hinein.

Soul Grind: Beim Soul Grind wird der hintere Fuss auf der aussenseite der Rollen (auf der Sole) in Railrichtung aufgesetzt und der vordere Fuss quer zur Railrichtung zwischen den Rollen.

Stall: Beschreibt den Stillstand bei einem Liptrick. Hierbei wird nicht gegrindet.

Switch: Switch beschreibt das Fahren in die andere Richtung mit anderer Fussstellung. Ein Goofiefahrer fährt Switch also wie ein Regularfahrer. Für Inliner meint der Begriff das Rückwärtsfahren.

Street: Street bezeichnet den Bereich beim Skaten, der durch Urbane Obstacles (Hindernisse), wie Treppen oder Geländer ausgestattet ist.

To Fakie: Hier ist das Rückwärtsausfahren am Ende eines Tricks gemeint.

Transition: Übergang vom Flat zur Wall (Vert) in einer Rampe.

Uprail: Ein Uprail ist gerade, steigt aber vom Anfang bis zum Ende kontinuierlich. Oft führt es auf ein neues Obstacle (Hindernis).

Vert: Das Vert ist der Teil der Vertramp, der senkrecht nach oben geht. Er verbindet die Transition mit dem Coping.

Vertramp: Die Vertramp ist bis mehr als doppelt so hoch wie eine Minirampe und endet in vertikalen Walls (Wände).