



xixón | Cultura
y Educación

Edita

Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidá Popular
Oficina de Normalización Llingüística
Conceyu de Xixón

Testos

Mateo Rodríguez García

Diseño y ilustraciones

Capitán Quimera

Imprime

Grupo Imprimimos

Depósito llegal

AS 01672-2020

Impreso n'España

Nun ta permitida la reproducción total o parcial d'esti cartafueyu, nin pasalu a un sistema informáticu, nin tresmitilu per mediu dalu, seya ellectrónicu, mecánicu, copia, grabación o cualesquier otru ensin permisu per escrito del editor.

El skate ta presente en Xixón dende va bien d'años; esta ciudá dinámica, con esi toque tresgresor, ye un sitiú onde los y les que prautiquen skate s'afayen y disfruten del so deporte, y fáennos disfrutar a les persones que lu vemos nos equipamientos y espacios destinaos a esti fin. Un deporte asociáu a la mocedá porque tamién ye mozu; les sos primeres rodaes daten de los años 50, pero dende esa vida curtia yá consigue algamar l'Olimpu del deporte cola so incorporación nos próximos Xuegos.

Ye verdá que munches y muchos de los que lo prautiquen entienden el skate como una forma de vida, pero naide nun pue negar que ye un deporte. Un deporte que llega a la mocedá, y que quien lo practica y lo disfruta pue facelo namás por afición o pola competición y el gustu de les sensaciones que provoca.

La nuestra ciudá cuenta con equipamientos, con prauticantes y cuenta con afición, agora tamién cuenta con un pallabreru que quier poner nuna llingua centenaria les pallabres d'un deporte mozu afitáu en Xixón. La llingua ye un vehículu de comunicación que coles ruedes y el puxu del so usu mantiénse viva. Ye responsabilidá de toes y toos potenciar la utilización d'esta en caún de los espacios de la ciudá, y el skatepark ye un llugar mui afayadizu pa siguir usando y difundiendo les pallabres de los diferentes deportes na nuestra llingua asturiana. Una llingua que ye cultura, que ye patrimoniu, que ye nuestra.

Alberto Ferrao Herrero,
Conceyal d'Educación y Cultura.



ANTOXANA

Nesti añu 2020, el skate diba ser per primer vez ún de los deportes presentes nos Xuegos Olímpicos, un finxu mui importante que de xuru va suponer un cambiu na perceición que, mesmo la xente vanceyao al skate que la que non, tien d'esta actividá.

Per un llau, los y les más puristes refuguen esti fechu que pue suponer un corrompimientu de los valores primeros que tuvo'l skate y que nun yeren otros que pasalo bien colos amigos y les amigues, conocer xente y llugares nuevos y tentar de sacar y deprender trucos pero ensin componente competitivu nengún.

Per otru llau, esta condición nueva pue ayudar a qu'ameyore la mala perceición y la rocea que polo

xeneral se tien d'esta actividá y de la xente que la practica, amás va significar inversiones y patrocinios mayores, lo que ye bien necesario y mereció.

¿Ye'l skate un deporte? Anguaño, podemos dicir que sí, polo menos lo que vamos ver nos Xuegos Olímpicos ye un deporte dafechu, con calter competitivu, normes... Son xusto estos aspektos los que nun acaben de caltriar del too ente la comunidá skater, que vio siempre'l patín como una forma de vida o un arte y non como una competición.

Por embargu, como asocede coles llingües, normativizar el skate nun obliga a competir nin a patinar siguiendo les lleis de la competición, del mesmu mou que normativizar una llingua nun obliga a falar siguiendo la norma pero ye una manera de da-y reconocimientu, altor y de permitir que la xente ayeno al skate o a una llingua tenga unos finxos y parámetros pelos que se guiar.

D'otra manera, esto ayuda a la normalización d'una actividá que, como dixéramos, tovía produz un poco de refugu ente dellos sectores de la sociedá.

ÍNDIZ

- | | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | HISTORIA | 6 |
| 2 | SKATE N'ESPAÑA,
ASTURIES Y XIXÓN | 10 |
| 3 | PARTES DEL SKATE | 15 |
| 4 | ENCAMIENTOS Y
BENEFICIOS | 18 |
| 5 | SKATE NOS XUEGOS
OLÍMPICOS | 21 |
| 6 | MODALIDAES
DE SKATE | 23 |
| 7 | PALLABRERU Y
TERMINOLOXÍA | 25 |
| 8 | GLOSARIU | 39 |

1 HISTORIA

1958



Na **década de los 50**, un grupu de surfistes californianos entamaron un mou de poder surfiar les cais nos díes que la mar nun taba pa ello. Sicasí, los raigaños d'esta actividá hai que los situar d'algunos años enantes, pero ensin que se puea concretar una fecha nin un llugar específicu, yá que se conoz que les idees primitives pudieron surdir en dellos sitios al mesmu tiempu.

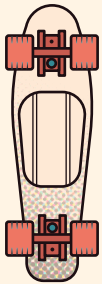
Nestos años primeros del skate, percíbese nidio la influencia del surf, mesmo na téunica de los y les patinadores que na forma de la tabla y los movimientos que se facíen sobre ella.

Anque **nos 60** apaecieron los primeros equipos y patinadores profesionales -por exemplu **Patti McGee**, la primer muyer qu'algamó'l reconocimientu de profesional nesta disciplina y que nel añu 2010 entró nel salón de la fama del skateboarding-, na metá segunda de la década, la práutica del skate agurrina y piesllen munches tiendes y compañes. Polo que nun foi hasta la década siguiente cuando'l skate empezó a caltriar dafechu ente la xente, sobre manera ente la mocedá.

Nos años 70, llegaron dellos ameyoramientos, **Frank Nashworthy** iguó ún de los más notables, la sustitución de les ruedes metáliques poles de poliuretano, que permitíen



1970



1980



agarrar meyor al suelu, lo que fizo que'l skate s'alloñara del surf y surdiera un estilu propiu.

Daquella, **Alan Gelfand** inventa l'*ollie* -el trucu alredu del que xira tol skate modernu-, constrúyese en California'l primer *skatepark* del mundu y ye cuando s'empieza a patinar en piscines, escaleres y barandes.

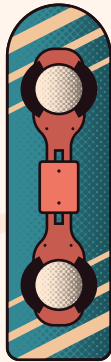
Nesta década entámense tamién les primeres competiciones d'estilu llibre, eslalon y descensu. Nelles empezó a destacar l'**equipu Zephyr**, nel que taben lleendes como **Stacy Peralta, Tony Alva, Jay Adams** o **Peggy Oki** -única muyer del equipu-, que tuvieron muncha sonadía gracies en gran midida a la película *Los amos de Dogtown*.

Los 80 son, de xuru, **la época dorada del skate**; los patinadores dirixien les compañíes más importantes, como **Powell Peralta, Vision, Independent** o **Santa Cruz**. Esto fizo que s'estandarizaren y perfeicionaren los preseos, materiales y ferramienta necesario pa esta actividá. D'esti mou, los patines axustábense meyor a les necesidaes de la comunidá skater, yeren muncho más eficaces y gracies a ello, podien facese trucos más difíciles y enrevesaos.

Desta publíquense los primeros VHS y videos de skate grabaos coles mítiques cámares de Super 8 -destacando perriba toos l'**equipu Bones Brigade**, nel que taben



1990



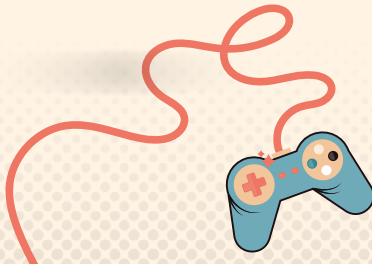
Lleendes como **Tony Hawk, Rodney Mullen, Steve Caballero** o **Lance Mountain**, que tovía agora siguen patinando, dalgunos con más de 50 años- lo que llevó a que'l skate s'espandiera per tol mundu y algamara una popularidá que yera inimaxinable 10 años enantes.

Nos primeros años de los 90, independientemente del espoxigue a nivel mundial qu'esperimentara na década anterior, el skate vuelve perder puxu por mor de la mala reputación que se-yos atribuyó a los y les patinadores que, pela cueta, nun vieron nesto una torga sinón una oportunidad y en vez de refugar esti calter de rebeldes, ficieron d'ello una seña d'identidá y supieron aprovecharlo pa conseguir que caltriara otra vuelta, y con más fuercia, ente la xente mozo -y non tan mozo- de tol mundu, afitando un estilu de vida qu'entá se caltién, a comuña cola estética d'influyencia urbana y con dellos estilos de música, sobre manera'l punk-rock y el rap.

Esti calter urbanu percíbese tamién nel fechu de que gran parte de los y les skaters d'aquella época dexaren un poco al marxe'l skate en rampla que trunfaba nos 80 pa empezar a patinar per cualesquier elementu de la cai y el mobiliariu urbano.



2015



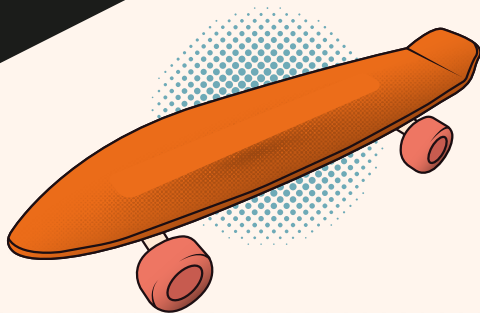
Mesmo les tables que los trucos d'esta época son mui asemeyaos a los que s'utilicen anguaño, polo que podemos dicir que d'equí p'alantre, sobre un inventariu de trucos yá afitáu, el progresu vien en facer los trucos en llugares más complicaos y n'encadenar combinaciones mayores.

Yá **nos últimos venti años**, el skate esperiméntó un impulsu mediáticu mui importante, la celebración de competiciones como los **X-Games**, videoxuegos como'l **Tony Hawk** y la entrada n'escena de les principales marques deportives y comerciales a nivel mundial tán camudando'l mundu del skate nun negociu mui rentable.

Estes empreses que nun se centren namás nel skate tienen más recursos económicos y infraestructura que les marques de skate tradicionales a la hora d'ofrecer patrocinios, desenvolver campañes de marketing y tamién pa consiguir desarrollos nuevos no tocante a calzáu, ferramienta, materiales... polo que munches marques nun puen competir con elles.

De toes formes nun hai qu'escaecer qu'estes marques, empreses, tiendes y revistes tradicionales son les que lleven bien d'años bregando por caltener esta forma de vida y, con ella, la esencia verdadera del patín.

2 SKATE N'ESPAÑA
ASTURIAS
Y XIXÓN



SANCHESKI

N'España pue dicise que los patines llegaron de mano de la compañía vasca **Sancheski**. Acullá pel añu 1966, esta empresa, qu'hasta entós se dedicaba a la construcción d'esquíes, viendo que nun podía competir colos fabricantes d'esquíes franceses y austriacos, patentó la que foi la so primer tabla, un prototipu rudimentariu de madera de faya con ruedes de cauchu sintéticu.

Diez años más tarde, sacó al mercáu'l que de xuru foi'l modelu más icónicu del patín español: el **Sancheski Top Naranja**, un patín de plásticu d'inyeición con exes de chapa y aluminu que se convirtió nún de los "xuguetes" más apreciaos polos neños y neñes españoles.

Esti ésitu remató cola creación del **Team Sancheski** –primer equipu español de skate– que, montáu nuna furgoneta, percorrió España entera dando a conocer estos patines y demás artiluxos venceyaos a l'actividá, por exemplu les ramples. Gracias a esti *tour*, los y les skaters de dellos llugares foron animándose a iguar *skateparks* artesanos, ún de los más sonaos foi'l Parque Sindical de Madrid.

N'Asturies, tenemos constancia de qu'a finales de los años 80 y principios de los 90 yá había una escena skater bien importante, una escena que se foi afitando alreor de

dellos *spots* míticos que na mayoría de los casos, por unes razones o por otros, nun se conserven.

Podemos facer referencia al *skatepark* de Les Meanes, n'Avilés -el primer *skatepark* como tal d'Asturies-, el *halfpipe* d'El Carmen y la U de debaxo la ponte -dambos en Sama-, la recién destruyida rampla del Parque San Francisco y la Plaza España, n'Uviéu o les Us de La Pola Siero... ente otros munchos.

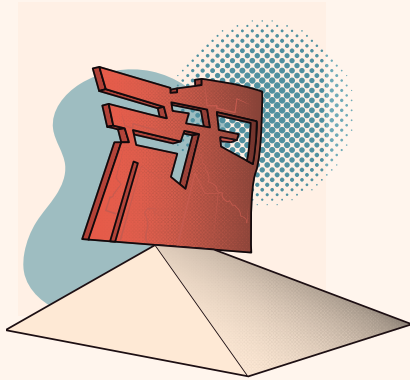
De **Xixón** hai que destacar el *skatepark* d'El Molinón y más de recién, el *skatepark* que s'iguó nel local de l'antigua discoteca Rocamar, ensin escaecer *spots* como San Pedro, El Náutico o la escultura *Nordeste* (la 'pirámide' de Cimavilla) onde tienen venío a patinar, amás de los más de 2000 skaters de la ciudá, dalgunos de los y les meyores skaters del mundu.

Esta xeneración de skaters de finales de sieglu echó una buelga que yá ye imborrable gracias a la montonera de videos que grabaron y qu'anguaño tán disponibles nes redes pal disfrute de los y les amantes del skate más crudo. Ente ellos podemos destacar el **Friendly Video** o'l **Prehistorik** que, xunto cola revista **Crap**, foron los precursores de los

medios audiovisuales venceyaos al skate n'Asturies, nos que destacaba xente como **Emilio Arnanz** o **Eduardo "Bacon"**.

Na primer década del sieglu XXI, continuando colo anterior, sáquense n'Asturies una serie de videos que coluquen la escena skater asturiana nun puestu privilexiáu a nivel estatal. Ente ellos rescampla'l **Costa Verde**, cola mítica parte de **Marcos Medio** y **Eduardo Acosta**, qu'apaez tamién nel **Rewind**, xunto a xente como **Guto**; o yá nel añu 2007 el **Winfli**, onde se dan a conocer skaters mui mozos como **Carlo Consiglio** o **Dani Caicoya**.

Nos últimos años, l'espoxigue del skate vieno acompañáu del desarrollu de les nueves teunoloxíes, que ficieron que se dexaren un poco al marxe los videos de skate entendíos propiamente como tal, dando pasu a les formes nueves d'espresión nes redes sociales. Conque, al mesmu tiempu que desaparecen los videos de skate nel so formatu clásicu, apaecen formatos nuevos, muncho más pasaxeros y que difícilmente van consiguir la sonadía de los sos precursores, yá qu'al ser tan inmediatos y haber tanta cantidá d'ellos pierden esi puntu d'esclusividá.



Per otru llau, gánase n'otros aspeutos, yá que por exemplu, les nueve formes d'espresión tienen un alcance munchu mayor, al necesitar menos infraestructura a la hora de promocionase. Amás, nestos tiempos vienen construyéndose n'Asturies dellos *skateparks*, dalgunos d'ellos de munchu nivel, por exemplu'l de La Madalena, n'Avilés; el del 'Parque de Invierno', n'Uviéu o'l *skatepark* de Cimavilla, en Xixón, que tán facilitando les coses a los y les patinadores d'anguaño.

Esta nueva xeneración de skaters asturianos, ente los que podemos destacar a patinadores como **Andrés Castro** o **Guille Amago** son continuadores dignos d'esti movimientu y tán sabiendo continuar con traza

pel camín que foron abriendo los y les sos precursores pelos *skateparks* y places d'Asturies.

Ye cierto y sabío que'l fechu de patinar pela cai y pel mobiliariu urbano cimbla pela llende ente lo llegal y lo ilegal.

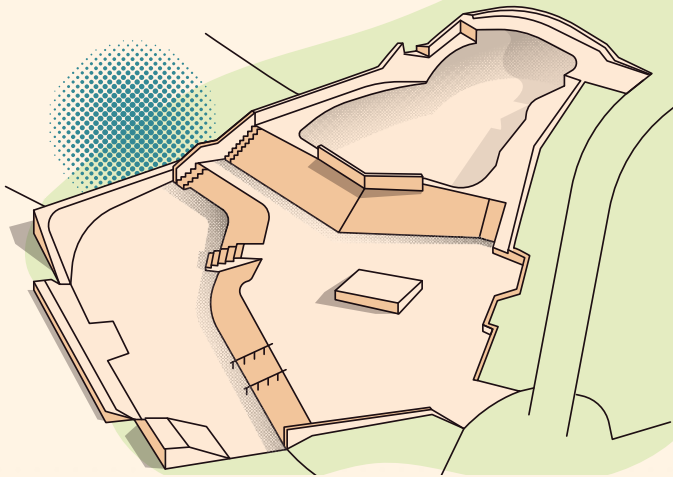
La llexislación española nun recueye unes midíes específiques no que fai al skate, namás lo considera un mediu de tresporte y dexa a los Conceyos la potestá p'afitar unes normes d'usu en caún d'ellos.

Poru, hai que procurar ser responsables y enterase bien de cómo son les normes en cada conceyu pa nun tener problemes cola llei, y en casu de nun saber cómo ye la llexislación d'un sitiu concretu, recomiéndase siguir la premisa que diz qu'en teoría namás ta permitío nos espacios amañaos pa ello, ye dicir, nos *skateparks*.

De toes formes, en toles ciudaes hai delles places y espacios onde aconceyen los y les patinadores ensin xenerar muncha molestia, polo que patinar ta más o menos permitío.

Pudiendo ser llegal o nun lo ser, lo que ye incuestionable ye la esistencia d'estos llugares y el fechu de que delles

CIMAVILLA SKATEPARK



ciudaes, por exemplu Barcelona, supieron ver nello un filón col que promover l'actividá física y el turismu, polo que son más permisives cola práutica del skate en dalgunos espacios públicos.

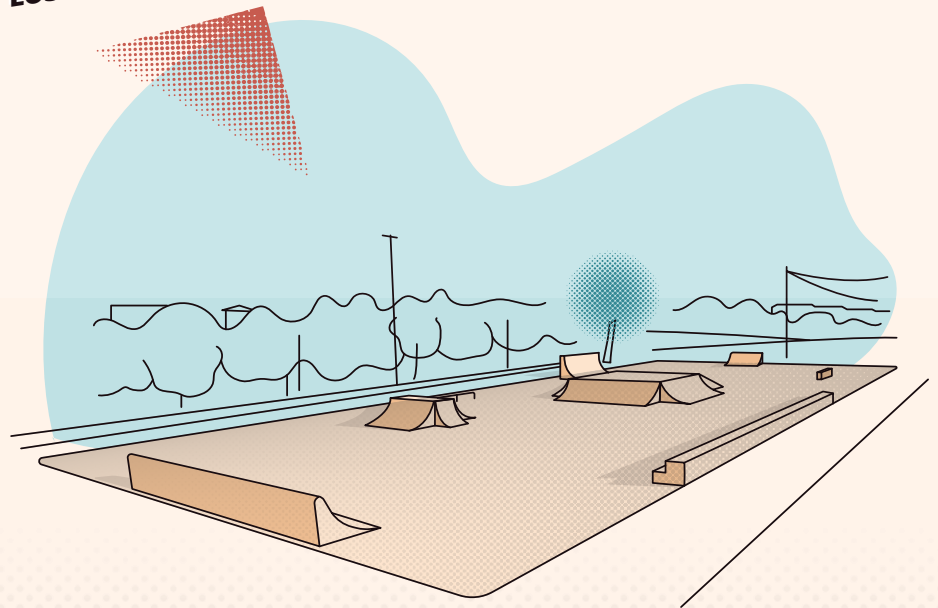
El **skatepark de Cimavilla** construyóse nel añu 2010 nuna zona privilexada de la ciudá. Na parte cimera hai un *bowl* con un altor que va dende'l metru y mediu de la parte más baxa a los dos metros y mediu que tien la pala. Na parte de cai atópense dellos planos y caxones, un *quarter* en curva y una zona con barandes en suelu, escaleres y una pirámide.

Esti *skatepark* tien dellos fallos de construcción: el suelu, al nun tar pulío nin cubiertu de pintura plásticu fai que les ruedes eslicen mal per ello, lo que dificulta'l patinar y aumenta'l riesgu de sufrir una llesión al cayer. Dalgo asemeyao asocede colos *copis*, qu'al ser mui finos abollaron al poco de ponelos, conque munchos módulos taben imprauticables. En 2019, por mor del mal estáu del equipamientu y del escaezu per parte de les instituciones, los usuarios y usuaries del parque, xunto con vecinos y vecines de Cimavilla, entamaron una sestaferia na que tol mundu que quixo pudo participar y collaborar col remocique y acuriosamientu d'esta instalación.

El **skatepark de Los Pericones**, nel barriu de Ceares/Ciares, tien más de venti años. Tuvo ensin usase hasta l'año 2016, cuando se remocicó d'un mou bastante probetayu. Anguaño ta n'usu pero les males condiciones que presenta faen que seya bastante peligrosu y difícil de patinar. Nesti parque podemos atopar dellos *quarters*, ún d'ellos con *wallride*, un *spin* y una zona de cai austera con un caxón, un *manual pad* y una baranda en suelu.

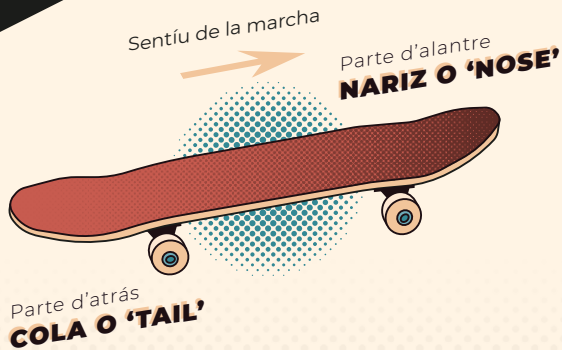
El **skatepark d'El Cerilleru**, nel barriu de La Calzada, iguóse alreduro del año 2005. D'entós p'acá nun se tocó nin se-y fizo nengún remocique, polo que ta comiú pola maleza; amás, el formigón del suelu y de los módulos ta desfecho. Poro, lleva unos años nel olvidu.

LOS PERICONES SKATEPARK



3 PARTES

DEL SKATE



Nos patines que s'utilicen anguaño podemos distinguir estes partes:

LLIXA

Papel áspero que va apegao perriba la tabla y que fai que'l calzáu agarre a esta.

TABLA

Polo xeneral, compónse de 7 llámines de madera (7 ply) d'arce canadiense o guatambú. La parte d'alantré ye'l *nose* o nariz y la parte d'atrás ye'l *tail* o cola.

Les dimensiones (anchor y llargor) varíen d'acorde col tipu de skate que se realiza y coles preferencies y condiciones personales y físiques de cada patinador o patinadora. Les tables suelen tener un llargor d'ente 84 cm (33 pulgues) y 89 cm (35 pulgues) y un anchor d'ente 19 cm (7.5 pulgues) y 21 cm (8.25 pulgues).

Les más anches y llargues, ye dicir, les más aparatoses, suelen usase pa rampla o *vert* y les más finines y amañoses pa *street* o cai, pero como yá dixéramos, esto varía conforme al gustu de cada persona.

1 LLIXA



2 TABLA



3 RISER PAD



4 EXES



5 RODAMIENTOS



6 RUEDES



7 TORNIELLOS



Otru aspetu a tener en cuenta ye'l cóncavu de les tables, cuanto más cóncava seya, va permitir movimientos y xiros más agresivos.

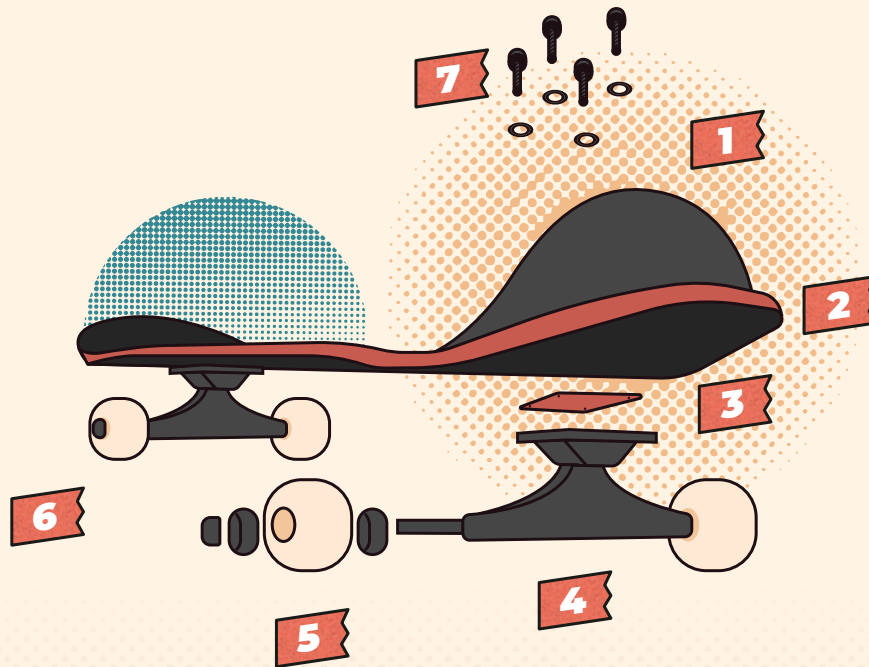
Perbaxo, les tables lleven un dibuxu o gráficu; un vezu nel mundu del skate ye que cuando dalguién algama la categoría de profesional, la marca pa la que patina suel sacar una tabla con un gráficu o una semeya personalizada. Lo mesmo pasa colos playeros, camisetas...

EXES

Lleven dos, la mayoría tan feches de calamina (una aleación de cinc, plomu y estaño, asemeyada al aluminu llixero) aunque tamién les hai d'otros materiales, como magnesiu y titaniu.

Les ruedes xúnense a la tabla peles exes per aciu d'un **torniellu** onde acoplen les gomes que se llama *kingpin*, qu'esti torniellu tea más o menos apretáu tamién va condicionar los movimientos que se realicen sobre la tabla (cuanto más sueltu tea va ofrecer una folgura mayor, ye dicir, mayor marxe, polo que va permitir movimientos más amplios).

Lo mesmo que les tables, cuanto más grandes, les exes dan más estabilidad pero tamién pesen más.



RUEDES

Lleven cuatro, enganchaes a les exes. Polo xeneral tãn feches d'uretano. Como asocede coles otres partes del skate, les carauterístiques d'estes varíen conforme al gustu del patinador o patinadora, nesti casu les diferencies márcales el tamañu (ente 52 y 60 mm) y la dureza (les más pequeñes suelen usase pa cai y les más grandes pa rampla o vert; les más blandes ofrecen mayor tracción y les más dures derrapen meyor).

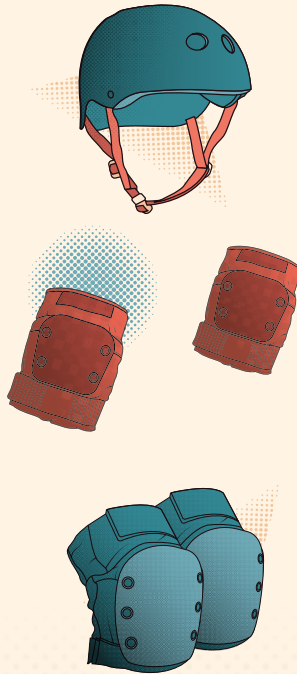
Dentro de les ruedes van unes pieces mecániques formaes por dos cilindros que rueden ente ellos gracias a un conxuntu de bolines qu'hai ente medies que se llamen **rodamientos**.

4 ENCAMIENTOS

Y BENEFICIOS

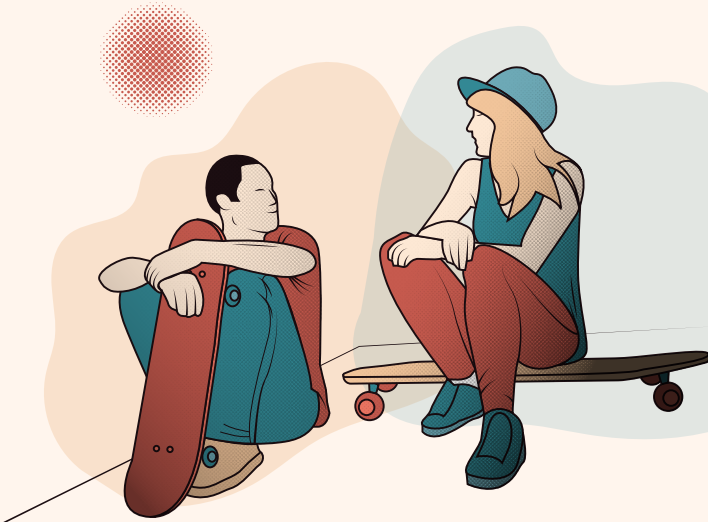


- El skate nun ye fácil, al principiu resulta bastante complica'o tenese enriba la tabla, dase pata y, sobre too, facer trucos. Nun hai que se frustrar, yá que'l dependimientu ye un procesu duru y llargu, polo qu'hai que-y dedicar bien d'hores. Lo más importante ye ser constante, nun tener mieu y ser consciente d'ónde tán los nuestros límites. Hai qu'empezar polo cenciello, saber patinar en llano y dase pata curioso, en garrando soltura con esto yá se pue empezar a probar trucos, el más importante y col que tol mundu empieza ye l'*ollie*.
- Llevar proteiciones (casco, rodiyeres...) ye una solución bona pa nun patinar con mieu, yá qu'esto va ser una torga qu'imposibilite que salga lo que se quier facer.
- Anque en parte sí ye una actividá mui física, nel skate ye casi too mental. Nun val de nada tener una condición física mui bona si nun yes quien a enfotate en ti mesmu o mesma. Esta actividá requier de muncha concentración y sobre too, de decisión.
- Ye mui importante facer casu a la xente que sabe, reparar nos sos movimientos, en cómo coloquen los pies a la de facer un trucu...



- Dalgo que ye innegable ye que'l skate, como deporte o como arte, ye bien beneficioso pa les rellaciones sociales. Polo xeneral, prautícase albestestate y en grupu, polo qu'alredor d'esta actividá surden xuntances d'amigos y amigues que pasen munches hores na cai tentando d'ameyorar y deprender trucos.
- Nun ye una actividá que xenere competitividá, asina cuando dalguién consigue sacar un trucu nuevu, l'allegría ye tanto pa la persona que lo llogra como pal restu que tán na plaza o nel *skatepark*, que suelen festexalo con xiblíos y golpiando'l *nose* o'l *tail* de la tabla escontra'l suelu, amás de felicitando a la persona que sacó'l trucu con un abrazu.
- Nes competiciones asocede lo mesmo, aunque como ye evidente, caún y caúna intenta facelo bien y el públicu pue querer que gane un o una patinadora en concreto; la competitividá, en comparanza con otros deportes, ye muncho más sano, polo que tol públicu y tolos y toles competidores aplauden y feliciten a quienquiera que planche un trucu o gane'l campeonatu.

Amás nun se van sentir nunca insultos nin se va retrucar a los xueces. Nun suel pasar -y si pasare taría mui mal visto- qu'a dalgún competidor o competidora-y paeza



mal el veredictu del xuráu. A la fin, quien compite failo pol “engorile” y pol espectáculu y, en tou casu, por ganar él o ella, non porque pierdan los y les demás.

Estes muestres d’allegría y compañerismu faen qu’ameyore l’autoestima y amenorgue l’estrés.

No físico, el skate trai tamién munchos beneficios. Dellos estudios calculen que nuna hora patinando puen quemase unes 600 caloríes.

Trabáyase l’equilibriu, la coordinación, la resistencia, la elasticidá y la fuercia de les persones que lo prautiquen.

Ye una actividá relativamente económica, nun necesita mayor inversión qu’un patín, calzáu cómodu y proteiciones.

El patín ye tamién un mediu de tresporte ecolóxicu y sostenible.



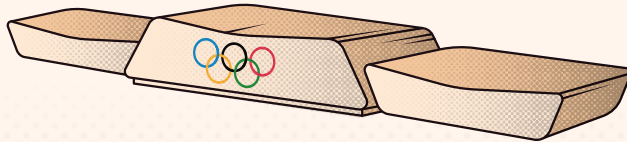
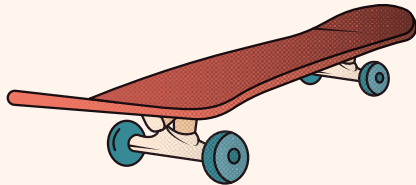
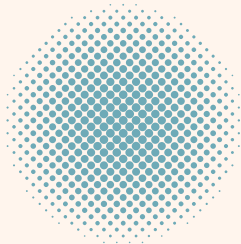
Tovía nun se conoz el mou nel que se va desarrollar la competición de skate nos Xuegos Olímpicos, cómo se va puntuar, qué cosas nun se van permitir... lo que sí paez claro ye que va haber **dos modalidaes, cai y rampla**. Conque pue suponese que les regles van basase nes de les competiciones que se vienen haciendo hasta agora:

Los y les skaters van dir compitiendo en **tandes de 5 participantes**, más o menos.

Ye mui importante'l calentamientu, polo xeneral nes competiciones suel dase alredu d'un quartu d'hora de calentamientu per cada ronda.

Nel momentu de competir namás va haber **un o una participante na pista**, el cambiu de participante va facese cuando acabe'l tiempu, cuando se falle un trucu o cuando se supere'l númeru de trucos permitíos. Normalmente son alredu de 4 en cai y 8 en rampla.

De toes formes, tovía nun se conocen les normes; poro, nun se sabe seguro en cuánto va tar el tope. Nes competiciones locales suelen facese esceiciones y nun ye raro ver que se-y dean más oportunidaes a un o una participante que tea intentando un trucu que



se considere mui complicáu. Habrá que ver si estes esceiciones caltrien tamién nel skate más competitivo.

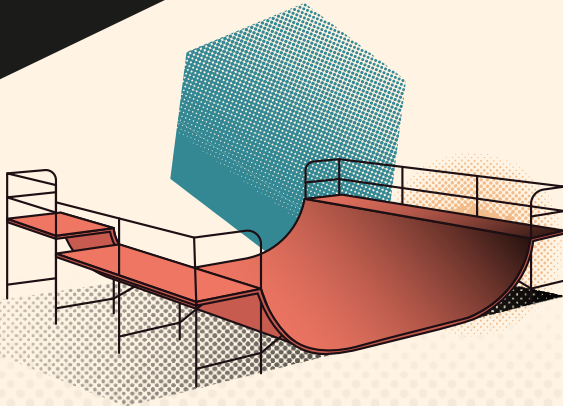
Suel haber ente 3 y 5 xueces, que valoren a los y les participantes atendiendo sobre too al estilu y a la dificultá de los trucos.

Los y les xueces dan una puntuación d'ente 0 y 100 puntos que se sumen pa calcular la media. En dalgunes competiciones nes qu'hai 5 o más xueces elimínense la mayor y la menor puntuación y calcúlase la media de les restantes.

No tocante a proteiciones, namás son obligatories nes categoríes inferiores, ye dicir, de menores de 16 años, aunque son recomendables, sobre manera nes competiciones de rampla y *vert* -nestes últimes ta muncho más afitáu l'usu de cascu y rodiyeres-.

6 MODALIDAES

DE SKATE



Yá tenemos dicho que nos Xuegos Olímpicos va competise en cai y en rampla. Nesti apartáu vamos ver les diferencies ente elles y qué otres modalidaes existen.

CAI/STREET

Xeneralmente diferénciase'l skate de cai del de parque, yá que'l primeru prautícase n'espacios públicos y el segundu en *skateparks*.

Nos Xuegos Olímpicos lo que se va llamar 'skate de cai' ye en realidá 'skate de parque': asina, esta competición va desarrollase nun parque que va tar formáu por barandes, escaleres, caxones, planos inclinaos... toos estos elementos puen tar presentes en cualesquier ciudá, polo qu'habríen considerase propios del skate de cai, pero nesti casu tán nun parque qu'en cierta midida imita la morfología d'un espaciu urbanu pensáu específicamente pa prauticar esta actividá.

RAMPLA

Dentro d'esta modalidá hai que diferenciar otres submodalidaes:

Mini

Prautícase nun módulu formáu por dos *quarters* enfrentaos.

Vert

Prautícase tamién nun módu formáu por dos *quarters* enfrentaos. Diferénciase de la mini en que los *quarters* son de mayor tamañu y en que la parte cimera d'estos ye vertical.

Bowl

Prautícase en piscines vacíes o en construcciones de forma más o menos ovalada o asemeyada a un cuencu.

DESCENSU O DOWNHILL

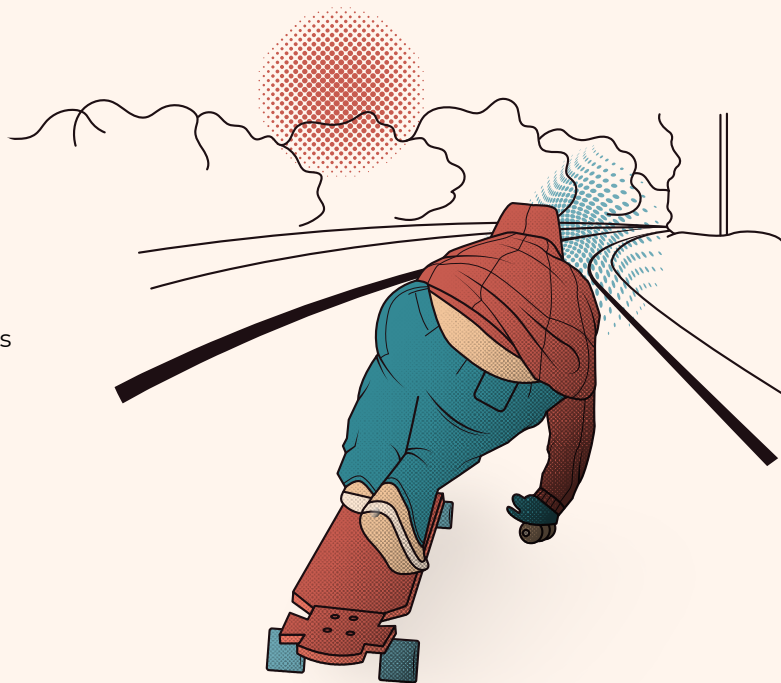
Esta modalidá básase en baxar per cuestes y sitios pindios, a muncha velocidá y derrapando.

Pa esto sí ye casi obligao dir con proteiciones: cascu, guantes, rodiyeres y corderes, a lo menos; yá qu'en dalgunes competiciones ye posible perpasar los 100 km/h.

Los patines que s'empleguen pa esta disciplina son más grandes que los de cai y rampla.

ESTILU LLIBRE O FREESTYLE

Ye la modalidá de skate más antigua. Céntrase en crear una especie de coreografía con trucos en suelu ensin utilizar nengún otru elementu.

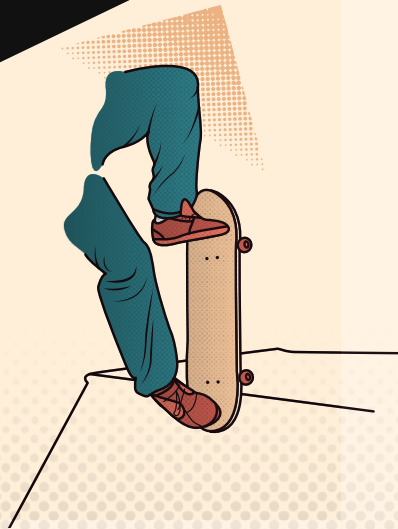


ESLALON O SLALOM

Ye una modalidá qu'anguaño ta cuasi que desaparecida, aunque nos años primeros del skate sí qu'había competiciones d'ello.

7 PALLABRERU

Y TERMINOLOXÍA



Nesti apartáu vamos facer un repasu a la terminoloxía téunica del skate, sobre manera no tocante a trucos básicos, yá que'l skate ta evolucionando de contino, polo que ye imposible reseñar tolos trucos qu'esisten.

Pue llamar l'atención que muncha de la terminoloxía que va apaecer equí nun concuaye col sistema fonolóxicu y léxicu del asturianu: el motivu ye que'l skate ye una actividá que nació en Norteamérica y entá ye relativamente moderna, polo que la mayoría de la terminoloxía que s'emplega alreduer d'esta actividá -mesmo n'Asturies que nel restu del mundu- ta n'inglés dafechu.

De toes formes, col correr del tiempu, nes distintes llingües van surdiendo neoloxismos a partir d'empréstamos del inglés.

A

Aereu/air: trucu que consiste en llevar perriba'l *copi* ensin picar un *ollie*, namás cola inercia.

Agarre/grab: términu que val pa nomar cualesquier trucu que consista en garrar el patín coles manes nel aire. Existen munches posibilidaes y combinaciones.

B

Backside: términu que s'utiliza pa indicar qu'al grindar, eslayar o facer un *wallride* l'elementu que se va patinar queda a les espaldes del o de la skater.

Pela cueta, nun trucu de suelu o de *flip*, indica que se xira (180°, 360°...) p'atrás, ye dicir, al patinar de *regular* el xiru ye nel sentíu de les agujes del reló; lo contrario al patinar de *goofy*, nesti casu, el xiru ye a la contra del sentíu de les agujes del reló.

Baranda/barandiella: barra, polo xeneral fecha de metal o bronce, que forma parte d'una escalera (aunque tamién les hai en suelu) que s'utiliza pa grindar y eslayar.

Bigspin 180: trucu que consiste en facer que la tabla xire 360°, al empar que'l cuerpu del patinador o

patinadora xira 180° nel mesmu sentíu que la tabla. El **bigspin 360** ye igual pero xirando la tabla 180° más. Si a esti trucu se-y añade un *flip* o *heelflip*, faise un **bigflip** o **bigheelflip**.

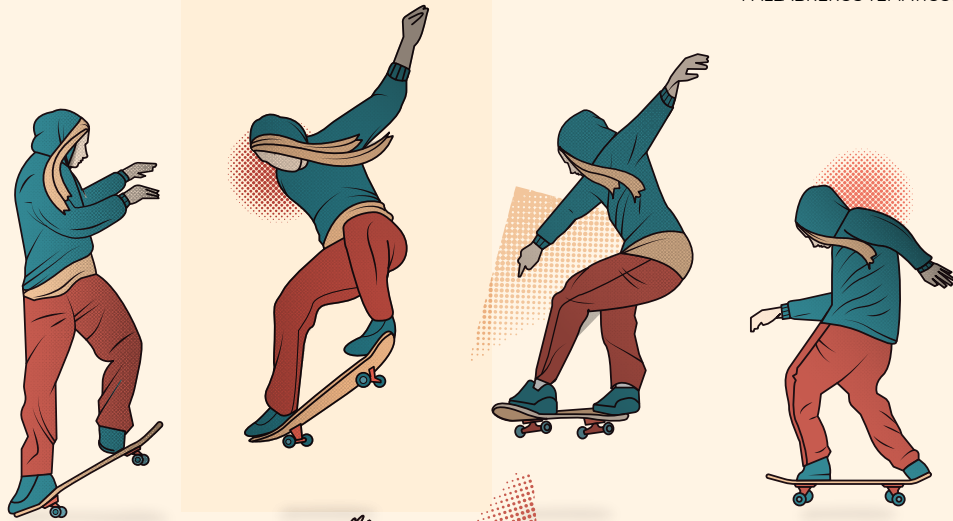
Blunt: trucu de *slide* o instalación que consiste en colocar el patín de manera casi vertical, clavando o eslizando col *tail* y la exa trasera, de mou que'l *nose* quede llevantáu ente 45° y 90°.

Board: trucu de *slide* que consiste n'eslayar cola parte central de la tabla, empobinando primero'l *nose* a unos 45°, tomando como referencia'l puntu dende'l que se pica'l trucu.

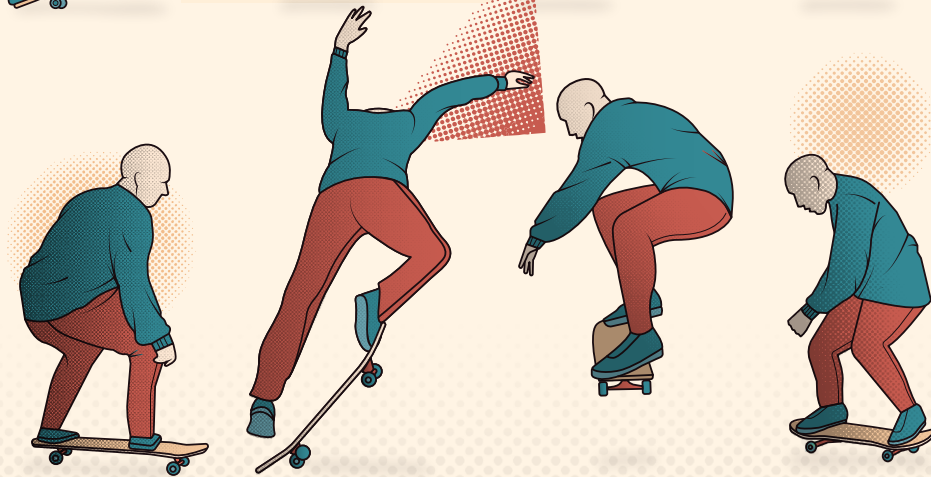
Body varial/Sex change: trucu que consiste en xirar el cuerpu (180°, 360°...) independientemente de lo que faiga'l patín.

Boneless: trucu que consiste en garrar la tabla cola mano y sacar el pie delanteru de la tabla pa usalu d'impulsu y dar un blincu.

BACKSIDE
Patinadora regular



BACKSIDE
Patinador goofy



C

Caballerial: trucu que consiste en xirar 360° de *backside* nel aire diendo de *fackie*. Si en vez de xirar 360° se xira 180°, el trucu llámase **halfcab**. El nome del trucu vien del so inventor, el míticu Steve Caballero.

Cámara o filmer: persona que se dedica a grabar a la xente que patina y que ye parte fundamental d'esta cultura, pa grabar llinies de trucos tien de dir siguiendo a la persona que patina n'otru skate, polo que tien que s'afayar bien col patín nos pies.

Cóncavu: curvadura que tienen les tables pa que tengan una fuercia y agarre mayor.

Copi: barra de metal que ta na parte cimera de la rampla que s'utiliza pa grindar, eslayar y instalar.

Crook: trucu de *grind* que consiste n'encaxar la exa delantera nuna baranda, bordiellu o *copi*, formando un ángulu de 45° aproximao, de mou que'l *tail* quede llevantáu pal mesmu llau del elementu que se grinda, tomando como referencia'l puntu dende onde se pica'l trucu.

D

Dar/dase pata: términu que s'utiliza pa referise al fechu de garrar impulsu en llano, sacando un pie del patín y faciendo fuercia escontra'l suelu. Polo xeneral, el pie que s'utiliza ye'l que se lleva atrás.

Darkslide: trucu que consiste n'eslayar cola llixa.

Disaster: trucu de rampla que consiste en facer un aereu o un *ollie* diendo de *fackie* y clavar la tabla nel *copi*, de mou qu'esti quede ente los dos pies del patinador o patinadora.

Drop: trucu que consiste en dexase caer col patín nos pies, mesmo dende la parte cimera de la rampla que dende cualesquier sitiü altu.

E

Engorile: estáu d'alteriamientu, d'ansiedá, d'entusiasmu (que produz daqué o daquién que gusta muncho, que se quier consiguir).

Eslayar/slide: denominación que val pa referise a cualesquier trucu que consista n'eslizar la tabla per un bordiellu, baranda, caxón o *copi* coles partes de madera de la tabla. Dependiendo de la postura del patinador o patinadora y de la parte del patín cola que s'eslice recibe un nome diferente.

Eurogap: módulu que se compón d'un planu inclináu y unu rectu a mayor altura separaos per un planu rectu que ta a la mesma altura que la parte cimera del planu inclináu.

F

Fackie: términu que s'utiliza pa referise al fechu de patinar completamente *al vesre* (al revés) de la posición natural, ye dicir, pa un patinador o patinadora *regular*, ye dir d'espaldes, col pie izquierdu atrás, llevar el pesu alantre y picar los trucos col pie derechu na parte delantera del patín. Lo contrario si ye *goofy*, pie derechu atrás y picar los trucos col pie izquierdu na parte delantera.

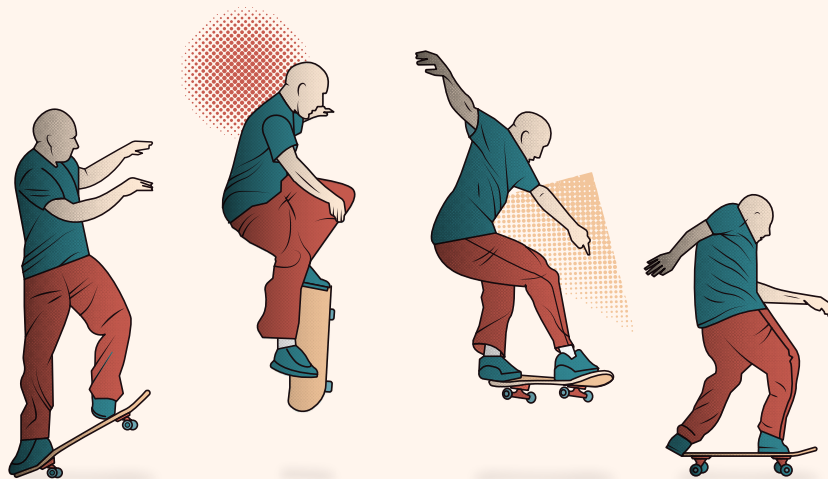
Feeble: trucu de *grind* que consiste n'encaxar la exa trasera nuna baranda, bordiellu o *copi*, formando un ángulu de 45° aproximao, de mou que'l *nose* quede pal otru llau del elementu que se grinda, tomando como referencia'l sitiu dende onde se pica'l trucu.

Flip/kickflip: ye ún de los trucos básicos del skate, consiste en da-y una vuelta completa al patín de manera horizontal. Si'l patinador o patinadora ye o va de *regular*, el *flip* faise picando col pie derechu y pegando una patada col pie izquierdu a unos 45° hacia la izquierda pa que'l patín xire pa contra esti sentíu. Lo contrario si'l patinador o patinadora ye o va de *goofy*, pícase'l trucu col pie izquierdu y pégase la patada col pie derechu.

Fifty-fifty/50-50: trucu de *grind* que consiste en dir recto coles dos exes eslizando.

Frontside: términu que s'utiliza pa indicar qu'al grindar, eslayar o facer un *wallride*, l'elementu que se va patinar queda de cara al patinador o patinadora. Pela cueta, nun trucu de suelu o de *flip*, indica que se xira (180°, 360°...) p'alantre, ye dicir, al patinar de *regular*, el xiru ye na contra del sentíu de les agujes del reló, al revés qu'al patinar de *goofy*.

FRONTSIDE
patinador regular



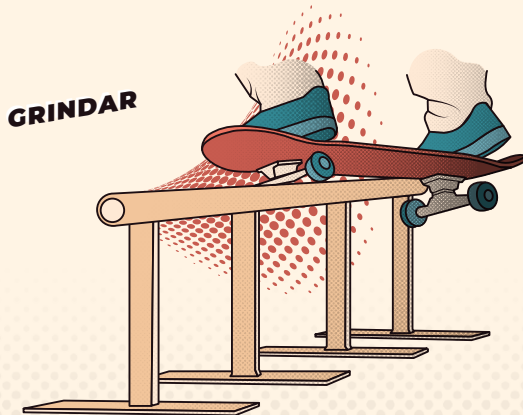
FRONTSIDE
patinadora goofy



Funbox: módulu que se compón de dos planos inclinaos xuníos per un planu rectu nel que davezu hai una baranda y un *hubba* en caún de los planos.

G

Goofy: términu que s'utiliza pa referise a la persona que tien por postura natural dir col pie derechu alantre y l'izquierdu atrás.



Grindar/grind: denominación que val pa referise a cualesquier trucu que consista n'eslizar el patín per un bordiellu, baranda, caxón o *copi* coles exes. Dependiendo de la postura del patinador o patinadora y de la parte del patín cola que s'eslice recibe un nome diferente.

H

Half-pipe: rampla formada por dos *quarters* enfrentaos que tien la forma d'un tubu cortáu pela metá.

Hardflip: trucu que consiste en facer un *flip* combináu con un *frontside varial*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 180° na contra del sentíu de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*, nesti casu'l patín xira 360° de manera horizontal y 180° nel sentíu de les agujes del reló. Si'l *varial* que se-y añade al *flip* ye 360, faise un **360 hardflip**.

Heelflip: trucu que consiste en da-y una vuelta completa al patín de manera horizontal. Si'l patinador o patinadora ye o va de *regular*, el *heelflip* faise picando

col pie derechu y pegando una patada col pie izquierdu hacia la derecha pa que'l patín xire pa contra esti sentíu. Al revés si'l patinador o patinadora ye o va de *goofy*, pícase'l trucu col pie izquierdu y pégase la patada col pie derechu.

Hubba: caxón o antepechu inclináu que suel tar a los llaos d'una escalera.

I

Indie: trucu que consiste en garrar la parte del patín que-y queda de cara al patinador o patinadora cola mano que se corresponde col pie que se lleva atrás.

Instalar/instalación: denominación que val pa referise a cualesquier trucu que consista en clavar el patín nun bordiellu, baranda, caxón o *copi* coles exes o cola tabla. Dependiendo de la postura del patinador o patinadora y de la parte del patín que se clave recibe un nome diferente.

Inward heelflip: trucu que consiste en facer un *heelflip* combináu con un *backside varial*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 180° nel sentíu de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*, nesti casu'l patín xira 360° de manera horizontal y 180° na contra del sentíu de les agujes del reló. Si'l varial que se-y añade al *heelflip* ye 360, faise un **360 inward heelflip**.

L

Laserflip/360 heelflip: trucu que consiste en facer un *heelflip* combináu con un *frontside varial 360*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 360° na contra del sentíu de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*. Nesti casu'l patín xira 360° de manera horizontal y 360° nel sentíu de les agujes del reló.

Lipslide: trucu de *slide* que consiste n'eslayar cola parte central de la tabla, empobinando primero'l *tail* a

M

unos 45°, tomando como referencia'l puntu dende'l que se pica'l trucu.

Manual: trucu que consiste en facer equilibriu sobre les dos ruedes d'atrás, de mou que'l *tail* nun pegue en suelu y que'l *nose* quede llevantáu.

Mongo: forma de dase pata que consiste en puxar col pie que se lleva alantre. Suel utilizase al dir de *switch*, yá que d'esti mou'l pie qu'apoya en suelu ye'l mesmu qu'al dir na postura natural. Pa un patinador o patinadora que seya o vaya de *regular*, dir de *mongo* significa dase pata impulsándose col pie izquierdu, que ye'l que lleva alantre. Al revés si'l patinador o patinadora ye o va de *goofy*, nesti casu dase pata impulsándose col pie derechu.

N

Nollie: trucu que consiste en llevar el patín del suelu, dende la postura natural del patinador o patinadora, picando col pie que se lleva alantre nel *nose* y rascando col pie d'atrás.

Nose: parte delantera d'una tabla de skate.

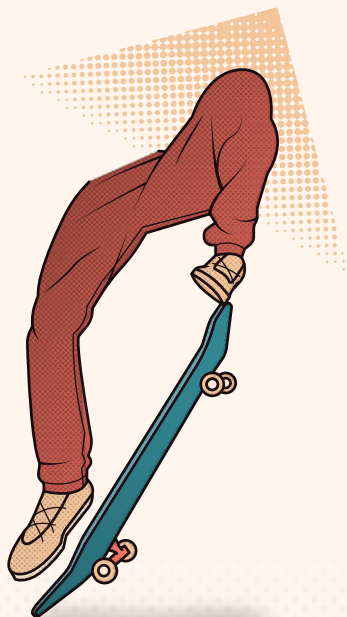
Noseblunt: trucu de *slide* o instalación que consiste en colocar el patín de manera casi vertical, clavando o eslizando col *nose* y la exa delantera, de mou que'l *tail* quede llevantáu ente 45° y 90°.

Nosegrab: trucu que consiste en garrar el *nose* cola mano que se corresponde col pie que se lleva alantre.

Nosegrind: trucu de *grind* que consiste en facer equilibriu sobre les dos ruedes d'alantre, de mou que'l *nose* tea fundíu escontra'l bordiellu, caxón o *copi* y que'l *tail* quede llevantáu. Lo mesmo qu'un *nosemanual* pero grindando.

Nosemanual: trucu que consiste en facer equilibriu sobre les dos ruedes d'alantre, de mou que'l *nose* nun pegue en suelu y que'l *tail* quede llevantáu.

OLLIE



O

Ollie: ye'l trucu básicu del skate, consiste en llevar el patín del suelu, picando col pie que se lleva atrás y rascando col d'alantre. El nome del trucu vien del so inventor, Ollie Gelfand.

Overcrock: trucu de *grind* que consiste n'encaxar la exa delantera nuna baranda, bordiellu o *copi*, formando un ángulu de 45° aproximao, de mou que'l *tail* quede llevántau pal otru llau del elementu que se grinda, tomando como referencia'l puntu dende onde se pica'l trucu.

P

Picar: movimientu básicu del skate pa consiguir que la tabla llevante del suelu. Consiste en puxar col pie nel *nose* o nel *tail* escontra'l suelu pa que la tabla pegue un güelpe nesti y faiga fuercia pa elevase. Pa ello, hai que rascar col otru pie pa compensar la inercia o pa dirixir el patín pa onde se quiera.

Pivot/5-0: trucu de *grind* que consiste en dir recto eslizando namás cola exa d'atrás. Lo mesmo qu'un *manual* pero grindando.

Planchar/plancha: términu que s'utiliza pa indicar qu'un trucu ta fechu perfeutu.

Ply: términu que s'utiliza pa referise al númberu de llámines de madera que tien una tabla. La mayoría de les tables d'anguaño son 7 *ply*, ye dicir, compónense de 7 llámines de madera.

Pop shove-it: trucu que consiste en xirar la tabla de manera horizontal (180°, 360°...). Diferénciase del *varial* en que nesti casu hai que picar.

Q

Quarter: módulu que consiste nuna rampla en forma de curva ascendente con un *copi* na parte cimera.

R

Rascar: movimientu que se fai nun trucu col pie que nun pica, pa compensar la inercia o dirixir el patín pa onde se quiera.

Regular: términu que s'utiliza pa referise a una persona que tien por postura natural dir col pie izquierdu alantre y el derechu atrás.

S

Stalefish: trucu que consiste en garrar la parte del patín que-y queda a la espalda al patinador o patinadora cola mano que se correspuende col pie que se lleva atrás.

Smith: trucu de *grind* que consiste n'encaxar la exa trasera nuna baranda, bordiellu o *copi*, formando un ángulu de 45° aproximao, de mou que'l *nose* quede pal mesmu llau del elementu que se grinda, tomando como referencia'l sitiü dende onde se pica'l trucu.

Spot: sitiü, porción o puntu (concretu del espaciu onde hai dalgún elementu afayadizu pa la práutica del *skateboarding*).

Switch: términu que s'utiliza pa referise al fechu de camudar la posición pola que nun ye natural pal patinador o patinadora. Distínguese del *fackie* en que

se lleva'l pesu y se pica na parte d'atrás, ye dicir, pa un patinador o patinadora que tenga por postura natural dir de *regular*, dir de *switch* ye dir col pie derechu alantre y llevar el pesu y picar los trucos atrás col pie izquierdu, como si fora *goofy*.

Lo contrario pa dalguién que tenga por postura natural dir de *goofy*, nesti casu llévase'l pie izquierdu alantre y el pesu y el pie derechu atrás, esto ye, como si fora *regular*.

T

Tail: parte trasera d'una tabla de skate.

Tailgrab: trucu que consiste en garrar el *tail* cola mano que se correspuende col pie que se lleva atrás.

Tresflip/360 flip: trucu que consiste en facer un *flip* combináu con un *backside varial 360*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 360°



nel sentíu de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*.

Tour: escursión o viaxe per dellos llugares col envís de patinar.

U

U/mini rampla: módulu formáu por dos *quarters* enfrentaos ún al otru.

V

Varial: trucu que consiste en xirar la tabla de manera horizontal (180°, 360°...). Diferénciase del *pop shove-it* en que nesti casu nun fai falta picar.

Varialflip: trucu que consiste en facer un *flip* combináu con un *backside varial*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 180° nel sentíu

de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*. Nesti casu'l patín xira 360° de manera horizontal y 180° na contra del sentíu de les agujes del reló.

Varialheelflip: trucu que consiste en facer un *heelflip* combináu con un *frontside varial*, ye dicir, en casu que'l patinador o patinadora seya o vaya de *regular*, el patín xira 360° de manera horizontal y 180° na contra del sentíu de les agujes del reló. Al revés si quien patina ye o va de *goofy*. Si'l *varial* que se-y añade al *heelflip* ye 360, faise un **360 heelflip** o **laserflip**.

W

Wallride: trucu que consiste en consiste en patinar per una paré o per cualesquier sitiu en vertical.





8 GLOSARIU

0-9

5-0	36
50-50	31
360 flip	38
360 heelflip	34

A

Aereu	27
Agarre	28
Air	27

B

Backside	28
Baranda	28
Barandiella	28
Bigspin 180	28
Blunt	28
Board	28
Body varial	28
Boneless	28

C

Caballerial	30
Cámara	30
Cóncavu	30
Copi	30
Crook	30

D

Dar	30
Darkslide	30
Dar pata	30
Dase pata	30
Disaster	30
Drop	30

E

Engorile	30
Eslayar	31
Eurogap	31

F

Fackie	31
Feeble	31

Fifty-fifty	31
Filmer	30
Flip	31
Frontside	31
Funbox	33

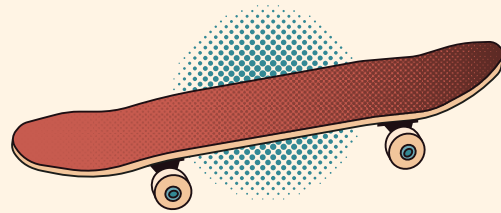
G

Goofy	33
Grab	28
Grind	33
Grindar	33

H

Half-pipe	33
Hardflip	33

Heelflip	33	Mini rampla	39	Plancha	36	Switch	37
Hubba	34	Mongo	35	Planchar	36		
I		N		Ply	37	T	
Indie	34	Nollie	35	Pop shove-it	37	Tail	38
Instalación	34	Nose	35			Tailgrab	38
Instalar	34	Noseblunt	35	Q		Tour	39
Inward heelflip	34	Nosegrab	35	Quarter	37	Tresflip	38
K		Nosegrind	35			U	
Kickflip	31	Nosemanual	35	R		U	39
				Rascar	37		
L		O		Regular	37	V	
Laserflip	34	Ollie	35			Varial	39
Lipslide	34	Overcrock	36	S		Varialflip	39
				Sex change	28	Varialheelflip	39
M		P		Slide	31		
Manual	35	Picar	36	Smith	37	W	
		Pivot	36	Spot	37	Wallride	39
				Stalefish	37		



xixón | Cultura
y Educación