ANTOINE LA FAY

Skate LE GUIDE ILLUSTRÉ



LA PLANCHE | LES MODULES | LES FIGURES

MANGO

INTRODUCTION	7
La board	10
Les modules	16
Principes de base	20
TRICKS	25
Position de départ	28
Sauter	32
Rotations	34
Grabs	44
Flips	52
Slides & Grinds	86
Liptricks	110
Autres tricks	122
Combos	128
DIVERS	131
Les sujets à débats	132
Vocabulaire divers	136
INDEX	140

ON VA PARLER DE SKATE!

Le domaine du skateboard rassemble une multitude de termes spécifiques, que l'on parle des figures, de la facon de se tenir sur la planche, des infrastructures avec lesquelles on interagit ou même des differentes chutes auxquelles on peut être confronté. Ce livre se concentre sur le skate et rien que le skate: pas sur le longboard, ni sur l'histoire de ce sport, ni de ses marques ou ses personalités marquantes. Apparu dans les années 1950. le skate est l'un des sports de alisse les plus anciens. On retrouve son vocabulaire

dans de nombreuses disciplines qui se sont développées en parallèle ou plus récemment. comme le roller et le snowboard. La base de ce vocabulaire est issue du surf, puis des centaines de noms sont venus l'enrichir. inventés pour nommer les nouveaux mouvements. La discipline étant originaire de Californie, ses termes sont issus de l'anglais et pour la majorité, ne sont pas traduits où qu'on soit sur le globe. Dans ce livre, on va tenter d'expliquer tous les mots auxquels on est confronté quand on doit décrire une figure et détailler une grande partie d'entre elles.

LA BOARD

Depuis son invention, la planche de skate a pris de nombreuses formes. Cependant, il y a un point qui n'a jamais changé : tous les skates comportent 4 roues vissées à 2 trucks. eux-mêmes vissés à la planche. En France, il est fréquent d'appeller un skate «une board». Nous verrons que dans cette discipline, on utilise beaucoup de termes anglais.

VOCABULAIRE

1. darkside

Le dessus de la planche

2. heelside

Le côté talon de la planche, on parlera de la tranche, en anglais on parlera de heelside, heeledge ou heelrail.

3. nose

L'avant de la planche

4. roues

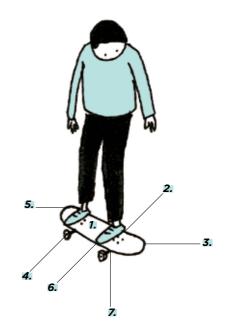
5. tail

L'arrière de la planche

6. toeside

Le côté orteil de la planche, on parlera de la tranche, en anglais on parlera de toeside, toeedge ou toerail.

7. trucks



COMPLÈTE -

Une «complète» désigne un skate avec le grip, les trucks et les roues déjà montées.







PLANCHE

Les planches sont en bois, souvent de l'érable, et se distinguent par leur largeur, leur longueur et leur «concave», c'est-à-dire la façon dont elles sont incurvées dans la largeur.

Le nose et le tail sont plus ou moins relevés et de taille plus ou moins égale.

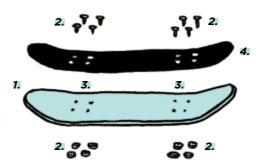
En réalité, le nose est plus long et pointu que le tail, mais sur les planches de street, cette différence est à peine perceptible. Le plateau est percé de 8 trous pour accueillir les vis qui le fixent aux trucks.

1. deck/plateau

Le deck est composé de 7 couches de bois superposées qu'on appelle des mappes ou plies (un ply, des plies).

- 2. hardware/nuts/vis
- 3. mounting holes/trous
- 4. grip/griptape

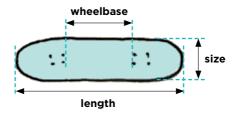
Feuille adhésive d'un côté et adhérente de l'autre.



TAILLES DE PLANCHES

Les planches peuvent avoir différents «sizes», c'est-à-dire la largeur de la board et on la compte en pouces (inches). Les planches de street / rampe mesurent de 7 à 10 inches, et pour la plupart elles sont proche de 8, soit environ 20 cm.

La longueur d'une planche de street varie autour de 80 cm. 2 planches de même longueur peuvent avoir différents « wheelbase », terme qui désigne la distance entre les trucks.



FLEX

Une planche a plus ou moins de «flex», c'est-à-dire de souplesse. Sur une planche de street c'est assez négligable, mais les cruisers ou les planches plus longues peuvent être extrêmement souples. Dans les exemples illustrés, la plupart des figures, notamment celles qui comprennent des rotations du skateur ou de la planche, sont décomposées en plusieurs images qui se lisent de gauche à droite.

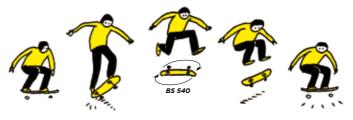
Pour les décrypter, observez différentes indications :



- 1. Ces 3 petits traits indiquent le «pop», le moment où la planche décolle en tapant son tail ou son nose sur le sol.
- 2. L'ombre est toujours celle de la planche et elle indique dans quelle direction pointe le skate.
- 3. Ces traits indiquent la «replaque», le moment où le skateur se réceptionne sur le sol.

Pour les double/triple flips, les 540 shuvit et plus, le nombre de tours et de flips est indiqué sur le dessin.

<u>ex 1</u>: 540 flip



ex 2: double kickflip



POSITION DE DÉPART

Ici, on va évoquer tout d'abord la principale facon de se tenir sur un skate, la position debout sur la planche. On verra ensuite qu'il existe d'autres positions; elles sont la base de différentes figures que nous aborderons plus tard.

POSITIONS DE BASE

Avant de faire une figure, on prépare son saut en plaçant ses pieds sur la planche. À part pour les figures en nollie (poppées par le nose à l'aide du pied avant), cette position est toujours à peu près la même : pied arrière au niveau du tail, prêt à popper, et pied avant quelque part entre le milieu du deck et les vis avant.

En plus de permettre les sauts, avoir un pied sur le tail est utile pour tourner en pivotant sur le truck arrière pendant qu'on roule.

NORMAL -

Dans son sens naturel, avec le pied arrière sur le tail et le pied avant entre le milieu de la planche et les vis avant.



SWITCH -

Dans le sens inverse de son sens naturel.

Si on est regular, on est en switch quand on est en position goofy.

FAKIE -

On est en marche arrière, comme le switch, mais on conserve sa position normale (pied arrière sur le tail).





TOUTES LES ROTATIONS

270 3/4 de tour

Dans certains cas la rotation consiste en un trois quarts de tour.

ex 1 : après un slide (ici, FS tailslide 270 out)



ex 2: avant un slide (ici, 270 to BS lipslide)



360 1 tour complet

Lorsqu'on a compris à quoi correspond un 180, on a juste à compléter le tour sur soi-même et on obtient les noms respectifs de tous les 360. À noter: le fakie 360 est aussi appelé cab, caballerial ou full cab (en BS, à moins de préciser «FS»). Un nollie 360 est appelé helipop, tandis qu'un 360 en rampe peut prendre le nom de less twist.



HELIPOP





540 1 tour et demi -

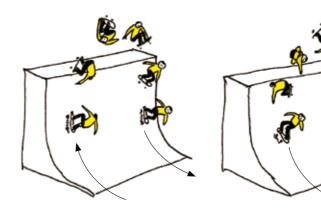
La logique s'applique à nouveau pour le 540; on relève quelques variations de cette figure :

MCTWIST

La rotation se fait la tête en bas et ressemble à un frontflip BS 180.

FS 540

La rotation se fait désaxée et ressemble à un backflip FS 180.



720 2 tours

MC HAWK

On appelle parfois McHawk le fakie 720 en rampe.

900, 1080, 1260... -

À ce jour, aucun skateur n'a fait plus de 3 tours sur lui-même (1080) en l'air.

OUELOUES VARIANTES

On a vu les principaux slides/grinds. Évoquons à présent quelques tricks qui les combinent avec d'autres mouvements.

GRAB SLIDES/GRINDS —

On grabbe la planche pendant un slide ou un grind.

Citons notamment l'exemple du crail grab, qui est souvent combiné à des slides/grinds en rampe.

CRAIL 5-0

La main arrière grabbe le nose pendant un 5-0.



La main arrière grabbe le nose pendant un tail slide.





LAYBACK SLIDES/GRINDS

La main arrière est sur le coping pendant un slide ou un grind.

LAYBACK 5-0

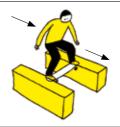
LAYBACK TAILSLIDE





NAIL SLIDE / BANANA SLIDE

Slide sur le tail et le nose, qui implique d'avoir 2 curbs/rails espacés de la bonne manière.



BODYVARIAL SLIDES/GRINDS

Pendant un slide ou un grind, on saute de la planche pour faire un demi-tour (ou plus).

BODYVARIAL GRIND

50-50 au milieu duquel on fait un bodyvarial.



SLIDE AND HOPE

Boardslide au mileu duquel on fait un bodyvarial.



OVERTURN -

Pendant un FS 5-0, on pivote sur le truck pour basculer en switch crook.



MC EGG			*	
FS 540 avec la main avant qui s'appuie sur le coping (ou la vert).	H.	5		
			12	12
MILLERFLIP				
FS 360 avec la main avant qui s'appuie sur le coping (ou la vert).	× ×			
				\$4 .
NOSE BLUNT		16	4	
ex: FS nose blunt 180, puis stall sur les roues avant, avec le nose contre le coping				(1 2)
NOSE PICK			₹	
ex : BS nose pick Stall sur le truck avant, on pivote à 180° sur le coping.	NA CONTRACTOR OF THE PARTY OF T		1	(43)

NOSE STALL			7 %	
ex : nose stall to fakie		2	Y ,	
Stall sur le nose.	· .	7		
Pour redescendre à l'endroit, la sortie		1		5
peut se faire en revert.	1200			(-)
ONE FOOT BLUNT				
La planche est		~~	\$ \$\frac{1}{2}\$	
calée en blunt		154	# V V	4
stall, la main avant tient le nose et le	~		1	Sa.
pied arrière quitte la planche.	(M)			14
PIVOT FAKIE				
ex : FS pivot fakie		XX :		
Stall sur le truck	<i>~</i>	4		6
arrière, réception fakie		J	1	(- - - - - - - - - -
	127			• 7
PIVOT				
ex : BS pivot		R.	1	
Stall sur le truck	1.	1		
arrière, on pivote à 180° sur le coping.		1		
u 100 cui 10 copg.	1 7			1 -14
RIVERDANCE		-		
		\sim		/ X
	/	47	37	-37
	5 -1.	}		
Falsia Ac'll -Ac'll	104)
Fakie tail stall, puis on saute d'un				
pied sur l'autre sur le tail		*		
avant de repartir en taildrop.			*	
a	1	72	'S	
			-	6
1	1	1		
	/	/	/	\ -3 4

LES SUJETS À DÉBATS

Il est très courant que 2 skateurs soient en désaccord sur une appellation. Voici certains des thèmes qui prêtent à la discussion.

TRICK + BACK OU BACK + TRICK

À l'oral, on dit «back» (BS) et «front» (FS) tantôt devant, tantôt derrière le nom du trick. Le BS 180, par exemple, est parfois appelé back 180, parfois 180 back. Ça dépend des villes et des pays, mais ce n'est pas vraiment une source de conflits

CURB OU LEDGE -

Chez les anglophones, un curb désigne un muret très bas, voire une simple marche, tandis qu'un ledge est un muret incliné ou non. En France, on appelle souvent curb n'importe quel muret, et un ledge indique spécifiquement un muret incliné.

NOSEGRIND SUR UN RAIL -

Certains skateurs s'opposent sur le nom que l'on doit donner au nosegrind quand il est effectué sur un rail, particulièrement sur un rail rond.

Ça vient du fait qu'il est presque impossible que la planche soit parrallèle au rail et que le nose ne le touche pas en nosegrind, ce qui fait que le trick aura forcément l'allure d'un crook ou d'un overcrook.

En résulte ce débat : faut-il dire nosegrind ou crook/overcrook? Pour certains, un nosegrind sur un rail n'existe pas; pour d'autres, le trick est un nosegrind dans tous les cas et il n'existe ni crook ni overcrook sur un rail

FAKIE SLIDE/GRIND ET 180 + SLIDE/GRIND -

Comme on l'a vu à la fin du chapitre des slides, un slide ou un grind garde le nom qu'il a en normal quand il est en fakie, bien qu'il corresponde au mouvement inverse si on voit les choses en switch.

Quand on fait un 180 avant un slide/grind c'est pareil, un 180 nosegrind se fait sur le pied avant, mais comme il est passé à l'arrière, on à l'impression de voir un 5-0, ce qui crée parfois des malentendus

IMPOSSIBLE, HOSPITAL FLIP, ALPHAFLIP

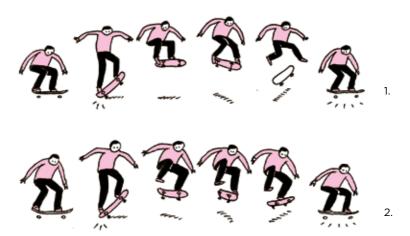
D'après certains skateurs, dans ces tricks le pied et la planche sont censés être en contact du pop jusqu'à la replaque. Or c'est rarement le cas et pour beaucoup, cette contrainte n'est pas obligatoire.

<u>ex</u>: front foot impossible



CASPERFLIP OU HOSPITAL FLIP

Certains disent que ces 2 tricks sont les mêmes mais pour d'autres, il y a une différence : dans un casperflip⁽¹⁾ les 2 pieds interragissent dans la rotation de la planche, alors qu'un hospital flip⁽²⁾ est plutôt basé sur le principe du front foot impossible, où seul le pied avant fait tourner la planche.



De nombreux tricks font l'objet de débats et notamment les fliptricks. D'ailleurs, il est probable que les définitions données ici du nerd flip, du kiwi flip, du semi flip - entres autres - fassent l'objet de contradictions.

Cela vient du fait qu'il arrive parfois qu'un nom de figure soit utilisé pour plusieurs tricks ou que son sens se soit déformé en voyageant.

Skate

Quel skateur n'a pas un jour rêvé d'avoir un livre qui répertorierait toutes les figures de son art? Débutant ou confirmé découvrez un guide illustré pour toutes les connaître et les réaliser à la perfection! En plus, retrouvez tous les termes du vocabulaire du skateur concernant le matériel et les modules.

