

Glossaire

270 on/out: Comme le skateur est décalé de 90° par rapport au rail, la rotation est de 270° et non de 360.

50-50: En skateboard, les deux axes glissent simultanément (grind) sur le rail. En roller inline, le rail se trouve entre les roues des deux patins.

A-frame rail: Ce nom évoque la forme du rail. Ce dernier se compose d'un rail montant (uprail) et d'un rail descendant (downrail). Une partie plate peut être ajoutée entre ces deux segments (straightrail).

Backside: Décrit une figure dos à la barre ou à la rampe en skateboard. Pour le roller, le backside signifie que le patineur dépasse avec les talons le rail ou le coping, donc qu'il se trouve dos à la rampe.

Boardslide: Figure en skateboard effectuée sur les rails ou les box: la planche est posée sur le rail perpendiculairement et le skateur glisse (slide) sur le bois de sa planche.

Coping: Barre en acier située au sommet d'une rampe.

Deck: Partie plate au sommet de la rampe (plate-forme).

Double kinked rail: Rail composé de plusieurs segments reliés par une partie plate.

Downrail: Rail incliné vers le bas.

Drop-in/out: Ces termes désignent l'entrée et la sortie dans la mini-rampe, le quarterpipe, le bowl ou encore la rampe verticale.

Fakie: En skateboard, ce terme désigne le fait de rouler en arrière, sans modifier la position des pieds. Pour un goofy, rouler en fakie signifie que la jambe gauche se trouve devant (sur le nose) par rapport au sens de la marche. En roller, il s'agit simplement de la marche arrière.

Feeble grind: Figure qui combine le slide et le grind: la partie arrière du skateboard glisse sur les trucks, tandis que la partie avant slide sur le bois, le truck avant étant au-dessus de la carre du rail. Dans la mini-rampe, la planche pointe vers l'extérieur au-dessus du coping.

Flat: Partie plate d'un skatepark ou d'une rampe.

Flat rail: Barre droite et plate, parallèle au sol.

Frontside: Décrit une figure avec la poitrine tournée vers la barre ou le coping en skateboard. En roller, le frontside décrit la réception sur le rail avec la poitrine en avant (les orteils dépassent le rail).

Grind: En skateboard, le grind désigne le mouvement de glisse sur le rail en appui sur les trucks en non sur la planche (slide). En roller, tous les types de figures sur le rail sont appelées grinds.

Kinked rail: Rail avec des segments d'inclinaisons différentes.

Mini-rampe: Petite rampe, d'une hauteur d'environ 1,5 mètre, sans partie verticale.

Nose slide: Slide effectué sur la partie avant de la planche (le nose). Quarterpipe: Module de rampe indépendant ayant une transition arrondie, appelé aussi «quarter». Elle correspond à un demi-halfpipe.

Rampe verticale: Rampe jusqu'à deux fois plus haute qu'une mini-rampe et se terminant par des parois verticales.

Roller agressif: Cette discipline regroupe le roller inline qui se pratique dans les streetparks ou les funparks.

Royal grind: Les chaussures sont placées en travers du rail. Le grind (glissade) se fait sur la semelle, entre les roues.

Slide: Glissade, dérapage sur un obstacle (un rail en général) en appui sur la partie boisée de la planche.

Smith grind: Figure similaire au feeble grind: dans la mini-rampe, la planche est tournée vers le bas, en direction de la pente.

Soul grind: Figure du roller inline dans laquelle le pied arrière est posé parallèlement au rail, sur la partie extérieure des roues. Le pied avant quant à lui est posé en travers du rail, l'appui sur la barre se faisant entre les roues.

Stall: Sorte d'arrêt sur image sur le coping. Le skateur est immobile, en équilibre, avant d'enchaîner avec une autre figure.

Switch: Le switch désigne le déplacement dans la direction opposée avec l'autre position des pieds. Un skateur goofy roulera en switch comme un regular. Pour les inline skateurs, cela signifie qu'ils roulent tout simplement en arrière.

Street: Domaine du skateboard qui se pratique en milieu urbain et qui en utilise les infrastructures – escaliers, balustrades – comme obstacles.

To fakie: Sortie en arrière à la fin d'une figure.

Transition: Segment qui relie la partie plate à la partie verticale de la rampe.

Uprail: Rail droit qui monte continuellement et qui conduit souvent à un nouvel obstacle.

Vert: Partie verticale de la rampe, qui relie la transition au coping.