

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT

DIPLOMSKO DELO

MIHA GLAVIČ

LJUBLJANA, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
športna vzgoja, športna rekreacija

METODIKA UČENJA VOŽNJE Z BMX KOLESOM

DIPLOMSKA NALOGA

MENTORICA:
prof. dr. Maja Pori

SOMENTOR:
doc. dr. Matej Majerič

RECENZENT:
prof. dr. Stojan Burnik

avtor dela:
MIHA GLAVIČ

LJUBLJANA, 2015

ZAHVALA

Iskreno zahvalo namenjam svoji mentorici, dr. Maji Pori, ki me je ves čas spodbujala, potrpežljivo usmerjala in predvsem omogočila, da sem lahko pisal o temi, ki mi je tako pri srcu.

Ogromno zahvalo si zasluži moje dekle Nina, ki mi je stala ob strani tekom celotnega študija in pisanja diplomskega dela.

Hvala družini za podporo in omogočanje študija ter za vso potrpežljivost in dobro voljo.

Zahvaliti se moram prijateljema, ki sta mi pomagala pri izdelavi vsebin za diplomsko delo. Jure in Luka, hvala!

Veliko zahvalo dolgujem tudi Hubertu Tratniku, svojemu gimnazijskemu profesorju športne vzgoje, ter profesorju Stojanu Burniku za njegovo strokovno, korektno in navdihujoče delo.

KLJUČNE BESEDE

BMX, kolesarjenje prostega sloga, rolkarski poligon, prvine na BMX kolesu, urbani športi

METODIKA UČENJA VOŽNJE Z BMX KOLESOM

Miha Glavič

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2015
Športna vzgoja, športna rekreacija

število strani: 75, število slik: 46, število virov: 5, število tabel: 3, število prilog: 1

IZVLEČEK

Temeljni namen naloge je bralcem predstaviti BMX šport, ki je sicer v literaturi slabše zastopan. Eden od ciljev tega dela je tudi spodbujanje mladih, ki bi si s tem športom želeli začeti ukvarjati, ter jim ponuditi nekakšen vpogled v svet BMX športa, hkrati pa jim tudi omogočiti sistematično učenje osnovnih in tudi kompleksnejših BMX prvin.

Ker je strokovne literature o tem športu zelo malo, je večina gradiva pridobljena na podlagi lastnih dolgoletnih izkušenj delovanja v BMX skupnosti, tako lokalni kot globalni. Kot velja tudi pri drugih mlajših urbanih športih, ki so strokovno literaturo slabše podkrepili, je moč gradivo o BMX športu črpati predvsem iz raznih specifičnih revij in tovrstnih spletnih strani. A kot je zgoraj omenjeno, veliko zapisanega temelji predvsem na lastnem znanju, pridobljenem skozi dolgoletno aktivno udejstvovanje v tem športu in truda po izboljšanju njegove scene.

Skozi izdelano nalogo je razvidno, da gre za razmeroma mlad šport, ki pa ima manjšo, a močno skupnost po vsem svetu. Njegovi pripadniki so predvsem mladi, z močno voljo in motivacijo po izboljšanju svojih spretnosti in stila vožnje.

V slovenskem okolju se pojavlja problem ustreznih slovenskih izrazov, saj panoga izvira iz Združenih držav Amerike in je zato s seboj prinesla veliko tujih izrazov. Prevajanje le-teh je precej nesmiselno, saj se imena prvin po celem svetu uporabljajo v angleškem jeziku, kot nekakšnem univerzalnem in obče uveljavljenem jeziku vseh urbanih športov. Tudi v tem delu ti izrazi niso prevedeni.

V nalogi so podrobno opisane oblike, v katerih se šport BMX pojavlja, predstavljena je zgodovina in razvoj športa, izpostavljeni so pomembni posamezniki, dogodki in inovacije, ki so za vedno spremenile ta šport. Razčlenjeno je glavno orodje - BMX kolo, njegovi sestavni deli in zaščitna oprema.

Besedilo je opremljeno s preglednim slikovnim gradivom, kar bo potencialnim začetnikom omogočilo pravilno izvedbo prvin in s tem hitrejše napredovanje. Ker je v tovrstnih športih produkcija video vsebin zelo pomembna, je nalogi dodan še DVD plošček z video prikazom opisanih prvin in lastno predstavitvijo naprednejših tehnik vožnje z BMX kolesom.

Predstavljena vsebina nikakor ni dokončna. Z motivacijo, vztrajnostjo in vadbo lahko, poleg opisanih prvin in gibanj, spoznamo in se naučimo še mnogih drugih prvin, ki zahtevajo širše BMX znanje. Edina meja je posameznikova vztrajnost, predanost temu, včasih bolečemu športu, in seveda lastna kreativnost.

KEY WORDS

BMX, freestyle BMX, skate park, bike stunts, urban sports

METHODS OF LEARNING TO RIDE A BMX BIKE

Miha Glavič

University of Ljubljana, Faculty of sport, 2015
Physical education, sports recreation

number of pages: 75, number of photographs: 46, number of sources: 5, number of tables: 3, number of attachments: 1

ABSTRACT

The main purpose of this thesis is to introduce readers to BMX sport, which is not widely represented in the mainstream sport literature. One of the objectives of this paper is to encourage young people to gain interest in this sport and offer them an insight into the world of BMX, but also enable them to take on learning of basic and complex BMX elements systematically.

As there is very little literature on this sport, most of the material obtained was based on personal experiences in the BMX community, both local and global. As is the case with other young urban sports that are poorly substantiated with scientific literature, most material on the BMX sport primarily derives from various specific magazines and websites. However, as mentioned above, most of the text is based on personal knowledge gained through many years of active participation in this sport and effort to improve its scene.

It is clear that BMX is a relatively young sport with a small but strong community all over the world. Its members are mainly young, strong-willed people motivated to improve their skills and riding style.

BMX is originally an American sport full of BMX-specific English expressions, which are almost impossible to translate into Slovenian language. As these foreign expressions are an essential part of BMX culture, they have not been translated. English expressions associated with BMX are used globally, universally, as a part of the generally accepted language of urban sports.

This paper presents methodical procedures that will help future BMX riders develop the necessary skills more quickly and with greater ease. The text is equipped with clear photographic material that will show the readers the correct realization of BMX elements and enable them to make rapid progress. Since video production is of great importance in such sports as BMX, a DVD is added to the paper, containing footage of BMX elements and a personal presentation of the more advanced BMX riding techniques.

The content of this paper is in no way complete nor is it final. With enough motivation, persistence and practice one can learn many new elements, elements that require more advanced BMX skills. The sole boundary is a person's endurance, their commitment to this special, often painful sport and their creativity.

KAZALO

1	UVOD - O BMX ŠPORTU	8
2	BMX DISCIPLINE	9
2.1	'BMX RACING'	9
2.2	'FREESTYLE BMX'	10
2.2.1	'FLATLAND'	10
2.2.2	'PARK'	10
2.2.3	'STREET'	11
2.2.4	'TRAILS / DIRT JUMPING'	12
2.2.5	'VERT'	13
3	ROLKARSKI POLIGON ALI SKATE PARK	14
3.1	OBSEG IN SPLOŠNA PRAVILA ZA IZVAJANJE DEJAVNOSTI	17
4	ZGODOVINA BMX ŠPORTA	18
4.1	SEDEMDESETA	18
4.2	OSEMDESETA	24
4.3	DEVETDESETA	32
4.4	21. STOLETJE	38
5	X-GAMES	42
6	BMX KOLO IN NJEGOVI SESTAVNI DELI	46
7	ZAŠČITNA OPREMA IN PSIHOFIZIČNA PRIPRAVA	48

8	BMX ŠOLA ZA ZAČETNIKE	49
8.1	OSNOVE	49
8.1.1	'BUNNY HOP'	49
8.1.2	'MANUAL'	50
8.1.3	'FAKIE ROLLBACK'	51
8.2	ELEMENTI Z DRSENJEM ALI 'GRIND' TRIKI	52
8.2.1	'DOUBLE PEG GRIND' ALI '50-50 GRIND'	52
8.2.2	'FEEBLE GRIND'	53
8.2.3	'SMITH GRIND'	54
8.2.4	'ICEPICK GRIND'	55
8.3	ELEMENTI V ZRAKU ALI 'AIR' TRIKI	56
8.3.1	SKOK ALI 'AIR'	56
8.3.2	'ONE FOOTER'	58
8.3.3	'NO FOOTER'	60
8.3.4	'X-UP'	62
8.4	ELEMENTI Z ROTACIJO V ZRAKU	64
8.4.1	OBRAT ALI 'AIR' NA RAMPI	64
8.4.2	'180' / 'ONE EIGHTY' ALI 180-STOPINJSKI OBRAT	66
8.4.3	'360' / 'THREE SIXTY' ALI 360-STOPINJSKI OBRAT	68
9	ZAKLJUČEK	70
10	VIRI	71
10.1	LITERATURA	71
10.2	SPLETNI VIRI	71
10.3	SLIKOVNO GRADIVO	71
11	PRILOGE	
11.1	DVD PLOŠČEK Z VIDEO VSEBINAMI	

1/ UVOD - O ŠPORTU BMX

Lahko zapišemo, da je BMX šport, ki izhaja iz družine ekstremnih športov. Zadnje čase se predvsem uporablja tudi izraz 'urbani' športi, ker je ukvarjanje z njim v veliki meri postavljeno v urbano okolje. Izvaja se na posebej prirejenih kolesih, kot osnovno znanje pa zahteva napredne kolesarske veščine.

Prvič se je šport pojavil v zgodnjih 70-ih letih prejšnjega stoletja v ZDA in hitro postal globalen šport. Ime BMX je nastalo kot okrajšava za izraz 'Bicycle motocross'. Ločimo 'BMX racing' in 'freestyle BMX', ki so v nalogi tudi podrobneje opisani.

Poleg roljanja, je BMX eden najpopularnejših in najbolj razširjenih urbanih športov, z veliko privrženci po vsem svetu, podprt z lastno industrijo, ki zaposluje več tisoč ljudi (Hon, 2010).

Namen naloge je posamezniku predstaviti ta izjemen šport, ga popeljati skozi njegovo pestro zgodovino in predvsem pomagati pri učenju osnovnih prvin tega športa.



slika 1/ Miha Glavič: 'backflip'

2/ BMX DISCIPLINE

2.1/ 'BMX RACING'

Vse se je začelo z disciplino 'racing' (slika 2), ko so otroci v idiličnih ameriških naseljih južne Kalifornije tekmovali, kdo bo najhitrejši pri določeni točki in med tem skakali čez pločnike in druge improvizirane ovire na poti do cilja.

'BMX racing' je od leta 2008 olimpijski šport. Na Olimpijskih igrah v vsaki dirki tekmuje 8 tekmovalcev v vsakem teku. Proga je običajno dolga 350 - 370 metrov s skakalnicami, nagnjenimi ovinki in drugimi ovirami.

Tekmovalec, ki prvi prečka ciljno črto, je zmagovalec.



slika 2/ primer discipline 'racing'

2.2/ 'FREESTYLE BMX'

2.2.1/ 'FLATLAND'

Za 'flatland' ali vožnjo po ravni površini ne potrebujemo nobenih ramp ali objektov, ki jih ponavadi najdemo v rolkarskih poligonih. Vse kar 'flatlanderji' potrebujejo, je gladka ravna površina, kot na primer prazno parkirišče ali košarkarsko igrišče.

Triki se izvajajo z vrtenjem in balansiranjem na kolesu (slika 3), v najrazličnejših telesnih položajih. Največjega pomena je ohranjanje ravnotežnega položaja in vrtilnega momenta, ki omogoča, da kolesar ohranja hitrost, s katero se vrti in izvaja trike.

'Flatland' kolesa imajo po navadi krajši okvir, krajšo medosno razdaljo (krajši 'wheelbase') kot BMX kolesa, namenjena drugim disciplinam, kar pomeni, da zahtevajo manj napora za zagotavljanje vrtenja ali ohranjanje ravnotežja na enem kolesu.

Okvirji za 'flatland' so ponavadi ojačani, ker pri nekaterih trikih kolesar stoji na njem in ga tako izpostavlja celi vrsti različnih obremenitev. Ker so hitrosti pri disciplini 'flatland' zelo nizke, je temu prilagojeno tudi prestavno razmerje. Tako imajo 'flatland' kolesa občutno manjši sprednji zobnik kot kolesa za druge discipline.



slika 3/ primer discipline 'flatland'

2.2.2/ 'PARK'

V današnjem času so rolkarski poligoni ali kot jim pogovorno rečemo - 'skejtparki', center BMX dogajanja. Skejtparki sami narekujejo stil vožnje, ki naj bi se uporabljal v določenem parku.

Poznani so cementni parki s skledami ('bowl') in bazeni ('pool'), ki zahtevajo poseben način vožnje po njih (slika 4). Prav tako je z lesenimi, ki imajo v večini skakalnice, rampe in lesene škatle za drsenje in so večinoma zahtevnejši, saj uporabnikom omogočajo uporabo številnih poti po parku in tako spodbujajo kreativnost.



slika 4/ primer discipline 'park'

2.2.3/ 'STREET'



slika 5/ primer discipline 'street'

'Street' ali ulična vožnja, kot nakazuje že samo ime, je disciplina, ki se izvaja v urbanem okolju in dopušča posamezniku drugačen pristop do objektov, ki v prvi vrsti nikoli niso bili mišljeni za tovrstno uporabo. Tako 'street' kolesarji uporabljajo klopi, ograje, stopnice, dostavne klančine in skratka vso dostopno 'ulično pohištvo' in druge arhitekturne stvaritve, kot predmet, ki predstavlja izziv in spodbuja kreativnost na kolesu (slika 5).

'Street' kolesarji večinoma ne uporabljajo zavor in predvsem v zadnjem času uporabljajo vse štiri stopalke za drsenje. Ostala konfiguracija kolesa je odvisna od stila vožnje in trikov, ki jih posameznik izvaja najpogosteje.

2.2.4/ 'TRAILS / DIRT JUMPING'

'Trails' kolesarji vozijo preko zaporedno postavljenih skakalnic, zgrajenih iz stisnjene zemlje. Vsaka skakalnica je sestavljena iz vzletišča in pristajališča, ki sta grajena ločeno. Med dvema deloma skakalnice je praviloma vrzel, katero je potrebno preskočiti. Velikost vrzeli med dvema deloma skakalnice je od 1 pa vse do 8 metrov, s povprečjem okoli 3,8 metra.

'Trails' kolesarji se osredotočajo predvsem na tekoče preskakovanje več zaporednih skakalnic, na katerih izvajajo predvsem stilsko lepe in enostavne trike, medtem ko 'dirt' kolesarji izvajajo najnaprednejše in zahtevne trike na večjih, a manj tekočih skakalnicah (slika 6).

Kot splošno pravilo velja, da imajo kolesa pri tovrstni BMX disciplini, daljšo medosno razdaljo, ki pripomore k stabilnosti med samim skokom. Ti kolesarji v veliki večini uporabljajo tudi zadnjo zavoro, ki jim služi tudi za fino uravnavanje kolesa med samim letom.



slika 6/ primer discipline 'dirt jumping' ali 'trails riding'

2.2.5/ 'VERT'

Disciplina 'vert' se izvaja v rampi imenovani 'half pipe'. To sta dve nasproti postavljeni leseni (ali betonski) krivini. Visoki sta od 2,5 - 4 metre. Obe stranici imata vertikalni podaljšek krivini. Od tu izvira tudi ime discipline - 'vert'.

Kolesarji potujejo od ene strani do druge in izvajajo elemente, medtem ko jih rampa izstrelji visoko v zrak (slika 7). Elementi so lahko brez rotacije, z rotacijo ali različne vrste obratov preko čelne osi.

Največja rampa, kadarkoli uporabljena na tekmovanju, je 'X-Games Big Air Ramp', ki z višino 8,2 metra zagotovo ni primerna za tiste s šibkim srcem.

Vert rampo je do širše prepoznavnosti pripeljal Mat Hoffman. Vert pionir in živa legenda BMX športa. V svoji več kot 30 let dolgi karieri je utrpel kar 50 zlomov kosti, prejel preko 200 šivov, doživel 50 pretresov možganov, imel 16 operacij in bil celo v komi zaradi hude poškodbe, ki jo je utrpel med prestavljanjem meja mogočega na BMX kolesu.



slika 7/ primer discipline 'vert'

3/ ROLKARSKI POLIGON ALI 'SKATE PARK'

Poligon za rolkanje (med rolkarji in BMX kolesarji bolj znan kot 'skejtpark') je poligon, na katerem so postavljeni objekti, narejeni za rolkanje.

Mnogokrat se da v teh poligonih voziti tudi z BMX kolesi in rolerji. Najpogostejši objekti so kvadri (namenjeni drsenju), skakalnice in razne rampe.

Poligoni za rolkanje so lahko zasebni ali v javni lasti. Zasebni imajo po navadi vstopnino, medtem ko je javni nimajo. Pokriti poligoni (v zgradbah) so navadno zgrajeni na območjih z daljšimi obdobji snega ali dežja, njihovo vzdrževanje pa zahteva veliko sredstev, zato jih je veliko zasebnih. Ker pa vzdrževanje zunanjih poligonov ne zahteva skoraj nič sredstev, so le-ti veliko bolj privlačni za javne investitorje (občine).

Največji poligon na svetu je leta 2005 zgradila Kitajska. SMP skate park v Šanghaju obsega površino 46.452 m².



slika 8/ rolkarski poligon na plaži Venice v Kaliforniji

Ko je rolkanje doseglo večjo priljubljenost in je bilo vedno težje najti prazen bazen, so v Kaliforniji začeli nastajati prvi poligoni, ki so posnemali tak teren. Skozi čas so se iz teh prvotnih posnemanj bazenov razvili 'half-pipe', poligoni pa so, v skladu s trendi v rolkanju, začeli vključevati objekte, ki so bili kopija uličnih objektov.

Po navadi so poligoni skoraj v celoti iz betona (slika 8), (značilen za krivine, ker jih je iz lesa težje oblikovati) ali lesa (objekte lahko naredi vsak doma), kombinacije med materialoma niso najbolj pogoste.

Med BMX kolesarji in rolkarji velja prepričanje, da večina modernih poligonov ne odseva potreb skupnosti in precej slabo posnemajo ulične objekte. Velik korak v tej smeri pomenijo 'rolkarski trgi' (sleng: 'skejt plaza'), ki so ulični parki, zgrajeni izključno za rolkanje in vožnjo z BMX kolesom (slika 9). Zato so popolno posnemanje uličnih objektov. Edini argument proti izgradnji rolkarskim trgov je, da v njih ni krivin ali drugih objektov za vertikalno vožnjo, ki tako še dodatno izgublja popularnost.



slika 9/ primer rolkarskega trga ali 'skate plaze' v Mexico City-ju



slika 10/ rolkarski poligon v Novi Gorici

V Sloveniji prevladujeta dva izdelovalca poligonov: Podjetje Varis, ki objekte izdeluje iz betona, in Elan Inventa, ki za izdelavo objektov uporablja posebne plošče, ki so mešanica lesa in plastike.

Čeprav so vozni, po mnenju mnogih rolkarjev objekti teh izdelovalcev še vedno niso popolni, in ker so tako dragi, da je večinoma za njihovo pridobitev potrebno financiranje iz bogatejših virov (običajno občine), veliko manjših poligonov naredijo BMX kolesarji in rolkarji kar sami.

V Sloveniji po dobrih rolkarskih poligonih slovi predvsem Primorska, kjer je bil dolgo časa najpomembnejši rolkarski poligon v Novi Gorici, v novejši zgodovini pa je bil daleč najbolj opevan poligon v Kopru.

Oba so v zadnjih letih zaradi slabega stanja odstranili, medtem ko so v Novi Gorici kot zamenjavo nedavno zgradili in odprli najsodobnejši poligon tako v Sloveniji kot v celotni regiji (slika 10).

Zelo dobri primeri poligonov, ki so jih naredili rolkarji sami, je v Slovenj Gradcu, Kamniku, Ajdovščini, v opuščeni tovarni Rog na trubarjevi ulici v Ljubljani in na opuščeni bencinski črpalki v Postojni.

Ljubljana je v tem pogledu v primerjavi z ostalimi evropskimi prestolnicami slabo zastopana in je v preteklosti imela poligon na Metelkovi, v Tivoliju in na Viču, trenutno pa ima večji park le v Savskem naselju (slika 11), večji pokriti park v opuščeni tovarni koles Rog, ki so ga zgradili samoiniciativno posamezniki, ter zasebni pokriti park v Šiški (UrbanRoof).

Pokriti objekt je tudi 'mini-ramp' v rolkarski prodajalni Obsešen v Mariboru in majhen poligon v klubu Kurd, ki se nahaja v mariborskem alternativnem okolišu - Pekarna, z izjemo nekaterih privatnih objektov, ki pa niso širše dostopni.



slika 11/ rolkarski poligon v Ljubljani

3.1/ OBSEG IN SPLOŠNA PRAVILA ZA IZVAJANJE DEJAVNOSTI

Rolkarski in BMX poligoni so namenjeni širši množici uporabnikov, ki jih praviloma ne ločujemo po starosti, temveč po znanju in izkušnjah. Zato moramo stremeti k temu, da bo poligon čim bolj primeren za različne stopnje rolkarskega in BMX znanja.

Podobno kot smučarski centri stremijo, da uporabnikom ponujajo različno težavne in strme proge, je pri rolkarskih poligonih cilj doseči čim večjo univerzalnost in dostopnost vsem uporabnikom. Vseeno pa v svetu poznamo tudi poligone, ki so namenjeni boljšim uporabnikom in poligone, ki so specializirani v določeni tehniki uporabe ali namenjeni izključno BMX uporabnikom.

Uporaba zunanjih rolkarskih poligonov je odvisna tudi od vremenskih pogojev in podnebja, v katerega je poligon umeščen. Tako recimo v Sloveniji uporabljamo zunanje poligone od marca do izjemoma decembra, medtem ko so v Kaliforniji, južni Španiji ali Avstraliji le-ti v uporabi tekom celega leta. Zato veliko profesionalcev preživi zime v okolju, ki jim dopušča nemoteno vadbo tudi v hladnejšem obdobju.

Prav tako je v Sloveniji velik problem z razsvetljavo poligonov, tako da je uporaba omejena na dnevni čas, ko je dovolj svetlobe za varno udeleževanje.

Velika prednost je tudi ugodna lega in umeščenost poligona v urbano ali naravno okolje. Pomembna je oddaljenost od centra mesta, bližnjih šol in stanovanjskih naselij. Največkrat najdemo poligone prav v bližini drugih rekreativnih površin, kot so športni parki, javni parki ali bližina stanovanjskih naselij, šol in igrišč.

Drugi pomembni pogoji so ustrezna dostopnost skozi vse leto, urejenost samega poligona in okolice.

4/ ZGODOVINA BMX ŠPORTA

4.1/ SEDEMDESETA

BMX se je rodil v sedemdesetih. Vse se je začelo na motokros progah južne Kalifornije. Čeprav je Ron Mackler spodbujal otroke v svoji okolici, naj kupijo in vozijo kolo Schwinn Stingray na njegovi motokros progi v Palms Parku v Santa Monici že leta 1969, so otroke najbolj prepričale promocijske in organizacijske sposobnosti mladega motokrosista Scota Breithaupta.

Breithaupt, ki je bil motokrosist in Yamahin testni dirkač že pri svojih rosnih 13 letih, je leta 1970 postavil svojo progo na odpisani parceli na Long Beachu, v južni Kaliforniji.

Tam je testiral motokros motorje, lokalni otroci pa so mu sledili po progi na svojih kolesih. Breithaupt jih je začel spodbujati, da so večkrat zahajali in se podili po njegovi motokros progi s svojimi običajnimi kolesi, katere so potem počasi prirejali tovrstni vožnji.

Tako so se rodile prve 'pedal-cross' dirke. Neko soboto je dirkalo 35 otrok, že naslednjo pa se je dirke udeležilo kar 150 otrok (Lucas in Robinson, 2012).

Namesto da bi se nadejal veselja in presenečenja je Breithauptova naravna sposobnost promocije in poslovnega obnašanja postala očitna. Celotno zemljišče je dobil v zakup, uredil zavarovanje in začel z lastnim kolesarskim gibanjem: 'Bicycle United Motocross Society', ki je delovalo kot organ sankcioniranja za nastajajoči šport. Oblikovali so pravila, sistem točkovanja, kakovostne kategorije ter tudi organizirali tekmovalno sezono in zmagovalcem podeljevali trofeje.

Drugi organi sankcioniranja za razvijajoči se BMX šport so se pojavili kasneje, v desetletju, ko je BMX nekoliko izgubil na popularnosti širom ZDA.



slika 12/ Redline 'Palfreyman' Looptail iz leta 1975

Leta 1972 je bivši hollywoodski kaskader in profesionalni promotor motokrosa, Ernie Alexander ustanovil 'National Bicycle Association' (NBA), vendar iz različnih razlogov nobena od teh zvez ni delovala dlje časa.

Leta 1974 pa je na Floridi ustanovljena 'The National Bicycle League' (NBL), ki obstaja še danes. Ustanovil jo je George Esser, čigar sin, Greg Esser, je bil eden prvih profesionalnih BMX kolesarjev.

V letu 1997 se je NBL priključila 'USA Cycling', ki je del mednarodne organizacije, 'Union Cycliste Internationale' (UCI).

Danes pa je še vedno močna 'American Bicycle Association' (ABA), ki sta jo leta 1977 v Arizoni ustanovila Gene Roden in Merl Mennenga.

Prizadevanja Breithaupta in njemu podobnih so na BMX poligonih južne Kalifornije v zgodnjih sedemdesetih dobila nepredstavljiv pogon, zahvaljujoč otvoritvenemu prizoru v motokros dokumentarcu 'On Any Sunday' pa je dobil BMX šport popolnoma nove razsežnosti.

Dokumentarni film so predvajali v kinodvoranah širom ZDA. Kljub temu, da je bil to film s popolnoma motokros vsebino, so v uvodnem delu filma prikazani otroci, ki se po motokros progi podijo na predelanih kolesih znamke 'Schwinn' in se vozijo na zadnjem kolesu po idiličnih predmestnih ulicah. Kar naenkrat je vsak otrok v ZDA želel imeti takšno kolo in ga voziti kot motokros motor (Osborn, 1984).

Medtem pa so se na motokros progah širom Kalifornije mladi fantje začeli združevati v ekipe, ki so bile večinoma organizirane s pomočjo lokalnih kolesarskih trgovin. Hitro so spoznali, da so kolesa pri tovrstni vožnji podvržena veliko večjim silam, kot pa so jih predvidevali izdelovalci konvencionalnih koles. Zato so se okvirji in cevi lomili, vilice so odpadale, zvari popuščali, krmila krivila. Tako so se kolesa dobesedno sesedala pod kolesarji med samo dirko. Preprosto niso bila grajena za vožnjo po motokros progah in številne skoke.

Kolesarska tehnologija je morala napredovati hitro. Očetje, ki so bili varilci ali gradbeniki, so svojim otrokom začeli sami predelovati kolesa, tako da so jim dodajali ojačitve in eksperimentirali z boljšim varjenjem.

Tudi izdelovalci motornih koles so videli potencial v tem športu. Tako so začeli proizvajati specialne dele in se povezovati z BMX ekipami, kot sta bili 'Rick's Bike Shop team' in ekipa Scota Breithaupta, 'Scot Enterprises' (SE).

Proizvajalec Redline (takrat imenovan Red Line) je imel poseben doprinos k uspehom ekipe 'Rick's Bike Shop', saj so leta 1974 predstavili prvo votlo 'kromolibdensko' vilico za BMX kolo. Podjetje je kasneje istega leta predstavilo tudi nov dizajn BMX okvirja - '75 Squareback'.

Redline-ov testni BMX kolesar, 15-letni Byron Friday, je opozoril na pomanjkljivosti v dizajnu držala za krmilo, tako da je Redline istega leta predstavil še to veliko novost. Držalo za krmilo z dvema vijakoma - 'dual clamp chromoly stem'. Tega Friday ni mogel zlomiti.

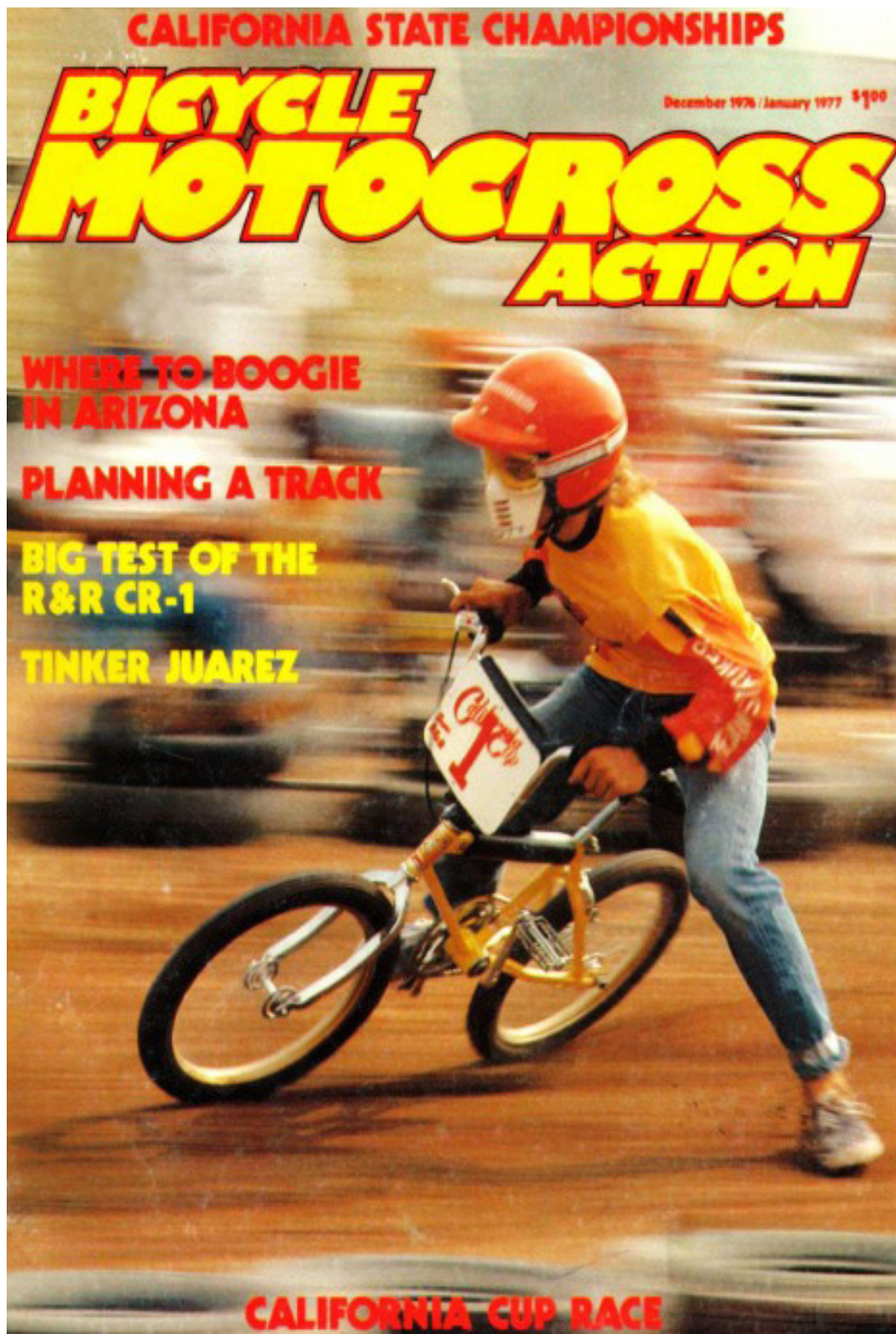
Z vsemi izboljšavami in novimi dizajni je postalo BMX kolo v tem obdobju standardizirano. Leta 1975 je postalo 20-colsko kolo standardna velikost za BMX kolesa, prav tako je postal 'chromoly' standarden material za izdelavo BMX okvirjev in komponent.

V tistem času se pojavi tudi veliko drugih podjetij, specializiranih za proizvodnjo BMX koles in njihovih komponent. Webco, Mongoose, JMC, FMF, DG, Two Wheeler in SE Racing so nekatere najbolj znane iz tistega časa. V tem obdobju se pojavijo tudi prve zvezde tega športa.

Zmagovalci dirk, ki so kasneje postali sinonim za zgodnje obdobje BMX zgodovine, Stu Thomsen, Harry Leary, Jeff Utterback in Scot Breithaupt, so nekatera najbolj zveneča imena tega obdobja.

Breithaupt je bil nekaj let starejši od ostalih, ki so se s tem športom ukvarjali v svojih ranih najstniških letih, zato je leta 1978 prepričal nekaj vodilnih kolesarskih organizacij (NBA, ABA in NBL), da so na svoj program dodali še 'cruiser class'.

To je bila disciplina namenjena nekoliko večjim in starejšim navdušencem, zato se je na istih progah kot z 20-colskimi, tekmovalo z večjimi, 26-colskimi kolesi.



slika 13/ prva številka BMX revije 'Bicycle motocross action', ki je izšla decembra 1976

S 'Shimano BMX Tour' se prične obdobje potovanj širom ZDA, z namenom promocije in širjenja BMX športa. Tako so prvi profesionalni BMX kolesarji, kot ambasadorji in idoli mnogih, ta šport predstavili množicam. Istega leta nastane tudi prva revija s tovrstno vsebino - 'Bicycle Motocross News', pod uredništvom Elaine Holt. Holt je zaslužna tudi za širšo uporabo izraza 'bicycle motocross', kasneje BMX.

Prva BMX revija je bila ključnega pomena za razvoj tega športa v sedemdesetih.

Nekaj let kasneje je fotograf Bob Osborn s svojo hčerko Windy začel izdajati revijo 'Bicycle Motocross Action', kasneje 'BMX Action' (slika 13). Leto 1974 je bilo prelomno tudi zaradi 'Yamaha Gold Cup', ki je bilo BMX prvenstvo Kalifornije. To je bilo tekmovanje, ki se je odvijalo na prenosljivi BMX stezi, ki jo je konstruiral Scot Breithaupt. Finale tega prvenstva je bilo v Los Angeles Coliseum-u, ki je bil v prvi vrsti stadion za ameriški nogomet.

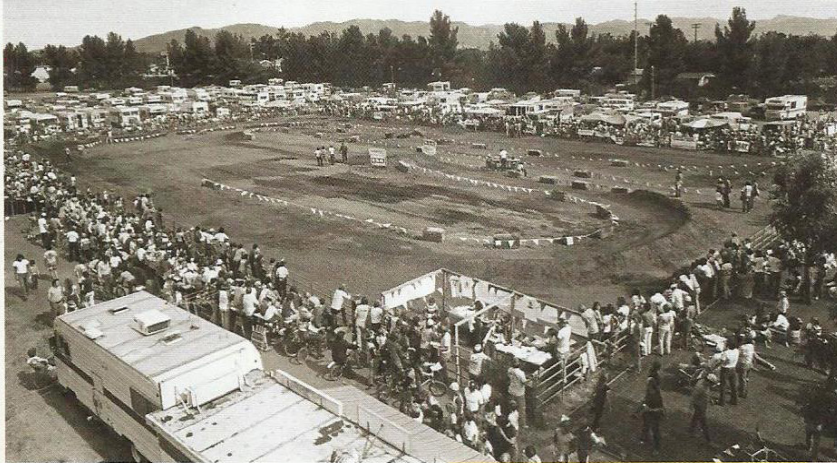
Kot dirkanje z BMX kolesi po pretežno ravnih stezah se je v tistem obdobju pojavilo nekaj novih disciplin. Obstajale so tudi proge z izrazito spustaško konfiguracijo. Najbolj znana v tistem času je bila proga pri Soledad Sands, v mestu Acton v Kaliforniji. Tam so otroci tekmovali kdo bo prišel najhitreje z vrhu strmega hriba. Nekaj let so imeli celo dirke v pari. Tako je partner sedel v prikolic, ki je bila pritrjena na strani BMX kolesa.

Izven dirkanja po progah so otroci začeli iskati nove načine za užitek na BMX kolesu. Začeli so raziskovati nove teritorije, primerne za vožnjo z BMX kolesom. Kmalu za rolkarji so začeli uporabljati prazne bazene na Beverly Hillsu tudi BMX kolesarji. Ko so začeli izvajati vertikalne skoke iz opuščениh bazenov, je bil naravni napredek izvajanje trikov med tem. Rojena je bila disciplina 'park' (Osborn, 1984).

Navdušeni nad fotografijami, ki sta jih v reviji 'BMX Action' objavljala Bob in Windy Osborn (slika 14), so imeli mladi BMX kolesarji ob koncu sedemdesetih nov cilj onkraj zgolj hitrosti. Vprašanje ni bilo več kako hitro, ampak kako elegantno.



slika 14/ tipična BMX fotografija Boba Osborna za revijo BMX Action v poznih 70-ih



JAG
MOTOCROSS BIKES & ACCESSORY
CATALOG

THE GOLDEN BOOGIE TRACK LEADS TO THE JAMMIN' JAGS!

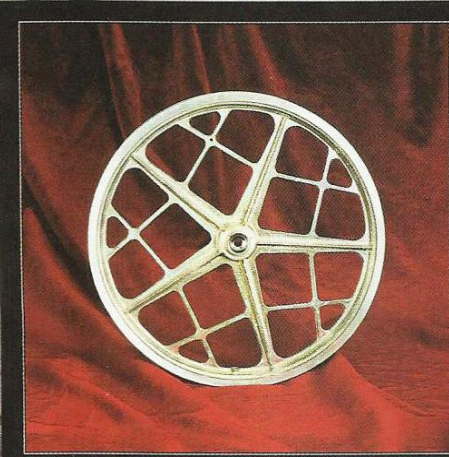
BOOGIE WITH THE BEST!

MANUFACTURED BY:
S.E.M.X. PRODUCTS, INC.
163 EAST 28th STREET, SIGNAL HILL, CALIFORNIA 94081
312 345-8480
TELE NO. 94-7016

ROD "BOOGIE" BECKENING "TWO TIGER" STEPHEN THOMPSON PERRY "THE RUFFY" KRAMER

"The Factory Boys"

163 East 28th Street, Signal Hill, California 94081



MOTOMAG® II WHEELS

The original, largest selling, best looking aluminum "Mag" type wheel on the market. • Lighter, stronger with new polished finish. • Rigid construction for total control in jumps and berms. • Race proven - The Winner's Choice across the country. • One piece cast aluminum construction - no welds, no rivets, no spoke maintenance. • Precision machined for perfect balance and reduced run out. • Easy tire mounting with improved drop center. • Front wheel complete with factory assembled, adjusted and lubricated axle set. • Rear wheel complete with assembled coaster brake, lubricated and adjusted. • Reflector accommodation for easy installation. • Positive mount for valve stem prevents popping and damage. • U.S. Patent No. 3,732,653 • CPSC Approved.

S.E.M.X. PRODUCTS, INC.





BICYCLE MOTOCROSS NEWS

VOLUME 3 NUMBER 3 Townsend Publications, Orange, California JUNE 1975 FIFTY CENTS

SPECIAL ANNIVERSARY ISSUE

- A YEAR OF BICYCLE MOTOCROSS IN PICTURES
- THE REVOLUTIONARY 100 CC RACE - A NEW RACING EPIC
- THE COLLAPSE OF THE BIKER - INCLUDED COMPLETE LEAD CHARTS
- WORLDWIDE SPECIAL RACE
- THE RACE - THE RACE AND HOW
- PREVIEW OF OUR YEAR-END CONSIDERED MONTH

Anatomy of a Winner.

Kawasaki KX200 Motocross Bicycle

Now you can ride the KX200. Dave, but just read a magazine together right now. Take it, and after day. Around the or around the KX200 is an winner. Dave proven it. Now it's yours.

MX OXFORD MOTOR CROSS

- Reinforced welded frame
- Motor Choke valve and frame cover guard
- Chain bar handle bars with black tapered stems
- Custom shock support
- 22" x 2.00" omniblock wheels with heavy duty 100 gauge tubes
- 35 Hole Wheel and Trunk Tires
- Motorcycle quality type heavy duty fork
- Sports action seat post
- Kick Board
- Approved Shim-It reflexion on front and rear shocks, on handle bars and back seat.

Oxford INTERNATIONAL CORPORATION
P.O. BOX 508
HIGHLAND PARK, ILL. 60141



"WE MAKE IT HAPPEN"

FACTORY AGE STU THOMSEN AND THE "STR-1"

AR RACING AWARDS BANQUET
JANUARY 1976, 1976 - 26th
COME TO "OLD MAN'S BREATHARY" 2115 E. OCEAN BLVD. LONG BEACH
8:00 P.M. 1976 64-0072



CALIFORNIA STATE CHAMPIONSHIP

BICYCLE MOTOCROSS ACTION

WHEEL TO BOOGIE IN ARIZONA

PLANNING A TRACK

BIG TEST OF THE R&R CR-1

TINKER WAREZ

4.2/ OSEMDESETA

Katerega koli BMX kolesarja, z nekoliko znanja o zgodovini tega športa, boste vprašali o sceni v osemdesetih, boste vselej dobili enak odgovor - 'freestyle'. Tukaj ne gre za zmago na dirki, temveč predstavitev kolesarjeve kreativnosti na BMX kolesu.

Proti drugi polovici 70-ih so bili nekateri BMX kolesarji, kot npr. Stu Thomsen in John Palfreyman znani po svoji vožnji v rolkarskih parkih in opuščeni bazeni, kot je bil legendarni Keyhole na Beverly Hillsu (slika 17).

Aprila 1980 je bil član ekipe Mongoose, David 'Tinker' Juarez, na naslovnici revije 'BMX Action Magazine' prikazan med izvajanjem skoka v skejtparku, skupaj z laskavim napisom 'King of the skateparks' (slika 16). V reviji so bile fotografije, na katerih Juarez izvaja vertikalne skoke iz rampe v Lakewoodu v Kaliforniji. V zraku je bil na skoraj vseh fotografijah, kar je bilo za tisti čas nekaj popolnoma novega (Osborn, 1984).

Medtem je v pisarnah revije 'BMX Action', njihov karikaturist, mlad in izjemno talentiran BMX kolesar Bob Haro, skupaj z R.L. Osbornom, sinom Boba Osborna, ustanovitelja in glavnega urednika revije, ustanovil prvo BMX ekipo, ki ni bila dirkalna, temveč 'freestyle' ekipa za promocijo trikov na BMX kolesu.

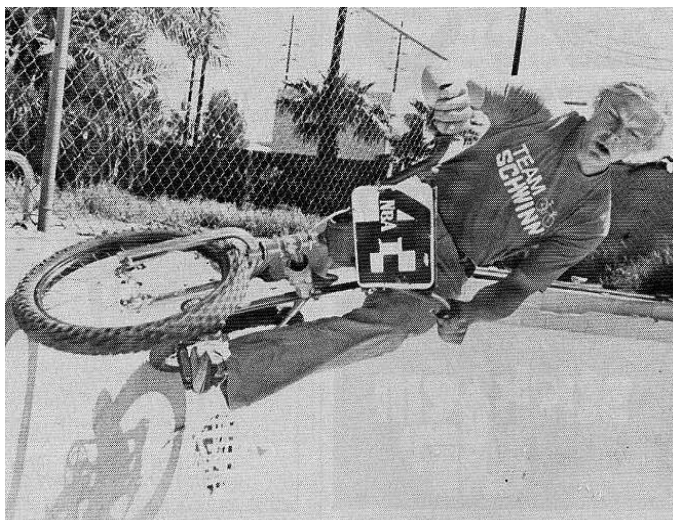
To je bilo popolnoma novo področje in rojena je bila nova disciplina BMX športa. Dvojec je redno testiral nova BMX kolesa in pisal reportaže za revijo 'BMX Action'. Bob Haro je izumil in izpilil mnoge elemente, prostega sloga ('freestyle'), ter jih predstavljal v posebni rubriki revije, imenovani 'How to'. Ta rubrika je del večine tovrstnih publikacij še dandanes.

Haro in Osborn sta prvič nastopila pod imenov 'BMX Action Trick Team' v Arizoni leta 1978 na kolesarskem prvenstvu, ki ga je organizirala zveza ABA. Vendar je šele leta 1981 Haro, skupaj z Bobom Moralesom, začel turnejo po ZDA, na kateri je predstavljal trike BMX športa. Publika do takrat ni videla ničesar temu podobnega.

To je bilo tudi rojstvo 'Demo show' dogodkov, ki pa so še danes izjemno dobro obiskani v veliko večjem številu v ZDA in širom sveta (Nitro Circus, Masters of Dirt).

Istega leta je Haro nastopil kot kaskader v filmskem spektaklu E.T. režiserja Stevena Spielberga. Film je katapultiral BMX šport v zvezde (slika 16), enako kot je 10 let pred tem film 'On any Sunday' populariziral motokros šport. Tokrat pa je film E.T. dosegel še veliko večjo publiko. Bil je popoln internacionalni uspeh.

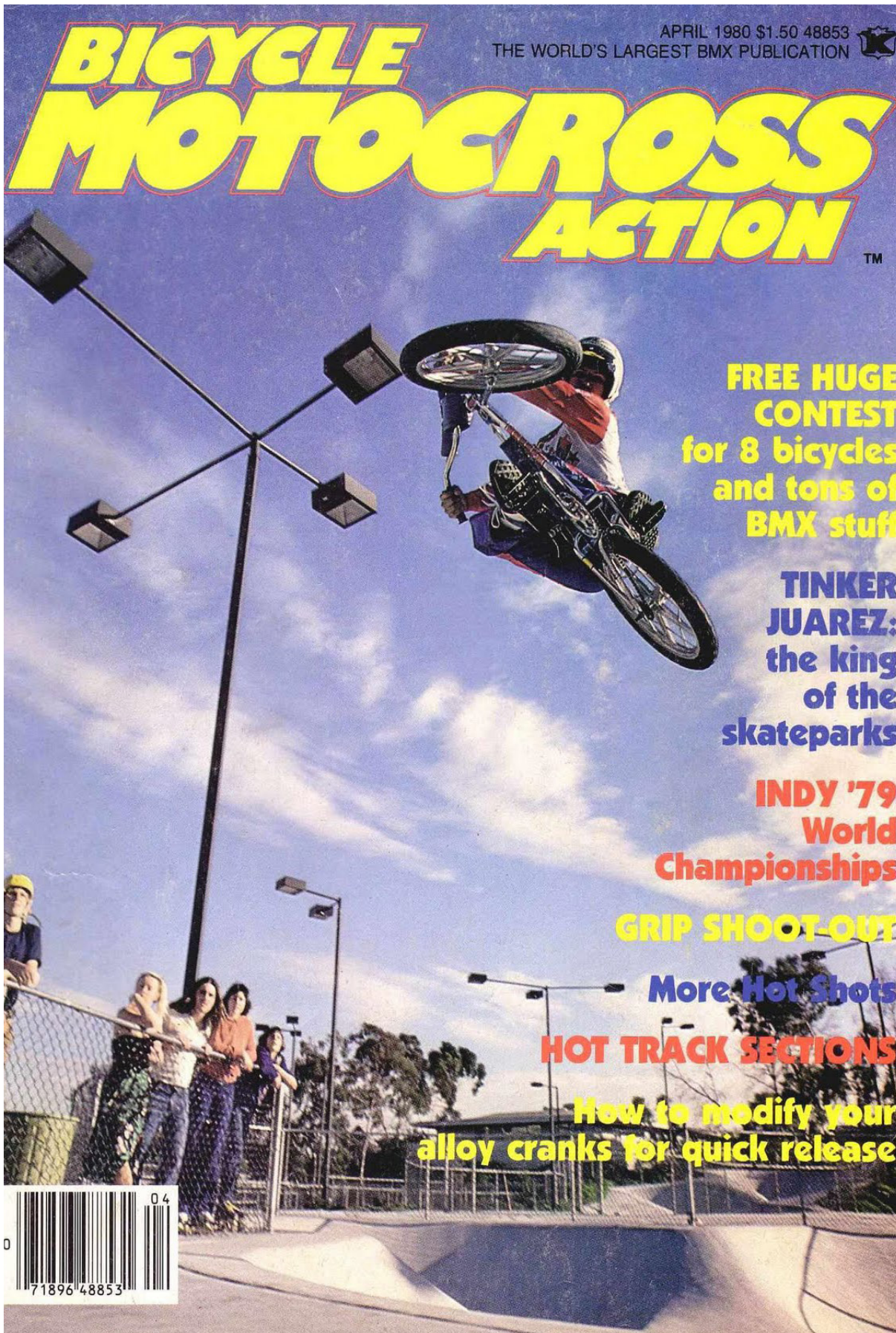
BMX je pravkar postal globalen šport.



slika 15/ opuščeni bazen v Kaliforniji, 1977



slika 16/ BMX šport v filmu



APRIL 1980 \$1.50 48853
THE WORLD'S LARGEST BMX PUBLICATION



BICYCLE MOTOCROSS ACTION

TM

**FREE HUGE
CONTEST**
for 8 bicycles
and tons of
BMX stuff

**TINKER
JUAREZ:**
the king
of the
skateparks

INDY '79
World
Championships

GRIP SHOOT-OUT

More Hot Shots

HOT TRACK SECTIONS

**How to modify your
alloy cranks for quick release**



slika 17/ David 'Tinker' Juarez na prvi 'freestyle' naslovnici revije BMX Action, april 1980

V zgodnjih osemdesetih je Bob Haro postal zveneče ime BMX športa, tudi zaradi svojih prepoznavnih BMX ilustracij. Njegovo malo podjetje, Haro Designs, je prodajalo tablice s številkami za BMX dirkače. Pripravljaj je tudi svojo rubriko v reviji BMX Action. Postopoma pa je njegovo ime postalo sinonim za 'freestyle' BMX.

Leta 1981 je pristopil do Steve Johnsona, lastnika podjetja Torker, z vizijo o izdelavi prvega BMX okvirja, posebej za 'freestyle' tehniko vožnje BMX kolesa. Nastal je 'Haro Freestyler' (slika 18).

Izdelan v svetlečem kromu, Freestyler je vseboval prej nikoli videne novosti in funkcije. Takšna je bila na primer dvojna zgornja cev okvirja, ki je služila lažjemu ohranjanju ravnotežja pri izvajanju trikov, kjer se stoji na okvirju. Bila je tudi izjemno ojačana, ter izdelana iz termično obdelanega jekla, kar je nudilo daljšo življenjsko dobo kolesa (Lucas in Robinson).

'Freestyle' je tako imel ustanovnega očeta in svoje kolo, posvečeno in namenjeno temu stilu vožnje. Podjetje Haro Bikes je sponzoriralo veliko najvidnejših talentov športa v tistem obdobju. Nekaj najznamenitejših so nedvomno Bob Haro, Bob Morales, Eddie Fiola, Mike Dominguez, Ron Wilkerson, Dennis McCoy ter Mat Hoffman. Oni in njim podobni so postali zvezdniški zagovorniki 'freestyle' gibanja. Tudi drugi proizvajalci so začeli s proizvodnjo specialnih koles in komponent za 'freestyle' stil vožnje BMX kolesa. Nekaj najbolj znanih tistega časa so zagotovo GT, Skyway in Hutch.

Sedaj je ta zvrst BMX športa potrebovala še nekakšno vrsto organiziranosti, kar se je kmalu tudi zgodilo. Že leta 1982 je Bob Morales, po srečanju z izjemnim BMX kolesarjem tistega časa, Eddie-jem Fiolo, ustanovil 'Amateur Skate Park Associaton' (ASPA), z namenom organizacije 'freestyle' BMX dogodkov. Do leta 1984 je bila ASPA že del 'American Freestyle Association' (AFA). Prvi organ sankcioniranja za kolesarstvo prostega sloga.



slika 18/ Haro 'Freestyler', verjetno najbolj legendarno BMX kolo

Od takrat je to samostojna disciplina BMX športa. Zvrst za postavljajče. Kako visoko, kako daleč, koliko trikov lahko izvedeš na BMX kolesu. Zato so tudi kolesa neprestano doživljala prenove v zasnovi, z namenom izvajanja novih trikov.



slika 19/ 'Freestylin!' - Ron Wilton in njegova interpretacija vožnje z BMX kolesom

Dale Cooper je leta 1985 izumil pripravo za zaviranje, 'rotor'. Poseben sistem delovanja zavore, ki je omogočal, da je kolesar lahko neprestano vrtel krmilo. V tistem času se pojavijo tudi prvi podaljški in stopalke na oseh koles, ki so omogočale celo vrsto novih elementov. Tako se je dizajn koles v tistem obdobju razvijal predvsem zaradi želje po novih elementih (Lucas in Robinson, 2012).

Leta 1984 je Bob Osborn, ustanovitelj revije BMX Action, pričel z izdajanjem sestrške publikacije 'Freestylin'. To je bila prva BMX revija, ki se je osredotočila povsem na freestyle BMX kulturo (slika 19). Začnejo se pojavljati tudi prve amaterske 'freestyle' BMX ekipe, kot so bili 'Curb Dogs' iz San Francisca in 'Gork Trick Team'. Te ekipe so sestavljali nesponzorirani BMX kolesarji, mladi nadobudneži, ki niso bili povezani s specifičnimi proizvajalci BMX opreme in niso imeli uniform z logotipi sponzorjev, kot je bila navada v tistem obdobju. Kljub temu so izpopolnjevanju in učenju novih elementov posvečali enako veliko časa kot profesionalci.

Z uporabo imena njegove bivše BMX ekipe '2-Hip', je Ron Wilkerson pričel z organizacijo in promocijo dogodkov za nesponzorirane BMX kolesarje. Ti dogodki niso služili za namen promocije proizvajalcev BMX opreme, temveč druženju ob vožnji in preseganju meja mogočega na BMX kolesu.

Prvega izmed mnogih '2-Hip King of Vert' dogodkov so izpeljali novembra 1986 v Minnesoti.



slika 20/ oče vseh BMX koles - Schwinn 'Sting ray', ki ga je skonstruiral Al Fritz leta 1963

Proti koncu osemdesetih let, po najuspešnejšem obdobju, obdobju dvajsetletne neprestane rasti, je popularnost BMX športa začela upadati. Prodaja je upadla, veliko podjetij je propadlo. Največje zvezde športa iz sedemdesetih in zgodnjih osemdesetih so odrasle. Nekateri so celo rekli, da je BMX šport mrtev.

Ampak kot vemo danes, je bil BMX daleč od svojega pogreba.

Prišla je nova generacija BMX kolesarjev, ki je preživljala večino svojega prostega časa s kolesom na ulici, praznih parkiriščih in na lastnih dvoriščih, kjer so si gradili improvizirane objekte za vožnjo z BMX kolesi.

Enako se je v tem obdobju dogajalo z rolkanjem.

BMX kolesarji, kot Kevin Jones iz Pensilvanije, so izumljali elemente, o katerih generacije pred njimi niso niti sanjale. To je bil začetek stila, ki ga še danes poznamo pod imenom 'flatland' (Lucas in Robinson, 2012).

To je bil čas, ko je svojo izjemno športno pot pričejala legenda BMX športa - Mat Hoffman. Hoffman ni uspel narediti velike zvezde le iz samega sebe, temveč je ogromno pripomogel k širši prepoznavnosti BMX športa. BMX je z novim pristopom in novimi elementi približal množici, ki jim je jemal sapo in tako popeljali BMX šport v vrtoglave višine. Dobesedno.

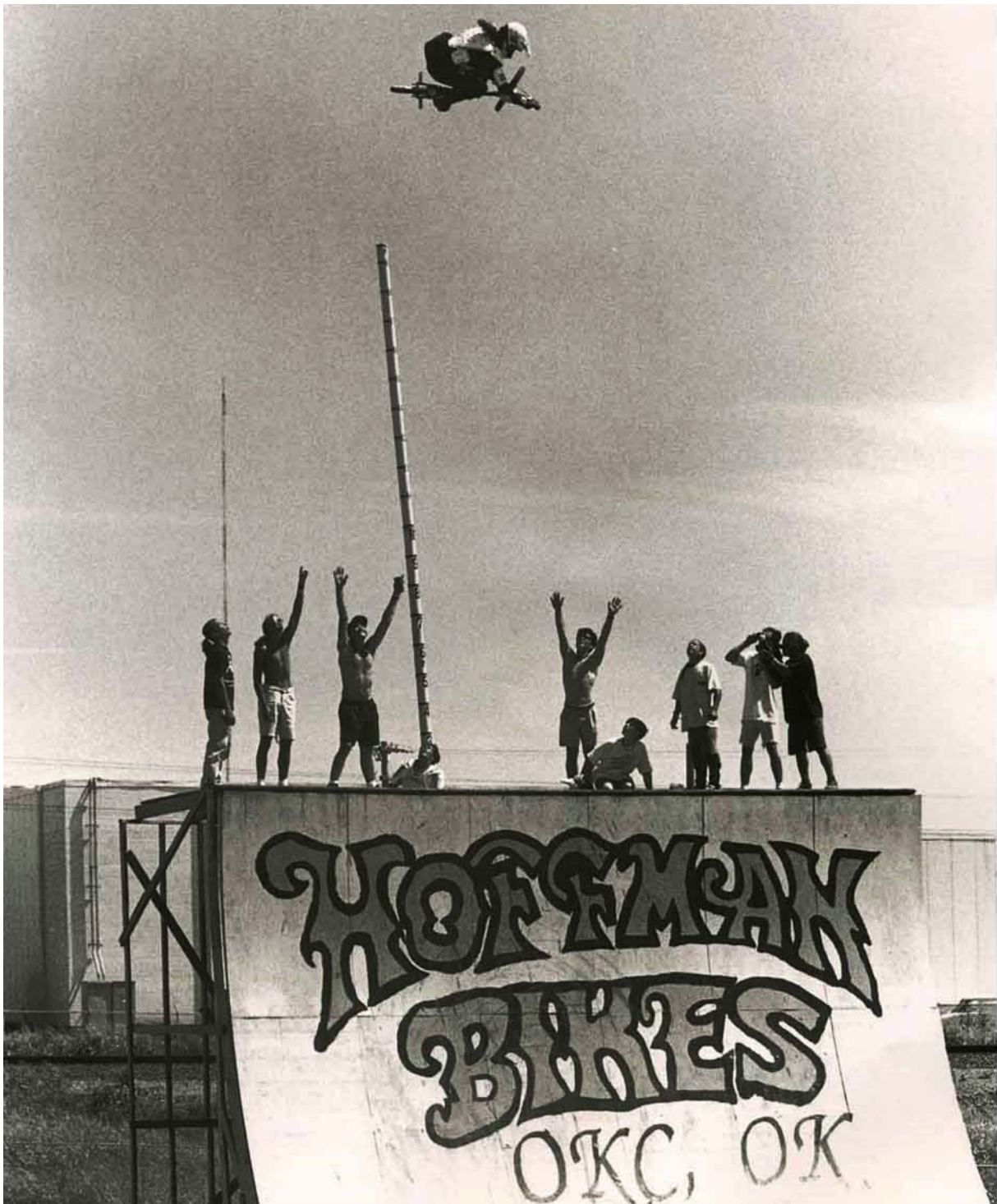


slika 21/ Stu Thomsen v legendarni reklami preskoči 3 avtomobile znamke Porsche, 1983

4.3/ DEVETDESETA

V začetku 90-ih se je BMX šport spopadal z resno grožnjo. Ob koncu 80-ih let je šport močno nazadoval. Proizvajalci so zapirali podjetja, prodaja je močno upadla, denar namenjen plačam profesionalnih kolesarjev in nagradam na tekmovanjih je izginjal. BMX se je soočal z največjo krizo v svoji zgodovini. Nujno je moral obuditi lastno industrijo in imidž.

Prišel je Mat Hoffman (slika 22).



slika 22/ Mat Hoffman leta 1993 v Oklahomi, ZDA, prvič zgradi in preizkusi 'Big air ramp'

Kot sta Scot Breithaupt v 70-ih in Bob Haro v 80-ih nosila zastavo BMX športa, jo je v 90-ih prevzel Hoffman, ki je bil vitalen in osrednji lik BMX kulture v naslednjih dveh desetletjih. Kot član tovarniških ekip Skyway in nato Haro v poznih osemdesetih, je Hoffman kot najstnik posebej vse kar je BMX predstavljal. Neprestano je presegal meje mogočega na BMX kolesu in vedno letel višje kot vsi ostali. Dobil je nadimek 'Condor'.

Zaslужen je tudi za izum večine elementov, ki se izvajajo na rampah in pri disciplini 'vert' še danes.

Leta 1991, ko je dopolnil 20 let, je ustanovil podjetje za promocijo BMX športa, 'Hoffman Promotions', ter lastno podjetje, ki je izdelovalo BMX kolesa in komponente - 'Hoffman Bikes'. Istega leta je ustanovil tudi podjetje za organizacijo BMX dogodkov - 'Hoffman Sports Associations' (HSA), ki je še danes največje tovrstno podjetje.

Tekom let so organizirali nekatere največje in najbolj legendarne BMX prireditve, kot so 'Bicycle Stunt Series', 'Crazy Freakin' Bikers' (CFB) serije, 'Soul Bowl', ter vse BMX dogodke na vsakoletnih 'X-Games'. Leta 1996 je Hoffman svojo predstavo 'Sport as Art' na zaključni slovesnosti Olimpijskih iger v Atlanti predstavil množicam širom sveta (Lucas in Robinson, 2012).

V tem obdobju se začnejo drastično spreminjati tudi BMX kolesa in oprema kolesarjev. Izginjati začnejo dvobarvna kolesa in pastelne barve, ki so bile značilnost stila osemdesetih. Uniforme, prekrite z ducati logotipov sponzorjev, začnejo toniti v pozabo.

Šport je bil namreč proti koncu osemdesetih mnogo preveč komercialen, pod vplivom korporacij in odvisen od sponzorjev, ki so v športu videli le dobiček, vsi dogodki pa so služili izključno promociji njihovega lastnega produkta in ne več promociji BMX športa samega.

Zato so znana imena iz BMX sveta, kot sta Ron Wilkerson in Mat Hoffman, začela prirejati lastne BMX dogodke brez vstopnin, ki niso služili promociji BMX podjetij, temveč so se osredotočali na razvoj samega BMX športa in kulture, s premikanjem meja mogočega na BMX kolesu.

Medtem so otroci na domačih dvoriščih in parkiriščih, oblečeni v navadne majice in kratke hlače, posvečali svoj prosti čas, da bi izpilili svoje nove elemente in jih prirejali svojemu lastnemu načinu vožnje.

To je bilo za večino priznanih BMX podjetij tistega časa povsem nerazumljivo. Tudi BMX kolesa do takrat niso bila namenjena takšni uporabi. Z razvojem novih stilov in tehnik vožnje so se tudi ta morala prilagoditi razvoju in stalnemu napredku športa. Kolesa do takrat preprosto niso bila kos moderni in eksperimentalni 'street' in 'vert' vožnji, ki je kolesa sila utrujala in hitro uničevala (Lucas in Robinson, 2012).



slika 23/ C. Winkelmann: najdaljši skok s kolesom, zabeležen v Guinnessovi knjigi rekordov, 2000

Tako so kolesa v devetdesetih dobila nov izgled, ki pa se je precej razlikoval od koles iz desetletij pred tem. Le-ta so bila tudi drugače grajena. Cevi so postale širše in debelejše (posledično so bili okvirji težji), kar je pomenilo precejšen korak naprej v konstruiranju BMX koles. To je poudarilo odcep od prej tradicionalnega 'racinga' ter 'flatlanda', ki je postal samostojna BMX disciplina ob koncu osemdesetih let.

Zaradi disciplin kot so bile 'street', 'vert' in 'dirt' pa so morala biti kolesa trpežna in pripravljena na tovrstno agresivno uporabo.

Po vsej verjetnosti se je zaradi dejstva, da so morala večja in dobro uveljavljena BMX podjetja plačevati višje račune in dajati plače veliko več zaposlenim, v začetku devetdesetih pojavilo več manjših BMX podjetij v lasti znanih BMX kolesarjev.

Tako Mat Hoffman ustanovi 'Hoffman Bikes', Ron Wilkerson '2-Hip', Chris Moeller 'S&M Bikes', Rick Moliterno 'Standard Byke Company' in Steve Crandall 'FBM Bikes'. Verjetno je bila za njihov obstanek in razcvet ključnega pomena želja po ustvarjanju izdelkov, ki bi jih tudi oni sami, kot uspešni in uveljavljeni BMX kolesarji, sicer želeli uporabljati. Predstavili so cel kup novosti in izumov, ki so za vedno spremenili BMX industrijo.

Tukaj lahko vlečemo vzporednice z dejanji Breithaupta v sedemdesetih in kasneje Hara v osemdesetih.

Ključni pojmi tukaj so bili predvsem inovativnost, maloserijska proizvodnja, distribucija preko malih, novih podjetij, ki so bila v lasti znanih ljudi iz BMX kulture. Ti izdelovalci so prinesli svežino, ki jo je ta šport še kako krvavo potreboval. Uspelo jim je brez pomoči korporacij, ki so si želele lastiti tudi ta, relativno 'mali' šport. BMX šport je bil preroben in prenovljen od temeljev navzgor.

Mat Hoffman je v devetdesetih popeljal BMX šport do novih, dobesedno vrtoglavih višin. Izumil je veliko elementov, ki so še danes izjemno popularni ('no handed 540', 'backflip fakie', 'flair'), odpeljal je prvi 'handrail' in se v zgodovino zapisal kot prvi ekstremni športnik, ki mu je med skokom uspelo izvesti 900-stopinjski obrat.

Leta 1993 je zgradil posebno veliko, 7,3 metrov visoko rampo, na kateri je želel postaviti svetovni višinski rekord, 'high air'. Ker je za podvig potreboval visoko hitrost, ki je ni mogoče doseči zgolj s poganjanjem pedal, so ga proti gromozanski rampi povlekli z vrvjo, ki je bila pritrjena na motokros motor. Pri enem izmed poskusov je ob pristanku hudo padel in utrpel težke poškodbe, med njimi tudi raztrgano vranico. Ta nesreča ga je skoraj stala življenja.

Kljub nešteto poškodbam in številnim zlomljenim kostem pa je Hoffman BMX športu prinesel pozornost in slavo, ki si jo je zaslužil.

Hoffmanova agencija HSA je, v sodelovanju z ameriško televizijsko hišo ESPN, igrala ključno vlogo pri ustvarjanju prvih 'X-Games', ki so se leta 1995 odvijale v ameriškem mestu Providence. 198.000 obiskovalcev si je v devetih različnih disciplinah ogledalo svetovna imena iz sveta ekstremnih športov.

Kljub temu, da je ESPN prvotno načrtoval prireditve enkrat na dve leti, je izjemen uspeh prvega dogodka takoj zagotovil vsakoletno organizacijo prireditve. Letos bo v Austinu potekala že 21. prireditve. Z dogodkom X-Games je bil BMX šport bogatejši za mednarodni, vrhunsko organiziran dogodek (Hoffman, 2010). Veliko novih elementov in drznih podvigov najboljših ekstremnih športnikov sveta. Predvsem pa je doživel tudi televizijski prenos, kar mu je zagotovilo milijone ljudi pred TV sprejemniki, širom sveta.

BMX je bil spet v igri.

Devetdeseta so v ospredje pripeljala še mnoge izjemno talentirane posameznike. Med njih sodijo Dave Osato, Jay Miron, Collin Winkelman (slika 23), Simon Tabron, Dave Voelker, Taj Mihelich, Joe Rich, Mike Escamilla, Kevin Jones, Day Smith, Dave Morales, Jamie Bestwick, ter seveda briljantni 'vert' in 'park' kolesar, Dave Mirra (slika 24).

Njegov talent je bil tako velik, da njegovo ime še danes velja kot sinonim za uspehe na X-Games, najprestižnejšem BMX tekmovanju.

Od leta 1995, pa vse do leta 2009, niso minile niti ene X-Games, na katerih Mirra ne bi osvojil medalje. Skupaj jih je osvojil kar 24. Leta 2000 je bil prvi kolesar, ki je na tekmovanju uspešno izvedel dvojni salto nazaj ('double backflip').

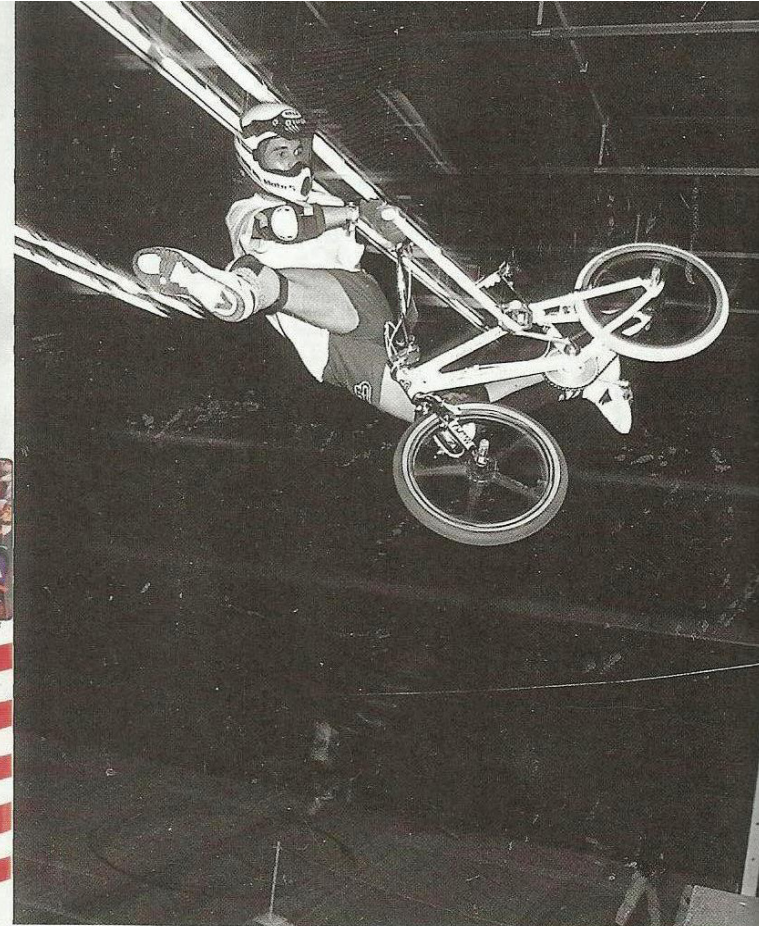
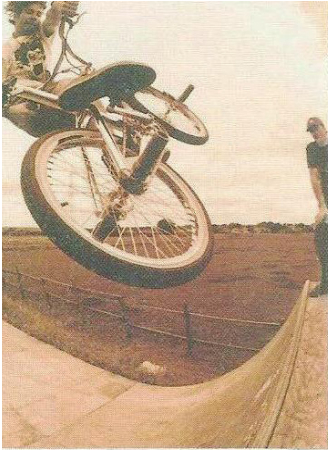
Mirra je bil tudi sponzoriran s strani legendarnega proizvajalca BMX koles - 'Haro Bikes', v obdobju od sredine devetdesetih pa vse do leta 2006, ko je ustanovil lastno BMX podjetje - 'Mirraco' (Bancroft, 2013).

Devetdeseta so nedvomno prinesla izjemen napredek in razvoj 'freestyle' BMX športa., ki se je razvil v veliko več, kot je zgolj preživljanje prostega časa ob izvajanju elementov na majhnih kolesih, kot je to bilo v desetletjih pred tem.

Medtem, ko je bil BMX šport konec osemdesetih na robu izumrtja, ko je bila BMX industrija v zatonu in scena že praktično mrtva, so devetdeseta, s svojimi večnimi heroji sodobnega BMX športa, poskrbela za novo energijo v športu. BMX je ponovno dobil trdne temelje širom sveta. Temelje, ki so mu zagotovili rast, napredek in kredibilnost v novem tisočletju.



slika 24/ Dave Mirra in njegovo BMX kolo, v celoti prevlečeno s 24-karatnim zlatom



MADE IN THE U.S.A.

HOFMAN BIKES 'CHOP' BARS
100% 4130 CHROMIUM

HOFMAN BIKES 'RACKEY' POST
OVERSIZED, 1 INCH CHROMIUM

HOFMAN BIKES T-SHIRT
100% COTTON

CONDOR MODEL - Blue with green details. COMPETITION READY FOR THE 25 ABOVE RAMP, STREET, HILAND AND TRACK CIRCUIT.

CONDOR MODEL - Blue with green details. 100% U.S.A. 4130 CHROMIUM. Double drop, built-in seat post clamp, long mounts, "RACKEY" 1 1/4 inch top tube, 1 1/2" mounts and drop-out equipment team for extra drop out to place at your choice. Comes with 1 inch seat post and grade 8 long bolts.

CONDOR MODEL - Chrome with red details. 100% U.S.A. 4130 CHROMIUM. Double drop, built-in seat post clamp, long mounts, "RACKEY" 1 1/4 inch top tube, 1 1/2" mounts and drop-out equipment team for extra drop out to place at your choice. Comes with 1 inch seat post and grade 8 long bolts.



words by Jim 'Broken Wheel' Nash
photos by Stuart 'Broken Wheel' Nash

SECTION: KING OF CONCRETE
Spectators King Of Concrete was, again, undoubtedly THE event to attend over all others. It has it all: riding, rock, flat, aerial, jumping, partying, fighting... 'Til come to that later. The thing that makes Section so special is the emphasis on riding - every minute is available, it's a ready 25 for which you get 20 hours' use of the park, all of which is usable except for a couple hours per area when the classes are run. You can enter or not for the entry fee (the choice is yours) it's not a "limited camp" where you bring your bike, and ride the allotted time, on you don't bring your bike and spectate - you've got the fun of the ride!

LAUREL - The guy you saw around it all - being there for 25 in the morning and being the last person to leave in the evening. Section found him Sunday morning near the back of the park.

MATTHEW - Steve Walker stands out while standing on the podium. Steve is the most known by name, but he's got 104 wins and three national titles. Steve's ability to handle himself on the air and in the crowd has made him one of the most popular riders in the world.

K.O.C. 3
R.I.P. RIDE IN PEACE

KING OF CONCRETE

36 RIDE BMX MAGAZINE 37

dig

POP CULTURE

£1.50 ISSUE NUMBER

THE SUM OF THE PARTS EQUALS THE WHOLE

GI

GI

RE

93 S&M DIRT BIKE

SEARCH

SEARCH

SEARCH

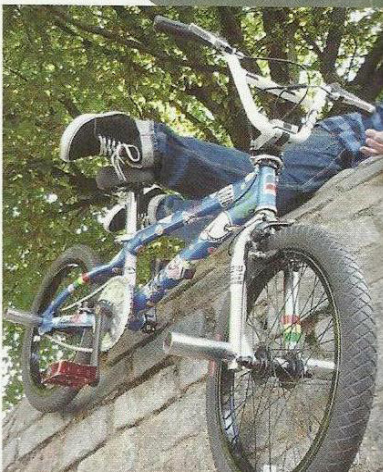
SEARCH

SEARCH

SEARCH

REDLINE RL540

backyard sucks



4.4/ 21. STOLETJE

Veliko se je zgodilo v zadnjem dobrem desetletju. Čeprav so bila devetdeseta težko obdobje za BMX šport, se je ta vseeno razvijal v pravo smer.

Izboljšala so se kolesa, predvsem pa je napredovala tehnika in razvoj elementov. BMX kolesarji so postali veliko boljši od svojih predhodnikov in BMX večine posameznikov so izjemno napredovale. Težka in prekomerno grajena kolesa iz devetdesetih so zamenjala lahka, tehnološko dovršena kolesa. Pojavijo se tudi številni novi lahki materiali, kot so termično obdelan kromolibden, letalski aluminij, titan in karbon.

Kolesa so postala tudi veliko bolj specializirana za določen tip vožnje. Tako po geometriji in dolžinah okvirja ločimo 'street', 'dirt / trail', 'flatland', 'park' in 'racing' kolesa.

V tem obdobju začnejo v uporabo prihajati številni novi izumi s področja kolesarske tehnologije. Čeprav je večina novosti povzeta od vodilnih proizvajalcev gorskih koles, se je ta tehnologija hitro posvojila in prilagodila potrebam BMX sveta.

Leta 2003 je Mednarodni olimpijski komite sprejel 'BMX racing' med olimpijske športe (slika 25). Svoj ognjeni krst je tako disciplina prejela na Olimpijskih igrah leta 2006 v Pekingu. To je bila verjetno največja prelomnica v športu zadnjega desetletja.

Latvijec Maris Štrombergs in Francozinja Anne-Caroline Chausson sta postala prva olimpijska prvaka. To je bil izjemen dogodek za BMX šport, ki se je začel z imitacijo motokros vožnje na opuščeni parkiriščih in travnikih Kalifornije, kasneje pa postal globalni šport z milijoni gledalcev in privrženci po vsem svetu.

Večina poznavalcev pa zasluge za globalen uspeh vendarle pripisuje komercializaciji in popularnosti X-Games, kot glavnega in največjega BMX tekmovanja na svetu. V svoji več kot dve desetletji dolgi zgodovini so X-Games prinesle mnoge nove discipline, nove vratolomne elemente in splošno popularizacijo vseh ekstremnih športov.

Zanimiva nadgradnja športa, predvsem iz vidika popularnosti, je video igrice 'Dave Mirra Freestyle BMX', ki je izšla leta 2000 in požela izjemne prodajne uspehe (slika 26) . V njej so predstavljeni Dave Mirra in vrsta drugih najvidnejših BMX športnikov tistega obdobja, kot liki, s katerimi lahko igrate in se prebijete skozi 12 nivojev igrice, z izvajanjem elementov, ter opravljanjem zadanih ciljev. Igrica je bila še posebej pomembna za Mirro, ki mu je kljub dejstvu, da je bil najuspešnejši športnik vseh X-Games, igrica prinesla še širšo slavo, daleč izven samega športa.



slika 25/ BMX racing na Olimpijskih igrah v Londonu, 2012

Primerjava Mirre in njegove interpretacije skozi video igrice prinaša zanimivo vprašanje: Kje se evolucija BMX športa ustavi? Ker tehnologija napreduje in so vizije BMX športnikov neskončne, je miselnost sledeča - Če je določen element možno odpeljati v video igrici, je možno tudi s pravim BMX kolesom, v resničnem življenju. Današnji BMX športniki so na nivoju, ki si ga pionirji športa v sedemdesetih sploh niso mogli predstavljati.

'Double tailwhip back flips', 'double front flips', 'triple back flip', '360 triple tailwhips', '1080' in še bi lahko naštevali v nedogled. Izgleda, da izrek 'samo nebo je meja', v tem športu še kako velja.

Skozi zadnji desetletji je BMX šport doživel presenetljiv preporod. Oživitev športa, ki jo je začel Mat Hoffman v začetku devetdesetih, je obrodila sadove in povrnila športu izjemen ugled ter ga trdno učvrstila, kot stalen člen globalne kulture.

BMX zagotovo ni modna muha!



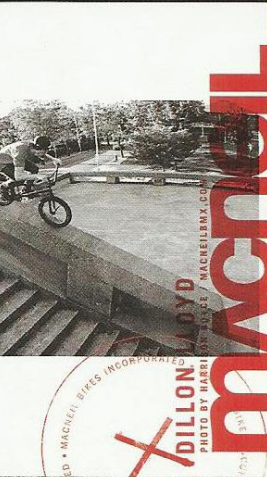
slika 26/ naslovnice BMX video igrice: tudi prva BMX video igrice - 'Dave Mirra freestyle BMX'



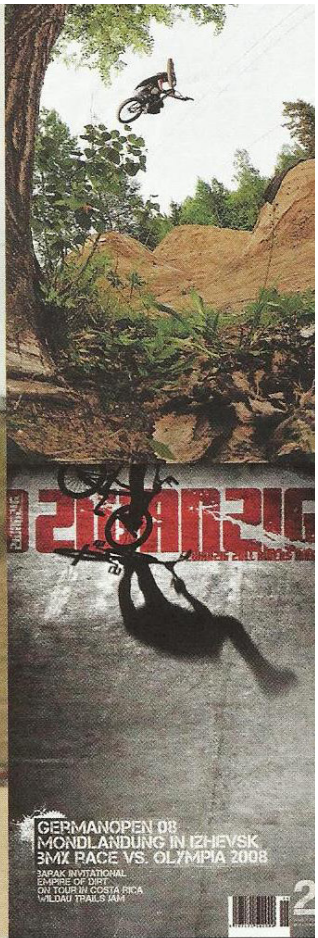
slika 27/ Corey Bohan med tekmovanjem na 'Dew tour'



Just Plain Fast

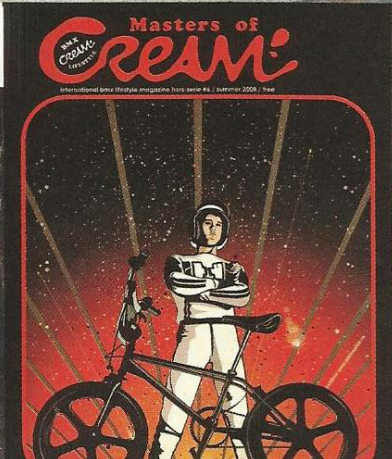
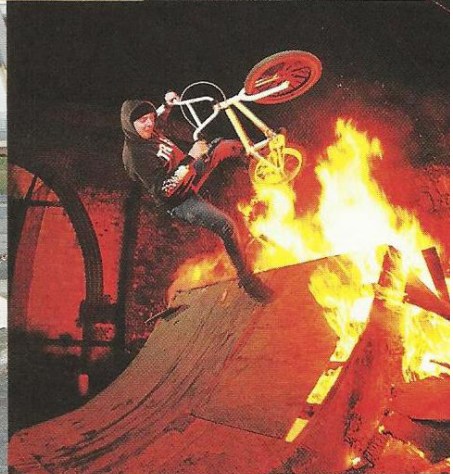


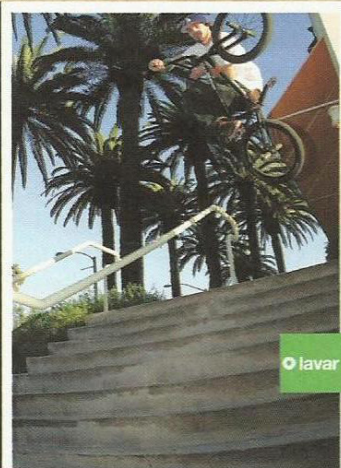
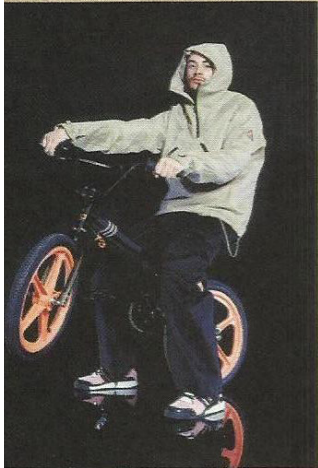
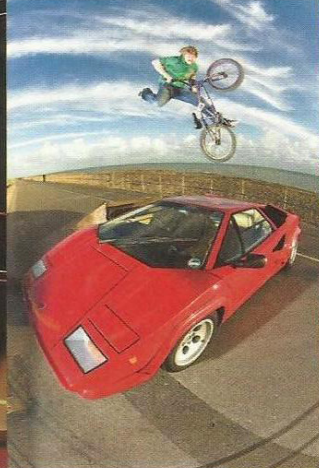
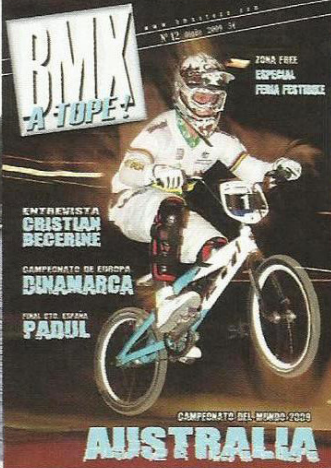
DILLON
PHOTO BY HARRY
MACH



GERMAN OPEN 08
MONDIAL ANDUNG IN IZHEVSK
BMW RACE VS. OLYMPIA 2008

JAPAK INVITATIONAL
EMPIRE OF DIRT
OHIO TOUR IN COSTA RICA
WILDIAU TRAILS AMB





lavar

5/ X-GAMES

'X-Games' so največji letni športni dogodek v svetu ekstremnih športov. Prav tako osvojena zlata lovorika z X-Games pomeni najvišje in najpomembnejše priznanje ekstremnim športnikom.

V organizaciji in pod nadzorom ameriškega športnega televizijskega programa ESPN (s prenosi tudi na sestrski televizijski mreži ABC) so X-Games globalno tekmovanje najvišjega nivoja vse od svojega nastanka leta 1995.

Ustanovne X-Games so potekale poleti leta 1995 v New Portu, v ameriški zvezni državi Rhode Island. Udeleženci X-Games tekmujejo za medalje (zlata, srebrna in bronasta) in denarne nagrade v številnih disciplinah znotraj posameznih ekstremnih športov.

X-Games potekajo vsako leto v mesecu avgustu, od leta 1997 pa imamo tudi zimske igre, 'Winter X-Games', ki pa potekajo januarja v Aspenu, v ameriški zvezni državi Kolorado.

Tekmovanje ima dnevne in večerne dogodke, ter vključuje discipline smučanja, deskanja na snegu in motornih sani.

Prve zimske X-Games so leta 1997 potekala v Mountain Resort v Big Bear Lake v Kaliforniji, nakar so se za dve leti preselile v Crested Butte Mountain Resort v Koloradu, nato pa je bilo dve leti prizorišče iger v Mount Snow v Vermontu. Od leta 2002 pa Winter X-Games potekajo v Buttermilk Mountain v Aspenu, v zvezni državi Kolorado, ter bodo, v skladu z ESPN, tam potekale vsaj še do leta 2016.

Večdnevno športno dogajanje spremlja t.i. 'X-Fest', ki kot športni in glasbeni festival ponuja živo glasbo, aktivnosti in delavnice za udeležence, podpisovanja nastopajočih športnikov, predstavitve ekstremnih športov in opreme ...

Udeleženci X-Games vsako leto postrežejo z novimi elementi, ki se v zgodovino ekstremnih športov zapišejo z zlatimi črkami. Tako smo prav na X-Games prvič na tekmovanju videli Tony Hawka odpeljati 900 stopinjski obrat z rolko, medtem ko je Anthony Napolitan na BMX kolesu prvi izvedel dvojni salto naprej ('double front flip'), Travis Pastrana pa dvojni salto nazaj z motokros motorjem ('double back flip').

Heath Frisby je izvedel prvi salto naprej na motornih saneh, Torstein Horgmo pa prvi trojni vijak s snežno desko ('triple cork').

Elementov, ki so bili prvič odpeljani na X-Games je še veliko več, tukaj pa so izpostavljeni le tisti, ki so izjemno pomembni za posamezen ekstremni šport. Prav tako so X-Games pripomogle, da je denar pritekal (in še vedno priteka) v šport in tako vrhunskim posameznikom omogočil, da se lahko v celoti in popolnoma predajo športu.

X-Games so zaradi svojih zvenečih sponzorjev, vrhunskih ekstremnih športnikov in množičnega obiska precej medijsko izpostavljene.

Kot pojasnjuje revija 'Sport Management«' (2006), sta generacija X (rojeni 1966-1976) in generacija Y (rojeni 1977-1994), demografsko najbolj cenjeni v marketingu. To ustvarja širok pristop k trženju v tej 'out of the box' smeri.

Prve X-Games leta 1995 si je v živo ogledalo 198.000 ljudi, štiri leta kasneje pa je bilo obiskovalcev že 268.000. Otvoritvene Winter X-Games so leta 1997 prenašali po televiziji mnogih držav, 30.000 gledalcev pa se je udeležilo štiridnevnega dogodka, čeprav so šele leta 2004 uradno prenašali dogajanje 'v živo' na televiziji.

X-Games in Winter X-Games še naprej rastejo s priljubljenostjo akcijskih športov in športnikov, ki tekmujejo v njih.

Maja 2011 je ESPN napovedal globalno širitev iger in tako za leto 2013 objavil tri nova prizorišča X-Games, a že naslednje leto so se vrnili k prvotnemu formatu tekmovanja, prizorišče pa za naslednjih nekaj let dodelili ameriškem mestu Austin, v zvezni državi Teksas.

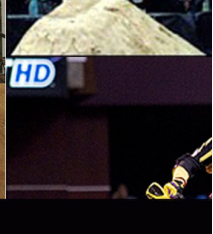
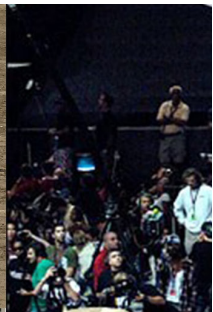
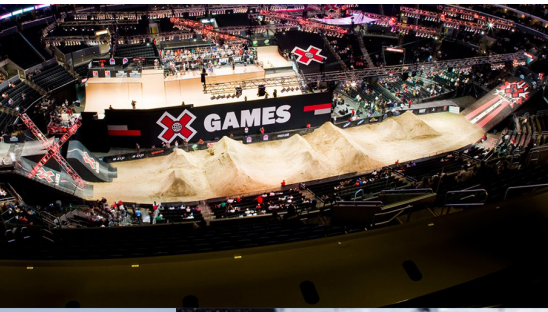
Year	Summer	Winter	Asia	Europe	South America
1995	Newport, Rhode Island	Stowe, Vermont			
1996	Newport, Rhode Island	Stowe			
1997	San Diego	Big Bear Lake, California			
1998	San Diego	Crested Butte, Colorado	Phuket		
1999	San Francisco	Crested Butte	Phuket		
2000	San Francisco	Mount Snow, Vermont	Phuket		
2001	Philadelphia	Mount Snow	Phuket		
2002	Philadelphia	Aspen	Kuala Lumpur		
2003	Los Angeles	Aspen	Kuala Lumpur		
2004	Los Angeles	Aspen	Kuala Lumpur		
2005	Los Angeles	Aspen	Seoul		
2006	Los Angeles	Aspen	Kuala Lumpur		
2007	Los Angeles	Aspen	Shanghai		México City
2008	Los Angeles	Aspen	Shanghai		México City
2009	Los Angeles	Aspen	Shanghai		
2010	Los Angeles	Aspen	Shanghai	Tignes	
2011	Los Angeles	Aspen	Shanghai	Tignes	
2012	Los Angeles	Aspen	Shanghai	Tignes	
2013	Los Angeles	Aspen	Shanghai	Tignes Barcelona Munich	Foz do Iguacu
2014	Austin, Texas	Aspen	Shanghai		
2015	Austin, Texas	Aspen			

tabela 1/ lokacije X-Games skozi zgodovino

Going Big		
Summer X Games attendance through the years		
YEAR	LOCATION	OVERALL ATTEND.
1995	Newport/Providence, R.I.	198,000
1996	Newport/Providence, R.I.	201,000
1997	San Diego	177,500
1998	San Diego	231,450
1999	San Francisco	222,886
2000	San Francisco	179,132
2001	Philadelphia	235,550
2002	Philadelphia	221,652
2003	Los Angeles	186,641
2004	Los Angeles	170,471
2005	Los Angeles	122,614
2006	Los Angeles	138,672
2007	Los Angeles	122,402
2008	Los Angeles	109,725
2009	Los Angeles	111,200
2010	Los Angeles	138,525
2011	Los Angeles	141,500
2012	Los Angeles	144,700
2013	Los Angeles	92,000
2014	Austin, Texas	160,000

Source: ESPN

tabela 2/ število gledalcev prisotnih na X-Games po letih





6/ BMX KOLO IN NJEGOVI SESTAVNI DELI

	DEL KOLESA	ANGLEŠKI IZRAZ	MATERIAL	ZNAČILNOST	CENA
1	okvir	frame	kromolibden	različne geometrije, dolžine in višine okvirja glede na tip vožnje in višino posameznika	300€ /600€
2	vilice	forks	kromolibden	različna končna obdelava materiala, višina in teža	115€ /190€
3	krmilo	handlebars	kromolibden	različna širina, višina in ukrivljenost krmila	60€ / 90€
4	zaključki krmila	bar ends	aluminij, plastika	zaključki, ki se vstavijo v cev krmila ali se nataknejo na krmilo	5€ / 20€ par
5	gonilke	cranks	kromolibden, plastika	eno-, dvo- in trodelne / različni sistemi ležajev in širine osi	100€ /230€
6	pedala	pedals	aluminij, plastika	različni materiali, sistemi ležajev in oblike (konkavnost)	10€ / 80€ par
7	zobnik	sprocket	aluminij	različna končna obdelava materiala, širina (mm) in velikost (število zobov: 22-33)	30€ / 80€
8	veriga	chain	jeklo	različni sistemi, verige iz celih ali pol-členov, različne širine	10€ / 60€
9	opora krmila	stem	aluminij	različni sistemi pritrditve krmila - spredaj, zgoraj, spodaj	40€ / 80€
10	ročaji	grips	guma	z zaščitnim obročkom ali brez	10€ / 15€ par
11	obroč	rim	aluminij	različna obdelava materiala, konstrukcija, število vmesnih slojev / različno število lukenj za napere: 36 ali 48 lukenj	40€ /100€
12	pesto	hub	aluminij	prednje ali zadnje (ima še zobnik) /poznamo različne sisteme ležajev (odprti, zaprti), debeli na osi (10, 14, 17 mm), različni načini vpenjanja v okvir in vilice / različno število lukenj za napere (36 in 48)	55€ /240€
13	napere	spokes	jeklo	različne dolžine, debeline in obdelava materiala	20€ / 45€ 40 kom
14	stopalke	pegs	kromolibden, aluminij, plastika	različne obdelave materiala, različne dolžine in premeri / različni sistemi in kombinacije materialov	25€ / 50€ par

15	zračnica	tube	guma	različne debeline gume	3€ / 7€
16	guma	tire	guma	različna širina, višina in profil gume / različne stranske ojačitve (jeklena žica ali kevlar)	20€ / 45€
17	krmilni ležaj	headset	aluminij, jeklo	različni sistemi ležajev (odprti, zaprti)	15€ / 40€
18	gonilni ležaj	bottom bracket	aluminij, jeklo	različni sistemi (American, Euro, MID, Spanish), različne debeline ležajev, glede na debelino osi gonilk	25€ / 40€
19	opora za sedež	seat post	aluminij	različni sistemi pritrditve sedeža.	20€ / 45€
20	sedež	sea	pena, usnje, tekstil	različne velikosti in sistemi pritrditve na oporo ('pivotal' ali 'rails')	30€ / 45€
21	sedežna objemka	seat clamp	aluminij	ni bistvenih razlik med različnimi znamkami	10€ / 15€
22	zavora	brake	aluminij	različna obdelava materiala	50€ / 90€
23	zavorni kabel	brake cabel	jeklo	linearen ali 'gyro', s katerim se lahko krmilo vrti neomejeno	7€ / 15€
24	zavorne gumice	brake pads	guma	različne vrste in trdote gume	12€ / 25€
25	zavorna ročica	brake lever	aluminij	različna obdelava materiala in oblika ročice / leva in desna	15€ / 70€



tabela 3/ BMX kolo in njegovi sestavni deli

7/ ZAŠČITNA OPREMA IN PSIHOFIZIČNA PRIPRAVA

Vožnja z BMX kolesom in elementi povezani z njo spadajo med nevarnejše športne aktivnosti, zato je zelo pomembno, da se pred samim izvajanjem ustrezno psihofizično pripravimo in primerno zaščitimo.

Ko govorimo o zaščitni opremi, bodimo pozorni na opremo, ki je ustrezno testirana s strani proizvajalca, medtem ko se mora nam, kot uporabnikom, popolnoma prilegati delom telesa, ki jih želimo zaščititi.

Najpomembnejša je seveda čelada (4), ki ščiti naš najpomembnejši organ – možgane. Najprimernejše so čelade s 'pol-lupinsko' obliko. Predstavljajo najboljše razmerje med zaščito in udobnostjo.

Zaščito rok omogočajo rokavice (2) in ščitniki za komolce (3). Rokavice naj pokrivajo celotno dlan in prste. Za optimalen oprijem naj se trdno prilegajo dlani.

Ščitniki za komolce, ščitniki za kolena (6), ščitniki za golena (5), ter ščitniki za gležnje (1) spadajo med najpogostejšo zaščitno opremo vsakega kolesarja, saj so spodnje okončine največkrat izpostavljene poškodbam.

Sodobni ščitniki so sestavljeni iz materialov, ki so lahki, udobni, prijazni do kože in jih je mogoče oprati.

Prav tako je za ukvarjanje s katerim koli športom pomembna predhodna priprava. Pomembno je, da telo ogrejemo in pripravimo na napore, ki spremljajo športno aktivnost. To najlažje dosežemo z gimnastičnimi vajami za splošno in specialno ogrevanje. Najbolj so izpostavljene roke in ramenski obroč, hrbet v ledvenem delu, ter spodnje okončine.



slika 28/ zaščitna oprema

8/ BMX ŠOLA ZA ZAČETNIKE

8.1/ OSNOVE

Osnove vožnje z BMX kolesom predstavljajo elementi oziroma znanja na kolesu, brez katerih se ne moremo varno in zabavno ukvarjati s tem športom. To je tako imenovana BMX abeceda, ki jo je nujno potrebno obvladati, če želimo v tem športu napredovati in v njem uživati!

8.1.1/ 'BUNNY HOP'

'Bunny hop' je najosnovnejši BMX element, ki je ključnega pomena za večino ostalih trikov na kolesu (slika 29). Gre za element, pri katerem se brez kakršnekoli skakalnice odrinemo v zrak. Lahko ga izvajamo povsod!

Pri tem sta zelo pomembni koordinacija in pravočasnost izvedbe gibov, poleg tega pa je višina odvisna tudi od fizične moči, predvsem eksplozivnosti mišic ramenskega obroča, hrbta in rok.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Peljemo se s srednjo hitrostjo.
- 2/ Krmilo potegnemo k sebi kolikor moremo in tako dvignemo sprednji del kolesa.
- 3/ Iztegnemo roke in potisnemo krmilo naprej, nato pa povlečemo zadnji del kolesa naprej in navzgor.
- 4/ Kolo izravnamo v zraku, tako da sta obe kolesi enako oddaljeni od tal.
- 5/ Pristanemo na obe kolesi hkrati, ob tem pa poskušamo amortizirati silo na telo, tako da rahlo pokrčimo noge v kolenskem in kolčnem sklepu, hkrati pa pokrčimo tudi roke v komolčnem sklepu.



slika 29/ 'bunny hop'

8.1.2/ 'MANUAL'

Element 'manual' je vožnja samo po zadnjem kolesu, brez nobenega dodatnega poganjanja (slika 30).

Da bi popolnoma obvladali 'manual', je prevsem zaradi oteženega ohranjanja ravnotežja, potrebno kar nekaj časa. 'Manual' je prav tako eden izmed najosnovnejših in najbolj prvinskih BMX elementov, ki naj bi ga obvladal vsak BMX kolesar.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Peljemo se malo hitreje, saj bo tako lažje ujeti ravnotežje.
- 2/ Sprednji del kolesa dvignemo od tal, tako da povlečemo krmilo k sebi in pomaknemo težišče nazaj.
- 3/ Poskušamo vztrajati v položaju vožnje na zadnjem kolesu čim dlje, ter poskušamo najti ravnotežni položaj, v katerem je potrebno najmanj napora za vztrajanje.
- 4/ Če smo nagnjeni preveč nazaj, pokrčimo kolena, kajti tako se sprednji del spusti nižje.
- 5/ Če smo nagnjeni preveč naprej, se pomaknemo bolj nazaj in povlečemo krmilo k sebi.



slika 30/ 'manual'

8.1.3/ 'FAKIE ROLLBACK'

To je element, ki je ključnega pomena za vse trike, kjer pristanemo tako, da se odpeljemo vzvratno (slika 31). Je prav tako eden najbolj osnovnih elementov, brez katerega zagotovo ne moremo uspešno napredovati v tem športu.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Poiščemo prostor, kjer imamo dovolj prostora, da se ne moremo nikamor zaleteti medtem ko vozimo vzvratno.
- 2/ Sedimo na kolesu in se z nogami poženemo vzvratno, Stopala postavimo na pedala, ter jih vrtimo nazaj, kakor nam narekuje hitrost, in tako poskusimo peljati vzvratno ravno in čim dlje.
- 3/ Vstanemo in poskusimo peljati vzvratno v stoječem položaju. Tukaj je pomembno, da je težišče točno nad okvirjem kolesa.
- 4/ S krmilom rahlo zavijemo v smer, kamor se nam zdi lažje. Tako se bo celo kolo postavilo v položaj iz katerega bomo lahko zopet peljali naravnost.
- 5/ Peljemo zopet s krmilom naprej. Ko nam to uspe, lahko poskusimo na klančini in z nekoliko več hitrosti.



slika 31/ 'fakie rollback'

8.2/ ELEMENTI Z DRSENJEM ALI 'GRIND' TRIKI

To so elementi za katere so nujno potrebne stopalke, ki delujejo kot podaljšek osi na sprednjem in zadnjem kolesu. 'Grind' elemente lahko izvajamo na vseh vrstah površin, lažje pa je na tistih z gladko zgornjo stranjo (lesene škatle s kovinskimi robovi v rolkarskih poligonih).

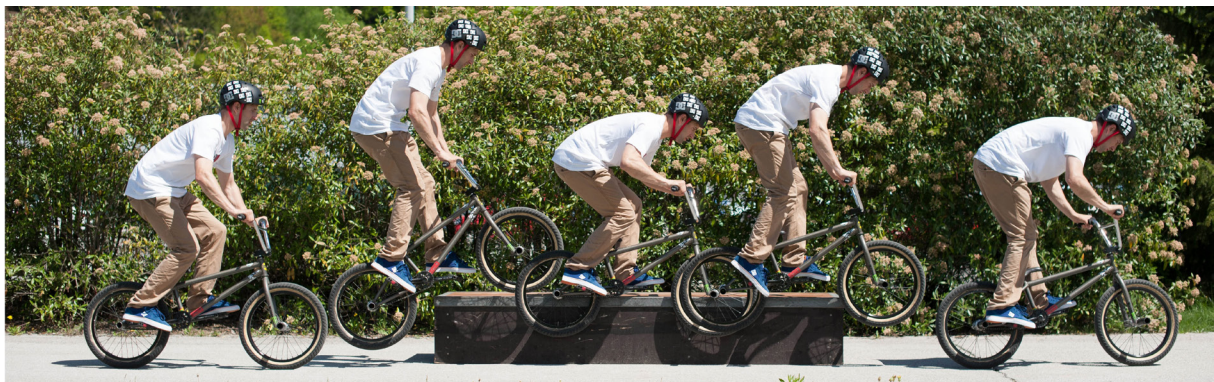
Izvajanje 'grind' elementov je primerno tako za začetnike, kot za najboljše BMX kolesarje.

8.2.1/ 'DOUBLE PEG GRIND' ALI '50-50 GRIND'

'50-50 grind' je najosnovnejši 'grind'. Izvaja se tako, da drsimo po površini z obema stopalkama na isti strani (slika 32). Lahko ga izvajamo po večini površin in različnih objektih.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ S srednjo hitrostjo in poravnanimi stopali se vzporedno pripeljemo na objekt, kjer izvajamo 'double peg grind'. Na začetku naj bo objekt nižji!
- 2/ Sledita odriv in 'bunny hop' skok na objekt, po katerem želimo drseti.
- 3/ Telo je v ravnotežnem položaju in, zaradi boljšega drsenja, pomaknjeno rahlo nazaj. Nekoliko znižamo težišče.
- 4/ Drsenje po obeh stopalkah na isti strani.
- 5/ Odziv na stran in odskok s površine, po kateri drsimo s stopalkami.



slika 32/ 'double peg grind' ali '50-50 grind'

8.2.2/ 'FEEBLE GRIND'

'Feeble grind' je element, ki ga lahko izvajamo na največ površinah, saj zaradi pozicije sprednjega kolesa ustvarja najmanj trenja. Tako je primeren tudi za izvajanje na bolj grobih površinah (slika 33).

Pri tem elementu je sprednje kolo na zgornji strani objekta, kjer izvajamo element, zadaj pa drsimo po površini s stopalko.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ S srednjo hitrostjo in poravnanimi stopali se pripeljemo vzporedno na objekt, kjer izvajamo 'feeble grind'. Na začetku naj bo objekt nižji!
- 2/ Odriv in skok 'bunny hop' na objekt, po katerem želimo drseti.
- 3/ Telo je v ravnotežnem položaju, pomaknjeno rahlo naprej. Znižamo težišče.
- 4/ Vožnja s sprednjim kolesom po vrhni strani objekta, kjer izvajamo element, ter drsenje zadnje stopalke po isti površini.
- 5/ Odriv na stran in odskok s površine, po kateri drsimo s stopalko.



slika 33/ 'feeble grind'

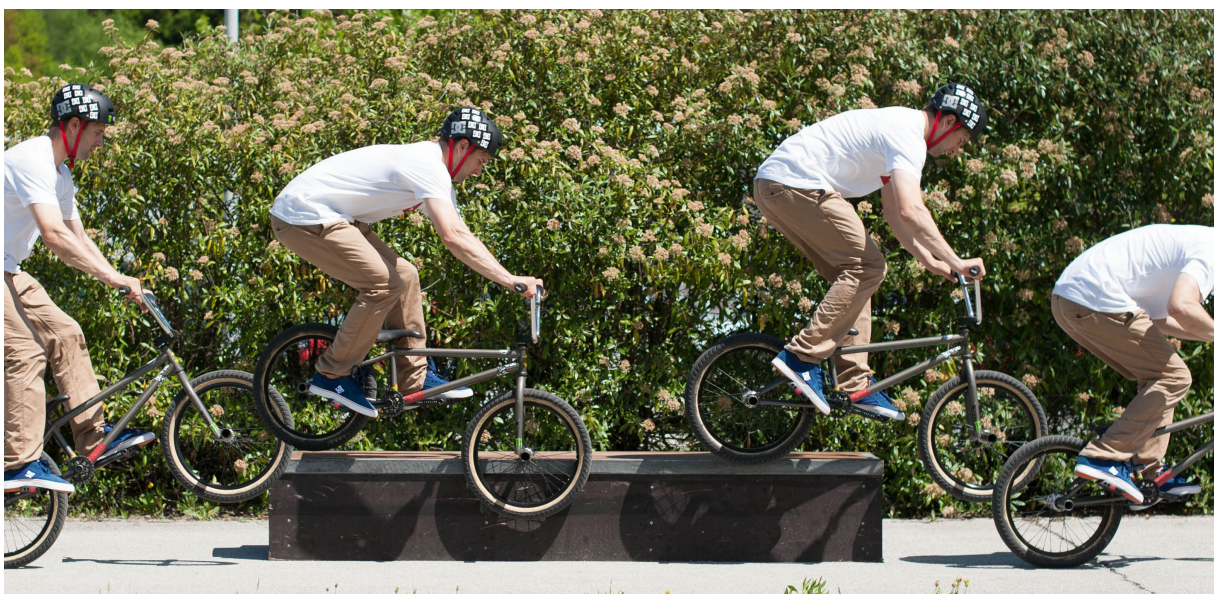
8.2.3/ 'SMITH GRIND'

'Smith grind' je element, pri katerem imamo zadnje kolo na vrhni strani objekta, na katerem izvajamo element, medtem ko spredaj drsimo s stopalko na isti strani (slika 34).

Ta element je primeren za bolj gladke in drseče površine. Zelo pomembno je, da pomaknemo telo čim bolj nazaj (s tem zmanjšamo trenje med stopalko in površino, po kateri izvajamo element), ter s telesom in nogami potiskamo zadnji del kolesa proti notranjosti objekta in stran od roba površine, kjer izvajamo 'smith grind'.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ S srednjo hitrostjo in poravnanimi stopali se pripeljemo vzporedno na objekt, kjer izvajamo element. Na začetku naj bo objekt nižji!
- 2/ Odriv in skok 'bunny hop' na objekt, po katerem želimo drseti. Zadnji del kolesa izrazito potisnemo proti notranjosti objekta, kjer bomo izvajali 'smith grind'.
- 3/ Telo je v ravnotežnem položaju, pomaknjeno izrazito nazaj. Znižamo težišče.
- 4/ Drsenje s sprednjo stopalko po zgornji površini objekta, na katerem izvajamo element, medtem ko z zadnjim kolesom peljemo po isti površini.
- 5/ Odriv na stran in odskok s površine, ki jo 'grindamo'. Zadnjo stran izrazito potisnemo navzven in stran od objekta, kjer izvajamo 'smith grind', zato da objekta ob seskoku, ne zadanemo z zadnjo stopalko.



slika 34/ 'smith grind'

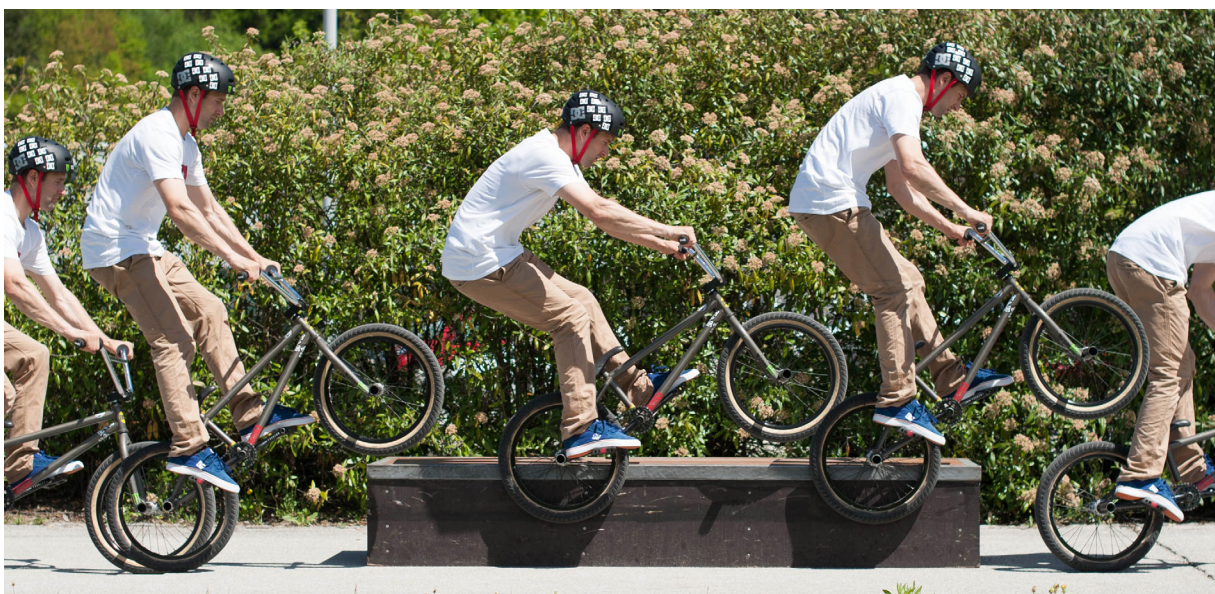
8.2.4/ 'ICEPICK GRIND'

'Icepick grind' je element, za katerega potrebujemo nekoliko več znanja na kolesu. Pomembno je, da pred tem obvladamo 'feeble grind' in 'manual', saj je to nekakšna izpeljanka obeh elementov (slika 35).

Gre za element, pri katerem drsimo zgolj z zadnjo stopalko. Za vztrajanje v tem položaju je izjemno pomembno ravnotežje, za kar je 'manual' odlična predvaja!

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Najprej se z nizko hitrostjo in poravnanimi stopali pripeljemo vzporedno na objekt, kjer izvajamo 'icepick grind'. Na začetku naj bo objekt nižji!
- 2/ Odriv in 'bunny hop' skok na objekt, ki ga želimo 'grindati'. Zadnji del kolesa ciljamo in potisnemo proti objektu tako, da bomo zagotovo zadeli na zadnjo stopalko. V primeru, da nismo dobro uravnoreženi, nam naj prednji del kolesa pade v položaj za '50-50 grind'.
- 3/ Telo je v ravnotežnem položaju, pomaknjeno nazaj. Znižamo težišče, roke so v komolcih iztegnjene, pogled naravnost predse.
- 4/ Drsenje samo z zadnjo stopalko po površini, kjer izvajamo prvino. Vztrajamo dokler čutimo, da drsimo po površini brez večjega napora.
- 5/ Rahlo spustimo sprednji del kolesa in se odrinemo na stran. Odskok s površine, kjer izvajamo element.



slika 35/ 'icepick grind'

8.3/ ELEMENTI V ZRAKU ALI 'AIR' ELEMENTI

Že samo ime 'air' triki pove, da so to elementi, ki se izvajajo v zraku. To so skoki s kolesom na najrazličnejše načine. Pri teh elementih je najbolj pomembno, da znamo pravilno začeti skok, ga med izvajanjem nadzorovati, ter zanesljivo in varno pristati. Tudi sami začetki športa BMX so povezani z različnimi skoki.

8.3.1/ SKOK ALI 'AIR'

Skoke lahko izvajamo skoraj povsod. Boljši kot smo, več objektov lahko izkoristimo kot skakalnice (slika 36, 37). Skakalnice lahko imajo ukrivljeno ali ravno odskočišče ali klančino. Kot pri vseh ostalih elementih, je tudi pri skokih bolje, da najprej izberemo manjše skakalnice in vzamemo manj zaletne hitrosti. Osnovno gibanje pri skokih je zelo podobno gibanju pri elementu 'bunny hop'. Dobra lastnost tovrstnega skakanja je, da lahko skakalnice enostavno zgradimo sami iz lesa ali zemlje, lahko pa tudi poiščemo primeren naravni teren, ki je oblikovan na način, ki nam omogoča varno skakanje z BMX kolesom.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo primerno skakalnico, na začetku raje manjšo in z ravnim (ne ukrivljenim) odskočiščem. Nanjo se pripeljemo s srednjo hitrostjo, le toliko, da se malo oddvojimo od tal. Nato postopoma povečujemo zaletno hitrost.
- 2/ Ko smo na vrhu skakalnice, oziroma na koncu odskočišča, potegnemo krmilo močno proti sebi, tako da dvignemo sprednji del kolesa visoko od podlage.
- 3/ Ko je sprednji del kolesa v najvišji točki, iztegnemo roke močno naprej in tako poskusimo dvigniti zadnji del kolesa na isti nivo, kot je sprednje kolo.
- 4/ V zraku poskušamo v najvišji točki obe kolesi poravnati na isto višino, kar pomeni, da zavzamemo položaj, ki ga je lažje nadzorovati. Tako se lahko pripravimo na doskok.
- 5/ Doskok na obe kolesi hkrati in (pri večjih skokih) zadnje kolo nekoliko prej, zaradi lažjega blaženja sil ob pristanku. Težimo k temu, da ne pristajamo na sprednje kolo. Ob dotiku tal poskušamo ublažiti silo - pokrčimo kolena in komolce, ter znižamo težišče.



slika 36/ skok ali 'air'



slika 37/ Miha Glavič: skok ali 'air'

8.3.2/ 'ONE FOOTER'

To je najosnovnejši element, ki ga izvajamo med skokom in eden najstarejših BMX elementov nasploh. Izvajamo ga lahko na vseh vrstah skakalnic, prav tako pa obstaja veliko izpeljank tega elementa.

Izgleda tako, da med skokom z eno nogo stopimo s pedala in jo iztegnemo v stran (slika 38). Element je najlažje izvesti tako, da iztegnemo nogo, ki je v naši diagonalni postavitvi stopal na kolesu spredaj. Če imamo torej naprej levo nogo, se najprej naučimo element 'one footer' z levo nogo.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo primerno skakalnico, na začetku raje manjšo in z ravnim odskočiščem. Nanjo se pripeljemo s srednjo hitrostjo, ravno pravšnjo, da izvedemo skok. Nato vzamemo vedno več zaleta, ter z višjim skokom pridobimo čas za boljši izteg noge. Znanje elementa 'air' je ključnega pomena za vse trike s skokom.
- 2/ Ko smo na vrhu skakalnice, oziroma na koncu odskočišča, potegnemo krmilo močno proti sebi, tako da dvignemo sprednji del kolesa visoko od podlage. Nato iztegnemo roke in potisnemo krmilo močno naprej, tako da dvignemo še zadnje kolo.
- 3/ Najprej poskusimo tik pred najvišjo točko leta samo dvigniti nogo, tako da stopalo le dvignemo s pedala. Kasneje stopalo dvignemo in umaknemo v stran. Nato poskusimo nogo čim bolj iztegniti v stran.
- 4/ Takoj, ko dosežemo najvišjo točko leta in začnemo padati, skrčimo nogo in jo postavimo nazaj na pedal. Tako se pripravimo na pristanek.
- 5/ Doskočimo na obe kolesi hkrati. Zadnje kolo lahko pristane tudi nekoliko prej, vendar moramo težiti k temu, da ne pristajamo najprej na sprednje kolo. Ob dotiku tal poskušamo ublažiti silo, kar storimo tako, da pokrčimo kolena in komolce. Znižamo težišče.



slika 38/ 'one footer'



slika 38/ 'one footer'

8.3.3/ 'NO FOOTER'

Gre za element pri katerem v zraku umaknemo obe stopali s pedal in noge iztegnemo vstran (slika 39). Je nadgradnja elementa 'one footer' in ga prav tako poznamo v mnogih izpeljankah in kombinacijah.

Izvajamo ga lahko na vseh vrstah skakalnic. Začnemo se ga lahko učiti kar na ravni podlagi, in sicer tako, da se v stoječem položaju na kolesu odrivamo v zrak in zopet pristajamo na pedala.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo primerno skakalnico, na začetku raje manjšo in z ravnim odskočiščem. Nanjo se pripeljemo s srednjo hitrostjo, ravno pravšnje, da izvedemo skok. Nato vzamemo vedno več zaleta, ter z višjim skokom pridobimo čas za boljši izteg nog. Pomembno je, da pred tem obvladamo element 'one footer'.
- 2/ Ko smo na vrhu skakalnice, oziroma ko smo na koncu odskočišča, potegnemo krmilo močno proti sebi, tako da dvignemo sprednji del kolesa visoko od podlage. Nato iztegnemo roke in potisnemo krmilo močno naprej, ter tako dvignemo še zadnje kolo.
- 3/ Najprej poskusimo tik pred najvišjo točko leta samo dvigniti obe nogi, tako da stopala le dvignemo s pedal. Kasneje stopala dvignemo in umaknemo vstran. Nato poskusimo noge čim bolj iztegniti vstran.
- 4/ Takoj, ko dosežemo najvišjo točko leta in začnemo padati, skrčimo noge in jih postavimo nazaj na pedala. Tako se pripravimo na pristanek.
- 5/ Doskočimo na obe kolesi hkrati. Zadnje kolo lahko pristane tudi nekoliko prej, vendar moramo težiti k temu, da ne pristajamo najprej na sprednje kolo. Ob dotiku tal poskušamo ublažiti silo, to pa storimo tako, da pokrčimo kolena in komolce. Znižamo težišče.



slika 39/ 'no footer'



slika 39/ 'no footer'

8.3.4/ 'X-UP'

To je element pri katerem med skokom, v zraku, prekrizamo roke, ne da bi iz rok izpustili krmilo. Tako z rokami tvorimo črko X (slika 40).

Tudi ta element se lahko uporablja v kombinaciji z drugimi elementi in ga lahko izvajamo skoraj povsod. Primeren je za vse velikosti skakalnic.

Začnemo se ga lahko učiti kar na ravni podlagi, in sicer tako, da dvignemo sprednji del kolesa v zrak in med tem, ko je ravnotežje na zadnjem kolesu, prekrizamo roke in se nato zopet v začetnem položaju krmila spustimo na obe kolesi.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo primerno skakalnico, na začetku raje manjšo, z neukrivljenim odskočiščem. Nanjo se pripeljemo s srednjo hitrostjo, ravno pravšnjo, da izvedemo skok. Nato vzamemo vedno več zaleta, ter z višjim skokom pridobimo čas za boljšo izvedbo in očitnejše prekrizanje rok.
- 2/ Ko smo na vrhu skakalnice, oziroma na koncu odskočišča, potegnemo krmilo močno proti sebi, tako da dvignemo sprednji del kolesa visoko od podlage. Nato iztegnemo roke in potisnemo krmilo močno naprej, tako da dvignemo še zadnje kolo.
- 3/ Najprej poskusimo v najvišji točki leta samo obrniti krmilo vstran, tako da rok niti ne prekrizamo. Kasneje poskušamo roke vedno bolj prekrizati in tvoriti popolni 'x-up', za kar potrebujemo nekoliko več časa v zraku ali pa preprosto več vaje, da znamo obrat izvesti hitro.
- 4/ Takoj ko izvedemo 'x-up', začnemo padati, zato roke hitro vrnemo v prvoten položaj, da je krmilo spet obrnjeno naprej, roki pa nista prekrizani. Pripravimo se na pristanek.
- 5/ Doskočimo na obe kolesi hkrati. Zadnje kolo lahko pristane tudi nekoliko prej, vendar moramo težiti k temu, da ne pristajamo najprej na sprednje kolo. Ob dotiku tal poskušamo ublažiti silo, kar pa storimo tako, da pokrčimo kolena in komolce, ter znižamo težišče.



slika 40/ 'x-up'



slika 40/ 'x-up'

8.4/ ELEMENTI Z ROTACIJO V ZRAKU

Elementi z rotacijo so vsi elementi, pri katerih izvedemo obrat okoli telesne osi med skokom s kolesom. Najosnovnejša sta polobrat oz. 180-stopinjski obrat, ter celoten obrat oz. 360-stopinjski obrat okoli osi.

Elementi z rotacijo zahtevajo nekoliko več kolesarskega predznanja, pomembno vlogo pa igra koordinacija.

8.4.1/ OBRAT ALI 'AIR NA RAMPI'

Rampa je tradicionalen BMX in rolkarski objekt in sestavni del skoraj vsakega rolkarskega poligona širom sveta. Sestavljena je iz dveh nasproti si stoječih krivin, ki skupaj sestavljata polovico cevi, od koder tudi izvira angleški naziv 'half pipe'.

Na rampi se izvajajo elementi med vertikalnim skokom na vsaki strani objekta. Najosnovnejši element te vrste vožnje je obrat ali 'air na rampi'. To je tudi najosnovnejši element pri BMX disciplini 'vert'.

Po skoraj vertikalnem skoku iz rampe, se v zraku obrnemo za pol obrata (180 stopinj), tako da nazaj vanjo pristanemo s krmilom naprej, in ne vzvratno, kot bi se to sicer zgodilo, če v zraku ne bi izvedli obrata (slika 41).



slika 41/ obrat ali 'air na rampi'



slika 41/ obrat ali 'air na rampi'

8.4.2/ '180' / 'ONE-EIGHTY' ALI 180-STOPINJSKI OBRAT

'180' je eden najosnovnejših elementov z rotacijo na kolesu (slika 42, 43).

Lahko ga izvajamo skoraj povsod, vendar je najbolje, da se ga začnemo učiti nekje, kjer imamo veliko prostora in ravno podlago.

Odlične pogoje za učenje trika '180' lahko torej najdemo na praznih parkiriščih, kotalkališčih in košarkarskih igriščih. Pogoj za izvedbo tega elementa je znanje elementov 'bunny hop' in 'fakie rollback', ki pa sta opisana med osnovami.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo primerno površino. Z nizko hitrostjo izvajamo 'bunny hop' in ga poskusimo večkrat narediti tako, da v zraku potisnemo zadnji del kolesa na stran in tako pristanemo nekoliko poševno. To delamo z vedno večjim potiskom zadnjega dela v stran.
- 2/ V gibanje vključimo še glavo, in sicer pri skoku 'bunny hop' zadnji del kolesa potisnemo izrazito v stran, nato pa glavo sunkovito obrnemo v smeri rotacije. Če torej izvajamo rotacijo v desno smer, obrnemo glavo izrazito v desno. Zapomnimo si: 'Telo vedno sledi glavi!' To nam bo omogočilo dovolj momenta, da se bomo v zraku obrnili za celih 180 stopinj.
- 3/ Pristanemo vzvratno in lahko takoj začnemo slediti pedalom, ki se obračajo nazaj. Peljemo se vzvratno.
- 4/ Začnemo izvajati element 'fakie rollback' in tako preidemo iz vzvratne vožnje nazaj v vožnjo s krmilom naprej.
- 5/ Nadaljujemo z vožnjo v smeri naprej. Po več uspehlih poskusih lahko poskusimo trik izvesti na skakalnici z ravnim odskočiščem in dovolj prostora za pristanek in izvedbo elementa 'fakie rollback'. Trik lahko poskusimo izvesti tudi s seskokom iz nekoliko dvignjene površine (npr. iz pločnika).



slika 42/ 'one-eighty'



slika 43/ Miha Glavič: 'one-eighty'

8.4.3/ '360' / 'THREE-SIXTY' ALI 360-STOPINJSKI OBRAT

'Three-sixty' je element, pri katerem v zraku izvedemo eno popolno rotacijo okoli telesne osi na kolesu (slika 44).

Prvino lahko izvajamo skoraj povsod, vendar je za začetnike najprimernejše, da začnejo na skakalnici z ravnim odskočiščem.

Predznanje elementa '180' je nujno, saj z njim dobimo občutek za rotacijo na kolesu in kako s sunkovitim gibanjem telesa in glave ustvarimo dovolj momenta, da lahko izvedemo rotacijo na kolesu.

KORAKI PRI UČENJU:

- 1/ Izberemo skakalnico s primernim naklonom odskočišča. S srednjo hitrostjo se pripravljamo naravnost na skakalnico.
- 2/ Tik pred vrhom skakalnice s sprednjim kolesom malce zavijemo v smer, v katero nameravamo izvajati rotacijo. To nam bo dalo dodaten moment za začetek rotacije.
- 3/ Takoj po odskoku potegnemo sprednji del kolesa močno proti sebi, tako pridobimo tudi nekaj višine za izvedbo prvine. Obrnemo zgornji del telesa v smer rotacije, glava je ves čas obrnjena v smeri rotacije.
- 4/ Ko smo izvedli že skoraj celo rotacijo okoli telesne osi in zagledamo prostor, kjer bomo pristali, glavo obrnemo spet v normalen položaj in poravnamo trup v smer naprej.
- 5/ Pristanek naj bo na začetku nekoliko bolj na zadnje kolo, saj lahko tako tudi v primeru da ne izvedemo celotnega obrata, normalno pristanemo in se odpeljemo naprej. Ob pristanku pokrčimo komolce in kolena in se znižamo v bokih.



slika 44/ 'three-sixty'



slika 44/ 'three-sixty'

9/ ZAKLJUČEK

Ko sem razmišljal o temi svoje diplomske naloge, se mi je zdela izbira povsem samoumevna. Z BMX športom se strastno ukvarjam že 13 let. S kolesom sem prepotoval velik del sveta, spoznal veliko zanimivih ljudi in bil del mnogih nepozabnih zgodb. Vsa pridobljena znanja in bogate izkušnje so mi omogočile suverenost pri pisanju te naloge.

BMX šport je precej slabo zastopan v našem okolju. Ukvarjanje z njim je še vedno nekoliko oteženo. Razlog tiči predvsem v pomanjkanju primerne infrastrukture, trgovin s tovrstno opremo in večji verjetnosti poškodb.

Tudi z vidika profesionalnega ukvarjanja z BMX športom, je tovrstna regionalna scena občutno premajhna in premalo medijsko pokrita, da bi bila zanimiva za morebitne velike pokrovitelje. Drugače povedano, BMX in drugi urbani športi v našem okolju zagotavljajo vsakdanji kruh le peščici najboljših, kar pomeni, da je razširjenost tega športa v največji meri odvisna od posameznikov, ki se tega športa lotevajo iz rekreativnih vzgibov, želje po ukvarjanju z manj razširjenim individualnim športom, predvsem pa z veliko mero entuziazma.

Ravno strast in entuziazem pa tudi mene osebno držita tako močno vpetega v BMX šport še danes. Moja želja in poslanstvo je popularizacija tega športa v regiji, za kar se trudim že vrsto let.

Temu cilju sem želel pripomoči tudi s to nalogo, ki bi tako naj služila kot pripomoček pri učenju novih kolesarskih veščin, ponujala vpogled v pestro zgodovino tega športa in bralcem razkrila njegove vzpone in padce.

BMX šport je s strokovnega stališča relativno nedefiniran, v slovenski literaturi pa o njem ni moč zaslediti niti enega strokovnega komentarja.

Naj bo ta naloga prvi poskus strnitve osnovnih znanj povezanih s tem športom. Vsekakor naj pa le-ta služi zgolj kot učno gradivo nekoga, ki bi se o temi želel hitreje poučiti ter uspešno in varno začeti ukvarjati s tem športom.

Vsem, ki pa bi pri tem športu želeli vztrajati, pa želim veliko motivacije, zdravja, kreativnosti in želje po vseživljenjskem iskanju svobode.

Kolo namreč že dolgo ni več zgolj prevozno sredstvo.



slika 45/ v volji je moč



slika 46/ Miha Glavič: 'crooked grind'

10/ VIRI

10.1/ LITERATURA

Lucas, G., Robinson, S. (2012). Rad rides. London: Laurance King Publishing.

Hoffman, M. (2010). The ride of my life. New York: Harper Collins.

Osborn, B. (1984). The complete book of BMX. New York: Harper Collins.

Hon, S. (2010). BMX riding skills: The guide to flatland tricks. Richmond hill: Firefly books

Bancroft, S. (2013). On the shoulders of giants (Volume 3, issue 13). London: The Albion BMX magazine

10.2/ SPLETNI VIRI

BMX frames and parts. (2015). Dan's Comp / pridobljeno 3.3.2015 iz:
<https://www.danscomp.com/serve-PARTS/html/BMX+Parts.html>

Freestyle BMX. (2013). Wikipedia / pridobljeno 20.4.2013 iz:
http://en.wikipedia.org/wiki/Freestyle_BMX

Poligon za rolkanje. (2013). Wikipedia / pridobljeno 21.4.2013 iz:
http://sl.wikipedia.org/wiki/Poligon_za_rolkanje

X Games. (2015). Wikipedia / pridobljeno 8.3.2015 iz:
http://en.wikipedia.org/wiki/X_Games

X Games total attendance. (2014). Statista / pridobljeno 8.3.2015 iz:
<http://www.statista.com/statistics/205228/total-x-games-attendance/>

10.3/ SLIKOVNO GRADIVO

slika 1/ Miha Glavič: 'backflip' / lastni arhiv

slika 2/ BMX racing / pridobljeno 20.1.2015 iz:
https://s3.amazonaws.com/s3.rockstarenergy.com/2012/12/david_herman_action.jpg
http://keyassets.timeincuk.net/inspirewp/live/wp-content/uploads/sites/2/2011/08/bmxtest_MG_84361.jpg

slika 3/ primer discipline 'flatland' / pridobljeno 20.4.2013 iz:
<http://blog.fattonybm.com/behind-the-photo-terry-adams-dans-comp-2011-bmx-calendar-shot/>

slika 4/ primer discipline 'park' / pridobljeno 20.4.2013 iz:
<http://ca.rockstarenergy.com/company/news/ryan-nyquist-takes-silver-in-bmx-park-at-x-games-barcelona>

slika 5/ primer discipline 'street' / pridobljeno 20.4.2013 iz:
<http://bmx.transworld.net/1000113028/features/2010-ride-bmx-nora-cup-winners-announced/>

slika 6/ primer discipline 'dirt jumping' ali 'trails riding' / pridobljeno 20.1.2015 iz:
http://s3.rockstarenergy.com/2013/05/Chris_Doyle_BMX_action_jan_2013_YJ8F7985.jpg

slika 7/ primer discipline 'vert' / pridobljeno 20.1.2015 iz:
<http://freedombmx.de/news/events/x-games-barcelona-foto-gallery.html>
<http://i.ytimg.com/vi/QVkaXDg0Bkg/maxresdefault.jpg>

slika 8/ rolkarski poligon na plaži v Kaliforniji / pridobljeno 22.4.2013 iz:
<http://www.heroic-adventures.com/wp-content/uploads/2014/09/Venice-Beach-Los-Angeles-Skate-Park-800x324.jpg>

slika 9/ primer rolkarskega trga ali 'skate plaze' / pridobljeno 20.1.2015 iz:
<http://www.designboom.com/design/nike-templo-mayor-skatepark-by-california-skateparks-08-22-2014/>

slika 10/ rolkarski poligon v Novi Gorici / pridobljeno 20.1.2015 iz:
<http://www.pendrekmag.com/wp-content/uploads/2014/06/volcom-wild-in-the-parks-2014-ur.jpg>

slika 11/ rolkarski poligon v Ljubljani / pridobljeno 20.1.2015 iz:
<http://ljublanski.projekti.si/skatepark-ljubljana.aspx>

slika 12/ Redline 'Palfreyman' Looptail iz leta 1975 / pridobljeno 26.4.2013 iz:
<http://www.vintagebmx.com/community/lofiversion/index.php/t19000001-33800.html>

slika 13/ prva številka motokros revije 'Bicycle motocross action' / pridobljeno 26.4.2013 iz:
http://crownlounge.blogspot.com/2009_01_01_archive.html

slika 14/ fotografija Boba Osborna za revijo 'BMX Action' / pridobljeno 27.4.2013 iz:
<http://www.robertosborn.com/component/joomgallery/galleries/the-bmx-years/mike-buff-1983-36>

slika 15/ vožnja BMX-a po opuščnem bazenu v Kaliforniji, 1977 / pridobljeno 27.4.2013 iz:
<http://www.mauricemeyer.com/BMX/old-school/>

slika 16/ BMX šport v filmu / pridobljeno 2.5.2013 iz:
<http://beyondthemarquee.com/645>

slika 17/ David Juarez na naslovnici revije BMX Action / pridobljeno 2.5.2013 iz:
<http://edwardkoenning.blogspot.com/2010/06/bmx-action-april-1980.html>

slika 18/ Haro 'Freestyler', verjetno najbolj legendarno BMX kolo / pridobljeno 3.5.2013 iz:
<http://www.gregterzian.com/2009/01/2009-haro-freestyler-preview/>

slika 19/ 'Freestylin!' - Ron Wilton / pridobljeno 3.5.2013 iz:
<http://www.harobmxcollector.com/gallery/riders-gallery/ron-wilton/>

slika 20/ oče vseh BMX koles - Schwinn 'Sting ray' / pridobljeno 3.5.2013 iz:
<http://theselvedgeyard.wordpress.com/2009/06/12/the-schwinn-sting-ray-a-lucky-boys-first-wheels/>

slika 21/ Stu Thomsen nad tremi avtomobili / pridobljeno 3.5.2013 iz:
<http://www.redlinebicycles.com/news/358-classic-photo-of-stu-thomsen-jumping-3-porsches>

slika 21/ Stu Thomsen nad tremi avtomobili / pridobljeno 3.5.2013 iz:

<http://www.redlinebicycles.com/news/358-classic-photo-of-stu-thomsen-jumping-3-porsches>

slika 22/ Mat Hoffman prvič zgradi in preizkusi 'Big air ramp' / pridobljeno 5.5.2013 iz:

<http://forsclavigera.blogspot.com/2010/07/mat-hoffman-bmx-and-birth-of-big-air.html>

slika 23/ C. Winkelmann: najdaljši skok s kolesom / pridobljeno 5.5.2013 iz:

<http://bmx.transworld.net/1000161697/features/throwback-thursday-black-and-white-prints-of-the-past/?pid=56797>

slika 24/ Dave Mirra in njegovo BMX kolo / pridobljeno 5.5.2013 iz:

<http://sports.espn.go.com/espn/gallery/enlargePhoto?id=6711994&story=6711956>

slika 25/ BMX racing na Olimpijskih igrah v Londonu 2012 / pridobljeno 5.5.2013 iz:

<http://www.genesbmx.com/2012-bmx-olympics.html>

slika 26/ naslovnice BMX video igrice / pridobljeno 9.5.2013 iz:

http://www.gameblog.fr/images/jeux/4802/55087/Dave_Mirra_Freestyle_Bmx_PS_Jaquette.html

<http://lapan.heck.in/matt-hoffmans-pro-bmx-ps1-high-compress.xhtml>

slika 27/ Corey Bohan med tekmovanjem na 'Dew tour' / pridobljeno 12.5.2013 iz:

<http://gymkhana.dcschoes.com/bmx/photos/dc-bmx-well-represented-at-sf-dew-tour>

slika 28/ zaščitna oprema / pridobljeno 6.6.2013 iz:

www.ridetsg.com

slika 29/ 'bunny hop' / lastni arhiv

slika 30/ 'manual' / lastni arhiv

slika 31/ 'fakie rollback' / lastni arhiv

slika 32/ 'double peg grind' ali '50-50 grind' / lastni arhiv

slika 33/ 'feeble grind' / lastni arhiv

slika 34/ 'smith grind' / lastni arhiv

slika 35/ 'icepick grind' / lastni arhiv

slika 36/ skok ali 'air' / lastni arhiv

slika 37/ skok ali 'air' / lastni arhiv

slika 38/ 'one footer' / lastni arhiv

slika 39/ 'no footer' / lastni arhiv

slika 40/ 'x-up' / lastni arhiv

slika 41/ obrat ali 'air na rampi' / lastni arhiv

slika 42/ 'one-eighty' / lastni arhiv

slika 43/ 'one-eighty' / lastni arhiv

slika 44/ 'three-sixty' / lastni arhiv

slika 45/ v volji je moč / pridobljeno 6.6.2013 iz:
<http://oldschoolmags.com/bmxatrickteam.html>

slika 46/ Miha Glavič: 'crooked grind' / lastni arhiv

tabela 1/ lokacije X-Games skozi zgodovino / pridobljeno 6.6.2013 iz:
<http://www.statista.com/statistics/205228/total-x-games-attendance/>

tabela 2/ število gledalcev prisotnih na X-Games po letih / pridobljeno 6.6.2013 iz:
<http://www.statista.com/statistics/205228/total-x-games-attendance/>

tabela 3/ BMX kolo in njegovi sestavni deli / lastni arhiv