



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Multimediální učebnice skateboardingu

Bakalářská práce

Studijní program: B7401 – Tělesná výchova a sport

Studijní obor: 7401R003 – Rekreatologie

Autor práce: **David Mistrík**

Vedoucí práce: Mgr. Jan Charousek, Ph.D.



Technická univerzita v Liberci
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **David Mistrík**
Osobní číslo: **P14000781**
Studijní program: **B7401 Tělesná výchova a sport**
Studijní obor: **Rekreologie**
Název tématu: **Multimediální učebnice skateboardingu**
Zadávající katedra: **Katedra tělesné výchovy**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Zpracování historie. Skateboardingová výzbroj, výstroj. Rozdělení překážek. Zpracování základních informací o tvorbě a úpravě videa. Tvorba multimediální učebnice.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:


ČÁBALOVÁ, D., 2011. Pedagogika. 1. vyd. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-2993-0. DOREN, M., et al., 1994. Fascinující skateboarding: příručka pro teorii a praxi. 1. vyd. Praha: Svoboda. ISBN 80-205-0405-2. KANE, S., 1998. Skateboard: průvodce základními technikami skateboardingu. 1. vyd. Praha: Ottovo nakladatelství. ISBN 80-7181-212-9. LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D., 2006. Vývojová psychologie. 2. aktual. vyd. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-1284-0. OVERSTREET, M., NANORU, M., 2013. Prkýnka na maso jsme uřízli: Český skateboarding před rokem 1990. 1. vyd. Praha: Yinachi. ISBN 978-80-904735-5-3. SVOBODA, B., 2007. Pedagogika sportu. 2. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1358-1.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jan Charousek
Katedra tělesné výchovy

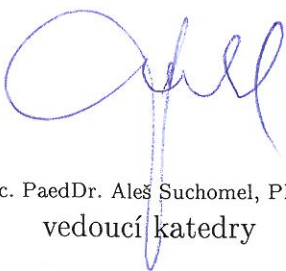
Datum zadání bakalářské práce: **15. prosince 2017**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2018**


prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.

děkan




doc. PaedDr. Aleš Suhomel, Ph.D.

vedoucí katedry

V Liberci dne 18. prosince 2017

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

15. 4. 2019

David Mistrík

Poděkování

Mgr. Janu Charouskovi za spolupráci, vedení a podporu při tvorbě práce.

Jiřímu Skalovi, Miroslavu Hrdouškovi, Jakubovi Hlebcovi a Martinu Flekácsovi za pomoc při tvorbě materiálů.

Jiřímu Skalovi za pomoc při natáčení materiálů.

Ester Horovičové, Františku Jaklovi a Jonášovi Hájkovi za vypůjčení multimediálních zařízení.

Mé rodině za podporu, trpělivost a pomoc při tvorbě této práce i celém studiu.

Anotace

Tato bakalářská práce pojednává o skateboardingu, který se v dnešní době stává stále více populárním. Součástí práce je zpracovaná historie skateboardingu v českých zemích a ve světě, skateboardové organizace, nejznámější jezdci, populární skateboardové závody, skateboardové vybavení a stručný popis skateboardových překážek. V následující kapitole jsou definovány základní informace o úpravě a střihu videa. Naleznete zde popis využitých multimediálních zařízení, použitého softwaru, procesu natáčení i výběr hudebního podkresu. Podrobně pak autor rozebírá konkrétní skateboardové základy, které jsou rozděleny do šesti samostatných lekcí. V jednotlivých lekcích autor charakterizuje vybrané skateboardové základy, popisuje jejich metodiku i případné variace základů, které lekce obsahují. Lekce jsou řazeny tak, aby se postupovalo logicky od nejlehčích základů k těm nejtěžším. Všechny představené lekce jsou využity v praktické části bakalářské práce, kterou je vytvoření multimediální učebnice pro začínající jezdce. Tato multimediální učebnice byla následně zveřejněna na YouTube kanále Katedry tělesné výchovy a sportu Technické univerzity v Liberci.

Klíčová slova: skateboarding, překážka, skateboard, rozjezd, zastavení, trik

Annotation

The bachelor thesis is about skateboarding which is becoming more popular nowadays. This thesis is divided into sections, such as history of skateboarding, skateboarding organizations, the most famous skateboarders, popular czech skateboarding contests, skateboarding equipment and skateboarding obstacles. Basic information about creating and cutting videos are enclosed within the next chapter, which includes description of used multimedia device, used software, filming process and music selection. Skateboarding basics are described in detail in six skateboarding lessons. Methodics of skateboarding basics are included in every lesson. Lessons are sorted from the easiest to the hardest. Every skateboarding lesson is used in the practical part of the thesis, which is the creation of multimedia textbook for amateur riders. This multimedia textbook was then shared on Katedra tělesné výchovy a sportu Technické univerzity v Liberci YouTube Channel.

Keywords: skateboarding, obstacle, skateboard, start, carving, braking, trick

Obsah

Seznam obrázků.....	8
Úvod	9
1 Cíle práce	10
2 Skateboarding	11
2.1 Historie skateboardingu	14
2.2 Skateboardové organizace	18
2.3 Skateboardové závody	19
2.4 Nejznámější jezdci	20
2.5 Skateboardingová výstroj a výzbroj	22
2.6 Rozdělení překážek.....	29
3 Základní informace o tvorbě a úpravě videa	33
3.1 Rozvrh natáčení	33
3.2 Pořízení materiálů	33
3.3 Využitá multimediálních zařízení	34
3.4 Parametry pro natáčení	35
3.5 Využitý software	36
3.6 Využitá hudba	37
4 Multimediální učebnice	38
4.1 Lekce 1: Orientace na skateboardu.....	38
4.2 Lekce 2. Rozjezd.....	40
4.3 Lekce 3: Zastavení na skateboardu	42
4.4 Lekce 4: Zatáčení, carving, kickturn	44
4.5 Lekce 5: Tic tac, manual, acid drop.....	46
4.6 Lekce 6: Ollie.....	48
5 Závěry	50
6 Seznam zdrojů.....	51

Seznam obrázků

Obr. 1 Skateboardingová výstroj a výzbroj	22
Obr. 2 Skateboardová deska	23
Obr. 3 Griptape	24
Obr. 4 Trucky	25
Obr. 5 Skateboardová kola	26
Obr. 6 Ložiska a šroubky	27
Obr. 7 Skateboardová obuv	28
Obr. 8 Vertikální rampa	29
Obr. 9 Minirampa	30
Obr. 10 Bank	30
Obr. 11 Rail	31
Obr. 12 Grindbox	32
Obr. 13 iMovie	36
Obr. 14 Postavení goofy	38
Obr. 15 Postavení regular	39
Obr. 16 Umístění přední nohy při rozjezdu	41
Obr. 17 Metoda drhnutí nohy vedle skateboardu	42
Obr. 18 Metoda drhnutí nohy na tailu	43
Obr. 19 Powerslide	44
Obr. 20 Zatáčení na frontsidovou stranu	45
Obr. 21 Zatáčení na backsidovou stranu	45
Obr. 22 Kickturn	46
Obr. 23 Manual	47
Obr. 24 Acid drop	48
Obr. 25 Ollie	49

Úvod

V současnosti se skateboarding dostává do povědomí veřejnosti čím dál tím více. Napomáhá tomu i fakt, že spousta lidí se chce odlišit a skateboarding se svobodou volby s ním spjatou to umožňuje. Časová i finanční nenáročnost jsou další z mnoha faktorů, které můžeme u skateboardingu považovat za pozitivní. Vybavení lze pořídit do pěti tisíc korun, ovšem někdy může nastat problém s dostupností vybavení, zejména ve vesnicích a jiných odlehlých oblastí.

V dnešní době existuje na internetu spousta videí, která rozebírají skateboarding ze všech možných úhlů. Nalezneme i přehršel návodů, jak správně dělat jednotlivé triky, nicméně doposud se nikdo plně nezaměřil na úplné základy jízdy. Autor se věnuje skateboardingu třináct let, a proto si zvolil právě toto téma, aby se pokusil vyplnit danou mezeru. Multimediální učebnice je tedy určena nejen začátečníkům, ale i lidem, kteří na skateboardu nikdy nestáli.

Skateboarding vznikl v Americe, když surfaři dychtiví po vlnách připevnili kolečka z bruslí na dřevěné desky. Od té doby uplynulo několik let a skateboarding se mezitím stal jedním z nejpopulárnějších adrenalinových sportů. Důvodem je možná právě nenáročnost tohoto sportu, a fakt, že kdokoli může jednoduše vzít skateboard, vyjít ven na parkoviště či chodník a užít si zábavu v jakékoliv formě skateboardingu. Jezdec může jít jezdit sám, nebo ve skupině, ale nikdy není k ničemu nucen. Odpadá i nutnost pravidelného navštěvování tréninků, které může být u jiných sportů pro spousta lidí nepříjemné.

Skateboarding nyní sleduje obrovská masa lidí a dalo by se říct, že nikdy nebyl populárnějším. Důkazem může být skutečnost, že v roce 2020 v japonském Tokiu budeme svědky prvního skateboardového klání na olympijských hrách.

Teoretická část práce seznámí čtenáře s definicí pojmů, které se skateboardingem úzce souvisí. Popsány jsou také základní informace o úpravě a tvorbě videa. Podrobně je rozebrána i metodika skateboardingových základů, které jsou součástí šesti lekcí.

Multimediální video-učebnice je vytvořena na bázi získaných informací. V šesti lekcích se divák může naučit základům jízdy na skateboardu. Součástí jsou i praktické informace a základní poznatky o jízdě na skateboardu.

1 Cíle práce

Cílem bakalářské práce je tvorba multimediální videoučebnice, která bude zaměřená na metodiku vybraných skateboardingových základů.

Úkoly:

1. Vybrání konkrétních skateboardingových základů.
2. Studium dostupných zdrojů.
3. Tvorba multimediální videoučebnice obsahující metodiku konkrétních skateboardingových základů.

2 Skateboarding

Skateboarding je oblíbenou formou sportu u různých věkových skupin lidí. Tyto lidi lze spatřit ve skateparcích či jen na ulici. Skateboarding se stal zajímavým už jen tím, že největší rozkvět zaznamenal během socialistického režimu.

Hlavní myšlenkou před samotnou tvorbou práce bylo vytvořit soubor, který čtenáře obeznámí se skateboardingem, s jeho překážkami, jednotlivými triky, ale i s tvorbou a střihem videí. Na základě toho vznikla tato multimediální videoučebnice, která je vhodná jak pro jednotlivce, tak pro pedagogické pracovníky a zaměstnance volnočasových institucí. Multimediální učebnici mohou využít i začínající jezdci.

Úvod do světa skateboardingu

Skateboarding je fyzická činnost, která se dá provozovat samostatně, nebo ve skupině lidí. Může být vykonávána kdykoliv si jezdec usmyslí. Dvakrát za týden, jednou denně nebo i jen výjimečně několikrát za rok, stačí si jen najít chvíli volného času. Ke skateboardingu není potřeba trenéra (kteří ani neexistují), není ani povinné být členem sportovního oddílu, nepotřebujete speciální cvičební úbor, ale skateboarding můžete provozovat v oblečení, které vám je nejvíce pohodlné. Většina jezdců obvykle nosí džíny a tričko, často stejné oblečení, které používají ve svém volném čase i na ostatní aktivity. Mimo skateboardového prkna nemusíte vlastnit dokonce ani žádné speciální sportovní vybavení. Není třeba stadionu se zvláštním povrchem nebo speciální vrstvou. K tomu, abyste mohli dělat skateboarding, vám postačí pouze vaše skateboardové prkno, vaše tělo a například část parkoviště, ulice nebo jakýkoli jiný rovný povrch (Karas, Kučera 2004).

Podobně jako tomu je i u jiných sportů, má skateboarding také své týmy, sportovní klání, závody a tabulky pro srovnání jednotlivých jezdců. Odlišuje se však od ostatních sportů tím, že pro závodníky není povinné, a pro profesionální skateboardovou kariéru některých závodníků nutné, se závodů účastnit anebo se v těchto tabulkách umisťovat. Na světě existuje mnoho výjimečných jezdců, kteří si svoji slávu a respekt vydobyli mimo závody a oficiální tabulky. Svůj úspěch si například získali skateboardingem na ulicích a vymyšlením nových triků (Rodney Mullen), svérázným stylem jízdy, originálním videem v některých ze skateboardových filmů nebo také originálním přístupem k životu. To už nám samo o sobě podbízí otázku, zda-li není skateboarding spíše životním stylem.

Skateboarding, podobně jako celé naše lidstvo, prošel již v minulosti několika zřetelnými obdobími svého vývoje. Každá etapa se vyznačovala originálním stylem ježdění a triků či prostředím, v němž se skateboarding vykonával, stylem hudby, která byla oblíbená mezi jezdci, či oblečením, jež jezdci nosili a nesmíme zapomenout také na vybavení, které se během vývoje využívalo (Karas, Kučera 2004).

Není pochyb o tom, že skateboarding je taky sport. Dokonce je všeobecně označován jako sport extrémní. A snad právě díky tomu, že ho lidé řadí mezi adrenalinové, extrémní sporty, panuje všeobecný dojem, že musí být značně nebezpečný. Prozrazuje, že skateboarding není ani tak nebezpečný, jako spíše technicky náročný sport (Habaneč 2018).

Skater nebo slangově skejt'ák, jak se nazývá člověk, kteří se skateboardingu věnuje, není to samé jako například lyžař, který je lyžařem, jenom když jede na lyžích. Nebo plavec, který je plavcem, jenom když plave někde v bazénu nebo rybníce. Zato skejt'ák je skejt'ákem, i když u sebe skateboard zrovna nemá. V noci i ve dne, pořád jako by stál na prkně. Sleduje své okolí zcela odlišným způsobem než většina společnosti. Neustále sonduje, měří a zkouší zajímavá místa, kde by se dalo na skateboardu jezdit. Stále se snaží objevovat nová místa a z tohoto důvodu se skateboarding často úzce spojuje s cestováním (Habaneč 2018).

Nejoriginálnější na skateboardingu je to, že je všeobecně o svobodě. Každý si může jezdit tak, jak sám chce. Stejně tak je tomu třeba v umění, ve kterém je možné sledovat mnoho odlišných přístupů k danému tématu. Jezdec může jezdit naplno a objíždět všelijaké závody, nebo jen jezdit s kamarády, kteří mají stejnou zálibu ve skateboardingu. Nebo může jezdit úplně sám a vyhledávat zajímavá místa, kde se dá skateboarding provozovat. Jezdec si může vybrat, jestli bude jezdit ve skateparcích, vysokých rampách nebo jen po ulici či parkovišti. Skateboarding je považován za způsob seberealizace skrz skateboardové prkno a unikátní prostředek pro svobodné vyjádření jedince (Habaneč 2018).

Skateboarding a jeho oblíbenost roste a není známo znaků, které by ukazovaly ustrnutí tohoto sportu. Je ale důležité o skateboardingu a jeho kultuře mluvit a dále prohlubovat znalosti společnosti o tomto sportu. Organizace podílející se na růstu skateboardingu potřebují prostředky k tomu, aby mohli důkladně podpořit skateboarding jako takový.

Považují za nezbytné informovat společnost o vývoji ve skateboardingu, aby skateboardingová komunita mohla nadále pokračovat (Wixon 2009).

2.1 Historie skateboardingu

Následující podkapitola se věnuje vysvětlení základních milníků v historii skateboardingu. Jednotlivé části popisují vývoj skateboardingu jak ve světě, tak na našem území. Mimo jiné jsou zde zmíněné nejslavnější organizace na poli skateboardingu a nejznámější jezdci.

Historie ve světě

Skateboard se objevil poprvé v jižní Kalifornii někdy během konce 50. a počátkem 60. let. Jako první ho začali používat surfaři, když nebylo ideální počasí na surfing nebo nebyly vhodné vlny. Surfaři si většinou rozmontovali, v té době velmi hojně používané, kolečkové brusle a jejich podvozky si přimontovali na klasické dřevěné prkno. Na těchto deskách potom sjížděli nejbližší kopce nebo jezdili slalom na parkovištích, aby se tak zabavili během zimních dnů, kdy na oceánu nebylo dostatek vhodných vln (Karas, Kučera 2004).

Jak udává Habanec, největším paradoxem je, že tak pozitivní sport jako je skateboarding, vznikl vlastně ze dvou negativních věcí, kterými byly nedostatek vln a obrovské sucho (Habanec 2018).

Surfaři se pokoušeli imitovat pohyb na vlně i mimo oceán, pokud pro svůj sport měli špatné podmínky. V té době začala vznikat i různá zařízení, která se ovšem skateboardům, jaké známe dnes, moc nepodobala. Přesný vznik skateboardingu nelze s jistotou určit, protože neexistuje jediná osoba, která by za vznikem tohoto adrenalinového sportu stála. Během prvních deseti let se skateboarding začal stávat stále více populárním a na konci 60. let se v USA v Kalifornii ročně prodalo již několik tisíc skateboardů. V 70. letech se toho stalo mnoho důležitého pro celé další rozvíjení skateboardingu. Za nejdůležitější a zlomový milník se dá považovat vynález, který představil známý skateboardový génius, Frank Nashworthy. Frank Nashworthy vynalezl urethan, tedy materiál, respektive slitinu, z něhož se začala vyrábět skateboardová kolečka, a tím změnil směr a tvář skateboardingu. Kolečka se z tohoto materiálu vyrábí dodnes, proto lze tento vynález považovat za nadčasový. Dá se také říci, že s objevením urethanu dostal skateboarding důležitou energii a impuls, který již od začátku desetiletí nutně potřeboval (Karas, Kučera 2004).

Polovinu 70. let lze považovat za dobu, kdy došlo ke zrodu vertikálního skateboardingu. Díky vylepšenému materiálu koleček se začalo jezdit v prázdných bazénech, které nejlépe nahrazovaly zahnuté oceánské vlny, a začaly se stavět i první betonové skateparky, které ještě věrněji napodobovaly oceán, než to dokázaly vypuštěné bazény. Koncem 70. let byl zaznamenán pro skateboarding mírný úpadek, a to hlavně kvůli divokému životu většiny známých jezdců. V této době převládal v hudbě punk, což se odrazilo i v anarchistickém chování některých jezdců. To způsobilo skateboardingu mnoho problémů ze strany městských radnic a celkově též ze strany zákonodárců, policie a většinové konzervativní společnosti. Nespočetné množství skateparků bylo dokonce zbouráno a mnoho známých osobností tehdejšího skateboardingu se buď úplně přestalo věnovat skateboardingu, nebo se ukrylo do soukromí a jezdili pouze pro své vlastní potřeby (Karas, Kučera 2004).

Protože obrovské množství skateparků bylo srovnáno se zemí, vzali někteří výjimeční jedinci situaci do svých rukou. Mark Gonzales, Natas Kaupas, Rodney Mullen a Ray Barbee. Tito jezdci vzali v polovině 80. let do rukou svá dřevěná prkna a začali s nimi sondovat betonové a asfaltové ulice amerických měst. Tak vznikl streetstyle, styl, který byl založen na ulici (Karas, Kučera 2004).

Právě v době, kdy už punková anarchie vyprchávala, se spustily opravdu zásadní změny. Mohutným přínosem byly široké desky s prohloubeným povrchem (konkávky) a skoky (ollies), bez kterých si moderní skateboarding nelze ani představit. Rampy s plochými dny pomohly vynalezení dalších nových triků (Langmeier, Krejčířová 2006).

Skoky zpočátku nazvané jako ollie flips umožňovaly vyskakovat a seskakovat, aniž by bylo nutné snižovat se k nedůstojnému přivazování bot ke skateboardu nebo k uchopení skateboardu rukou. Ollies na kolmé stěně představovaly zprvu skoky bez držení, kdy se nohy jezdce a prkno hýbaly víceméně podobným směrem a při korektním provedení se po výskoku deska i jezdec vraceli zpět do výchozí polohy (Karas, Kučera 2004).

V současné době se skateboarding pohybuje znovu na jakémisi pomyslném vrcholu. Obtížnost triků a jejich nácvik je nejtěžší od vynalezení skateboardu. Nácvik jednoho triku je obvykle velmi časově náročný. Současní skateboardoví jezdci provádějí triky na mohutných zábradlích, skáčou ohromné sety schodů a na switchstance (tedy jízda na opačnou stranu) kombinují dohromady někdy i několik z nejtěžších triků, které se donedávna považovaly za nemožné. Mezi nejznámější využívané schody patří např. El

Toro v USA, kde můžou jezdci skočit z dvaceti schodů, popř. využít obrovského zábradlí. Na tomto místě provedla trik ale jen hrstka zkušených jezdců (Karas, Kučera 2004).

Dalším legendárním místem je Hollywood High, americký školní komplex, kde se nachází několik míst na skateboarding. Jezdci si můžou vybrat mezi 12 a 16 schody, u kterých jsou samozřejmě vysoká zábradlí. V roce 2018 zde udělal tzv. „never been done“ trik (tedy trik, který na tomto místě ještě nikdo nikdy nezvládl) i náš český jezdec, Maxim Habanec.

Díky tak velkému rozvoji a přílivu nových skateboardových jezdců se počátkem 90. let začaly pořádat také jedny z prvních sérií mezinárodních závodů, které v roce 1995 vedly ke vzniku tzv. Extreme Games, které dnes již můžeme znát pod jménem X Games. Mezi další extrémně populární soutěže se řadí SLS, tedy Street League Skateboarding, což jsou závody pořádané v obrovských halách za podpory tisíců fanoušků. Přesto, že z názvu lze vyčíst street, se tyto závody konají ve speciálně designovaných skateparcích, které jsou vytvářeny přímo na míru dané haly. Skateparks v těchto halách však důvěryhodně připomínají klasické skateboardové překážky, které se dají spatřit v ulicích měst. Skateboardové soutěže se v tuto dobu pomalu dostávají do vysílání největších sportovních televizních stanic a díky tomu se o nich dozvídá i širší publikum, které začíná adrenalinový skateboarding vnímat o trochu pozitivněji. Díky podpoře médií a velké divácké atraktivitě skateboarding získal nové fanoušky a vyvinul se do podoby, ve které je moderní skateboarding dnes (Karas, Kučera 2004).

Ze současných profesionálních jezdců se už stali nadstandardně placení atleti, pro které je skateboarding víc než pouhá zábava a představuje pro ně práci a zdroj financí. Není neobvyklé, že skateboardoví jezdci pravidelně létají po celém světě na mezinárodní závody a snaží se získat co nejcennější trofeje a vysoké finanční sumy. Pro představu, už v roce 2016 si za první místo mohl výherce odnést čtvrt miliónu dolarů (Karas, Kučera 2004).

Historie v českých zemích

V první polovině sedmdesátých let 20. století začínaly na naše území pronikat zprávy o skateboardingu, o sportu, který zachvátil Ameriku a začíná se šířit i do Evropy. Nadšenci si začali vyrábět skateboardy sami s použitím kolečkových bruslí. Ti s kontakty na západě získávali kvalitnější, průmyslově vyráběné nářadí. V roce 1978 se konaly jedny z prvních závodů v Praze a v Karlových Varech. Informace o pravidlech nebyly skoro žádné, a tak se tvořila pravidla vlastní. Slalom speciál, slalom obří, skok daleký a vysoký. Začala se vyrábět lepší prkna, desky z laminátů, podvozky odlévané do forem, jen kolečka zůstala originální, a proto byla jejich cena vysoká. Časem přibývali zájemci o skateboarding i v dalších městech, a to například v Plzni, Poličce či Jině. Tvořil se seriál Československého poháru a na závěr sezóny Mistrovství republiky. Jednotlivé kluby koordinovaly svoji činnost a říkaly si Československá skateboardová asociace (Doren, spol. 1994).

V roce 1981 se na v Praze Strahově stavěla první kovová "U" rampa. Vznikla zvláštní situace: veškeré skateboardingové dění se soustředilo pouze do Čech, ale jediný člověk, který pravidelně komunikoval se špičkovými americkými firmami, byl Petr Kiss z Bratislavy. Také díky Petru Kissovi se vydal roku 1985 reprezentant Luděk Váša na Mistrovství světa, které se konalo v kanadském Vancouveru, kde Váša získal mistrovský titul (Doren, spol. 1994).

Nejvýznamnější zlom nastal v roce 1986. Na závody do Brna dorazili představitelé evropské špičky Shane Rouse z Velké Británie a Claus Grabke z Německa. Díky tomu se u nás začal rychle rozvíjet streetstyle, freestyle i "U" rampa. Stavěly se nové překážky a měnily se tvary prken, rozměry podvozků, průměry kol apod. Časem zanikl skok daleký, měnila se pravidla slalomů podle evropských pravidel. (Doren, spol. 1994).

Dalším důležitým okamžikem byl rok 1987 a jihočeské město Prachatice, v němž proběhl první takzvaný Summer camp, kde se sešlo zhruba přes sto účastníků. Úroveň se zvýšila návštěvou prvního amerického profesionála Marka Gonzalese. Jeho všestranný styl rozšířil nadšencům obzory, stal se inspirací při objevování nových možností a přitáhl další lidi (Doren, spol. 1994).

Zájem o sport skateboarding byl takový, že se v roce 1988 rozhodla skupina nadšenců uspořádat v Praze Mistrovství Evropy. Závody se konaly v největší hale, která byla k dispozici (Sportovní hala na pražském Výstavišti), a za účasti profesionálů z Evropy.

Ze závodu byl i přímý přenos v televizi a záznam šel do mnoha světových středisek. Závody měly velký úspěch. Díky tomu vznikala skateboardová centra i v těch nejmenších městech. (Doren, spol. 1994).

Koncem listopadu 1989, v roce, kdy byla revoluce, se konaly halové závody v Hradci Králové. V této době byl předseda Československé skateboardové asociace Martin Kopecký zvolen prezidentem Evropské skateboardové asociace. Vznikaly první firmy dodávající kvalitní skateboardové zboží. Československá skateboardová asociace byla zvolena jako oficiální organizace a konal se oficiální Československý pohár a oficiální Mistrovství Československa. Spolky se zakládaly i na Slovensku (Doren, spol. 1994).

Po roce 1989 vznikaly první skateshopy. Česká asociace skateboardingu už byla legitimní organizace a uspořádal se první Československý oficiální pohár ve skateboardingu a rovněž Mistrovství Československa. Začalo první stavění legálních skateparků. (Karas, Kučera 2004).

Dnes je skateboarding v ČR velmi populární. Každoročně se koná spousta závodů, na některé se dokonce sjíždí profesionální jezdci z celého světa. Mezi ty nejdůležitější patří MČR a Mystic Sk8 Cup, které jsou popsány v následující podkapitole. Nejznámějším místem pro skateboarding je Stalinův pomník v Praze, kde se při dobrém počasí nachází desítky jezdců. Samotný skateboard se během posledních let měnil jen minimálně. Jezdci obecně jezdí na menších kolečkách, takže je celé vybavení o něco lehčí, proto se snadněji dělají některé triky (Habaneč 2018).

2.2 Skateboardové organizace

Tato kapitola popisuje nejdůležitější skateboardingové organizace, které působí jak v ČR, tak ve světě. Podrobněji je charakterizována Česká asociace skateboardingu, World Skateboard Federation a Česká asociace slalomu na skateboardu.

Česká asociace skateboardingu

Česká asociace skateboardingu (ČAS) byla založena v lednu v roce 2010. V dubnu téhož roku se konala i první ustavující členská schůze. Mezi hlavní úkoly této organizace se řadí pořádání a podpora skateboardových akcí a závodů, podpora rozvoje skateboardingu v České republice, zvyšování počtu aktivních skateboardistů, podpora skateboardingu v rámci regionů České republiky, podpora české skateboardové reprezentace, všeobecná

popularizace skateboardingu jako sportu mezi veřejností a také podpora zájmů mládeže o skateboarding. Momentálně se asociace snaží hlavně o organizaci kurzů pro nejmladší zájemce o skateboarding. ČAS organizuje i trenérské kurzy (Česká Asociace Skateboardingu 2019).

World Skateboard Federation

World Skateboard Federation (WSF) je jediná mezinárodní organizace, která spojuje všechny skateboardové disciplíny a snaží se o jejich podporu. Mezi tyto disciplíny patří downhill, freestyle, slalom, bowl, vert a street. Cílem je podpora těchto disciplín skateboardingu po celém světě. Mezi hlavní úkoly se řadí hlavně tyto body: propagace skateboardingu po celém světě, aktivní zvyšování počtu skateboardistů, skateboardových organizací, skateboardových značek a továren, budování nových kvalitních skateparků, pomáhat profesionálním skateboardistům se zúčastňovat mezinárodních závodů, vytváření uceleného bodovacího systému, vytváření jednotného posuzovacího systému a poskytování platformy k organizaci lokálních, regionálních a národních závodů (World Skateboard Foundation 2019).

Česká asociace slalomu na skateboardu

Česká asociace slalomu na skateboardu (ČASS) podporuje slalom skateboarding v České republice. Mezi hlavní úkoly je napomáhat rozvoji slalomu na skateboardu. Dále tato organizace pořádá Český pohár skate slalomu, koordinuje veškeré skate slalomové závody a jejich pravidla, spravuje žebříčky jezdců a nabízí technickou a organizační podporu všem skate slalomovým akcím.

2.3 Skateboardové závody

Následující podkapitola slouží k popisu nejznámějších skateboardových soutěží v ČR. Tato kapitola charakterizuje jednotlivé závody, popisuje i stručně historii.

Mystic Sk8 Cup

Mystic Sk8 Cup je největším evropským závodem a v roce 2019 se bude konat už 25. ročník. Tento závod se řadí mezi ty největší a jezdci si můžou odnést ceny v hodnotě přes 800 000 Kč. Každoročně Mystic Sk8 Cup navštíví během tří dnů přes deset tisíc lidí. Disponuje jedinečným televizním pokrytím a díky živému internetovému přenosu a televizním stanicím Eurosport a Extreme Sport Channel se divácký dosah vyšplhá až na 20 miliónů. Díky pořádání Mystic Sk8 Cupu se daří získávat prostředky na

modernizaci skateparku, který je umístěn na pražském ostrově Štvanice, i díky tomu se skatepark Štvanice řadí mezi nejmodernější a nejkvalitnější zastřešené skateparky v Evropě. Součástí závodu bývá obvykle koncert známých tuzemských i zahraničních kapel (Mystik Sk8 Cup 2019).

Mistrovství České republiky

Největším tuzemským závodem je Mistrovství České republiky. Každoročně pořádaná dvoudenní událost, na které se setkávají ti nejlepší jezdci z České republiky. V roce 2019 se bude konat už 23. ročník. Tato událost se vždy koná ve skateparku Štvanice, který se nachází v Praze. Mimo hlavní disciplíny street a bowl se závodí také o tzv. best trick. Závod je rozdělen do několika kategorií: muži, ženy, junioři a děti. V roce 2018 se soutěžilo o 40 000 Kč. Během závodu je připravený i bohatý doprovodný program, který zahrnuje koncerty a sety známých DJů (Skaterock 2019).

2.4 Nejznámější jezdci

Následující kapitola se věnuje popisu nejznámějších jmen ve světě skateboardingu. Jezdci jako jsou Tony Hawk a Rodney Mullen, díky kterým je skateboarding na nynější úrovni. Tato kapitola stručně popisuje jejich skateboardový život.

Tony Hawk – zakladatel vert skateboardingu

V 80. a 90. letech to byl právě Tony Hawk, kdo změnil skateboarding ze zábavy na parkovišti na plně respektovaný sport. Tony, přezdíváný „The Birdman“, zřejmě díky jeho schopnostem létat nesmírně vysoko na dřevěném prkně, je považován za nejlepšího vertového skateboardistu své doby. Tony byl velmi úspěšný i mimo skateboarding, díky technologickým inovacím, kvalitnímu vybavení a propagaci se stal miliardářem. Během 80. a 90. let vyhrál celkově 73 závodů a právoplatně je nazýván nejlepším skateboardistou všech dob. Na začátku 90. let založil svou vlastní firmu, která se nazývá Birdhouse a funguje dodnes. V roce 1998 založil společně s rodinou značku Hawk Clothing, která se na rozdíl od čistě skateboardové značky Birdhouse specializuje především na oblečení. Ve stejném roce ho také oslovila softwarová firma Activision a společně vytvořily první skateboardovou hru, která se jmenuje Tony Hawk`s Pro Skater. Tato hra vydělala přes miliardu dolarů a Tony se stal prvním skateboardistou, který získal miliardu dolarů. Neméně důležité jsou jeho skateboardové inovace. Je vynálezcem několika triků,

jmenovitě jsou to triky ollie to indy, frontside 540 rodeo flip, Saran wrap. V roce 1999 se mu na závodech X Games povedla změnit historie, kdy jako první člověk na světě odjel trik, kdy se jezdec otočí o 900 °. Následoval ho až Giorgio Zattoni, když se mu stejný trik povedl o 5 let později. Momentálně se díky technickým pokrokům (kvalitnějším rampám) jezdci dokáží otočit až o 1080 ° (Brittanica 2019).

Rodney Mullen – zakladatel street skateboardingu

Je všeobecně považován za zakladatele streetového freestyle skateboardingu. Mezi jeho ikonické triky se dají zařadit: kickflip underflip, darkslide, casper nebo impossible. Rodney Mullen vyhrál svůj první závod už ve čtrnácti letech. V následujících deseti letech se zúčastnil 35 freestyle závodů a 34 z nich se mu podařilo vyhrát, čímž se stal jedním z nejúspěšnějších sportovců v tomto sportu. Je považován za vynálezce mnoha (pokud ne většiny) triků, které jezdci používají dodnes po celém světě. Mezi tyto triky se řadí ollie, kickflip, 360 flip, impossible a další. Stal se velmi známým po celém světě, v roce 2004 nakladatelství Regan Books vydalo jeho biografii. V roce 2006 byl Los Angeles magazínem zařazen mezi 100 nejvlivnějších lidí na světě. Osmkrát se objevil ve hře Tonyho Hawka (Tony Hawk's Pro Skater), díky které se propagace skateboardingu ještě prohloubila.

Rodney Mullen studoval matematiku a strojírenství na univerzitě na Floridě. Sám se podílel na vývoji skateboardového vybavení. Je zakladatelem firmy World Industries, která je považována za největší skateboardovou značku devadesátých let. Tato firma byla později koupena značkou Globe, jejichž výrobky se prodávají na trhu i dnes. Vývoji skateboardového vybavení se Mullen věnuje i nadále, v roce 2018 získal druhý patent na skateboardovou desku a design skateboardových trucků. Jeho skateboarding a analytické zájmy mu také otevřely dveře do komunity TED. V roce 2012 se na webu TED objevila jeho první prezentace s trefným názvem „Udělej ollie a inovuj!“ (Rodney Mullen 2019).

2.5 Skateboardingová výstroj a výzbroj



Obr. 1 Skateboardingová výstroj a výzbroj (zdroj: vlastní)

V následující kapitole jsou popsány nejdůležitější části skateboardingové výstroje a výzbroje (obrázek 1). Jednotlivé podkapitoly rozebírají komponenty skateboardu, jejich vznik a vývoj v průběhu rozvoje tohoto sportu.

Skateboardová deska

Největší částí skateboardu je vlastní prkno (board), kterému se často říká deska (deck). Téměř bez výjimky se nejlepší skateboardové desky vyrábějí ze sedmi vrstev kanadského nebo amerického javoru, jež se slepují v teple a pod tlakem ve velkém lisu. Nejvýraznějším rysem je nahoru zahnutá zadní část desky (tail). Špička desky (nose) ve předu přečnává a je mírně prohnutá nahoru (Kane 1998).

Skateboardová deska musí být pevná, protože nese naši váhu, a zároveň musí být i velmi odolná (obrázek 2). Její odolnost se projevuje tím, že ji nepoškozují náhlé a časté rány, například když na ní přistáváte z velké výšky. To ale není vše, musí být také lehká a odolávat dlouhodobému silnému obrušování o kameny, cihly, kov a beton na všech okrajích a površích. Byly již vyzkoušeny desítky všech myslitelných materiálů. Ovšem

pouze vrstvy javoru, někdy proložené tenkými skelnými nebo uhlíkovými vlákny, obstály ve všech zkouškách a používají se dodnes (Kane 1998).

Několik firem (například Blind Skateboards) se pokusilo o různé inovace skateboardových desek, jako přidání jedné karbonové vrstvy, nicméně ani tato vrstva nezajistila větší výdrž, a proto se v produkci nepokračovalo.

I strany desky jsou zahnuty nahoru, a povrch je proto konkávní. Těto vlastnosti se odborně říká “cave” (prohloubení). Když byl na začátku osmdesátých let tento tvar objeven, významně se zlepšilo řízení moderního skateboardu (Kane 1998).



Obr. 2 Skateboardová deska (zdroj: vlastní)

Griptape

Povrch desky je většinou pokryt drsnou fólií neboli “griptape”, jež zlepšuje možnosti řízení desky (obrázek 3). Tření mezi podrážkami bot a povrchem desky je totiž základem řízení skateboardu. Griptape má zvláště vyvinutou strukturu zrna, jež se nedrolí tak snadno a rychle jako u obyčejného smirkového papíru (Karas, Kučera 2004)



Obr. 3 Griptape (zdroj: vlastní)

Dalším rozdílem oproti smirkovému papíru je lepicí vrstva na spodní straně gripu. Zde je použito velmi kvalitní a trvanlivé lepidlo, které odolává dlouho nepříznivým povětrnostním vlivům a neodlepuje se od skateboardové desky. Touto vlastností dlouhodobě chrání desku při provádění triků, což se nedá říci o běžném smirkovém papíru (Karas, Kučera 2004).

Trucky



Obr. 4 Trucky (zdroj: vlastní)

Trucky jsou skateboardové podvozky (obrázek 4), které jsou připevněny na spodní straně skateboardové desky. Na trucky se montují skateboardová kola s ložisky. Trucky slouží k zatáčení na skateboardu a provádějí se s nimi tzv. grilovací triky, při nichž jezdci jedou jen po ploše trucků (podvozků) a nikoli po kolečkách či samotném skateboardovém prkně (Karas, Kučera 2004).

Skateboardové trucky jsou vyrobeny z vysoce kvalitní slitiny hliníku, zvláště připravené pro náročné podmínky grindování a velkých nárazů. Vyrábějí se v několika základních šířkách a výškách. Šířka trucků je přizpůsobena šířce používané skateboardové desky a výška je přizpůsobena preferovanému stylu skateboardingu. Proto tedy máme trucky úzké, střední a široké a také trucky vysoké nebo nízké. Každý jezdec by si měl během své skateboardové kariéry vyzkoušet, který tvar mu nejvíce vyhovuje (Karas, Kučera 2004).

Část podvozku, jež je připevněna k desce, se nazývá základna (baseplate). Části, která se pohybuje, se říká náprava (truck). Velký šroub, na kterém jsou navinuty tlumiče (silentbloky) a který drží celý skateboard pohromadě, se jmenuje šroub podvozku neboli kingpin. Důležité jsou rovněž osa a čep nápravy, jenž se otáčí v základně a odborně se jí říká pivot (Kane 1998).

Skateboardová kola

Skateboardová kola (obrázek 5) jsou vyrobena ze speciálně vyvinuté slitiny urethanu tak, aby odpovídala vlastnostem povrchu, na kterém se skateboarding provozuje. Kola mohou být tedy měkká a tvrdá. Měkká kola jsou spíše pro hladší a kluzký povrch jako třeba mramor, naopak kola tvrdá jsou určena spíše pro jízdu na asfaltu a hrubším povrchu ulice. Vhodnou tvrdostí používaných skateboardových kol se dá zabránit jejich rychlému ojetí a nepříjemnému zploštění – tedy nechvalně známých plošinek (Karas, Kučera 2004).

Tvrdost koleček měří technici přístrojem nazývaným tvrdoměr a udává se ve stupnici od 1 do 100. Tvrdost koleček se obvykle pohybuje v rozsahu 80 až 99, tvrdost 98 u skateboardových kol převažuje (Kane 1998).



Obr. 5 Skateboardová kola (zdroj: vlastní)

Hardware – ložiska a šroubky

Pro kompletní smontování celého skateboardu jsou potřeba ještě ložiska do kol a šroubky pro spojení trucků a samotné skateboardové desky (obrázek 6). Skateboardové firmy vyvinuly určitý typ skateboardových ložisek, která jsou schopna větší absorpce nárazů než ložiska běžná. Rozdíl ovšem není tak dramatický, aby bylo hned od začátku vaší kariéry potřeba speciálních ložisek (Karas, Kučera 2004).



Obr. 6 Ložiska a šroubky (zdroj: vlastní)

Skateboardová obuv

Skateboardová obuv se vyvinula z běžné obuvi, ale na rozdíl od ní se snaží podpořit, vyztužit nebo jinak zdokonalit nejvíce namáhané části obuvi při jízdě na skateboardu, která na ni klade nesmírně vysoké nároky, především v rovině trvanlivosti, pružnosti materiálů, jejich tahu na gripu a samozřejmě ochrany nohy ve vlastní botě (Karas, Kučera 2004).

Během celé historie skateboardingu ničili skateboardisté svou obuv a své nohy na přibližně stejných místech, jen s malými rozdíly mezi jezdci ve vertikální rampě a streetovými jezdci. Vzhledem k tomu se výrobci obuvi časem rozhodli začít vyrábět specifickou obuv pro tento sport (obrázek 7). Tato “skateboardová obuv” se od té běžné liší především použitím více odolných materiálů na podrážce a ve vlastním těle boty vyztužením a podporou nejvíce namáhaných částí obuvi proti jejich snadnému opotřebení nebo zničení a v neposlední řadě také vyztužením kritických částí nohy – paty, kotníkové partie nohy, nártu, špičky a klenby chodidla (Karas, Kučera 2004).



Obr. 7 Skateboardová obuv (zdroj: vlastní)

2.6 Rozdělení překážek

V následující kapitole jsou popsány základní překážky, které se ve skateboardingu běžně používají. Všechny tyto překážky je možné najít ve skateparku.

Vertikální rampa

Vertikální rampa (obrázek 8) má ze všech ramp nejkolmější stěny. Je to jedna z nejtěžších překážek, proto je nácvik velmi složitý. Kolmé a velmi vysoké stěny způsobují, že jsou jezdci limitováni strachem a nejistotou. Vertikální rampa je také jediná překážka, kde i profesionální jezdci používají helmy, chrániče na lokty a chrániče na kolena. Většina jezdců se těžší triky učí na menších mini rampách a postupně přechází na vyšší a kolmější rampy.



Obr. 8 Vertikální rampa (zdroj vlastní)

Minirampa

Poloměry rádiusů mini ramp jsou různé. Stěny nejsou kolmé a můžou připomínat menší vertikální rampy. Protože není potřeba vysoká rychlost, je nácvik na mini rampě snadnější. Triky nejsou tak vysoké a jezdec není rušený strachem a nejistotou. Minirampu si oblíbili jezdci streetstylu i vertu. Z mini rampy se také stala oblíbená samostatná disciplína (Karas, Kučera 2004).



Obr. 9 Minirampa (zdroj: vlastní)

Bank (nakloněná rovina)

Bank neboli nakloněná rovina (obrázek 10) slouží většinou k snadnému rozjezdu k jiné překážce, ale skateboarding je velice kreativní sport, proto jde na banku udělat nespočet různých triků. Nejčastěji jsou to triky flipové. Banky se liší sklonem stejně jako rampy. Čím šikmější bank je, tím těžší je na něm udělat trik nebo ho sjet.



Obr. 10 Bank (zdroj: vlastní)

Rail

Rail (tyč) je překážka, která slouží ke grindování nebo slidování. Grind (např. 50-50 grind) je jízda po překážce na trucích, zatímco slide je jízda po překážce na různých částech skateboardové desky (nose, tail či střed desky). Obecně je brán fakt, že nejjednodušší je grindovat či slidovat po railech, které jsou hranaté. Na kulatých railech nemusí držet trucky na správném místě a trik často končí nepříjemným pádem. Pravidlem je také to, že pokud se trik naučíme na kulatém railu, neměl by nám dělat problém na hranatém. Raily mají různé tvary, od běžných rovných railů až po tzv. rainbow rail (obrázek 11). Jsou vyrobené z kvalitního železa, aby se předcházelo opotřebení. Potřebují být stejně odolné jako trucky.



Obr. 11 Rail (zdroj: vlastní)

Grindbox

Grindboxy (obrázek 12) mají dvě hlavní využití, grindy a manuály. Manuál je trik, kdy po vyskočení (ollie) přejedete určitou plochu, aniž byste se tailem či nosem dotkli této plochy. Existují nosemanuály (jízda po předních skateboardových kolečkách) a manuály (jízda po zadních kolečkách). Samozřejmě se dělají různé manuály i na tzv. switchstance (tedy opačná strana, než na kterou jezdec běžně jezdí), takže variant je opravdu mnoho.



Obr. 12 Grindbox (zdroj: vlastni)

3 Základní informace o tvorbě a úpravě videa

Tato kapitola se zabývá podrobným rozbohem audiovizuálních záběrů, která slouží k informování jedinců či skupiny. Každá lekce má jiné náležitosti, které bylo potřebné natočit. Začátek probíhal vždy stejně, kdy se autor práce připravil na pohybovou aktivitu a poté postupně točil jednotlivé záběry do lekcí. Všechny záběry byly natočeny ve skateparku ve Slaném a Liberci. Poté následovala kontrola natočených materiálů, případně dotočení záběrů, se kterými nebyl autor dostatečně spokojen. Nejdůležitějším prvkem natáčení byla právě skateboarding, kde je dobře vidět v čem spočívají základy. Později byly dotočeny záběry, které se použily ke zlepšení vizuální stránky video-učebnice a záběry, které jsou použity k uvedení multimediální učebnice.

3.1 Rozvrh natáčení

Jak už bylo výše zmíněno, audiovizuální materiál byl tvořen během autorova volného času, většinou o víkendech. Záběry byly zaznamenávány celý březen a část dubna roku 2019. Natáčecí hodiny se uskutečňovaly několikrát týdně, s dostatečným odstupem pro zkontrolování natočených materiálů a popřípadě dotočení zbylých, opomenutých nebo nepoužitelných záběrů. Kvůli špatnému počasí bylo několik natáčecích dní úplně zrušeno. Natáčení probíhalo vždy stejným způsobem, kdy si autor připravil veškeré vybavení a snažil se natočit všechny potřebné záběry z jednoho úhlu. Díky outdoorové kameře GoPro a držákům, které jde ke kameře namontovat, je možné s kamerou velmi dobře manipulovat a natočit stejný záběr několika kreativními způsoby. Všechny záběry z jednoho natáčecího dne byly pořízeny na stejné nastavení kamery, aby byla zachována podobnost.

Všechny tyto kroky autor zaznamenal zapůjčenými kamerami, z co nejvíce možných úhlů a míst, aby byla vizuální stránka video-učebnice co nejzajímavější. Nejčastěji byl využit držák na hlavu, 3 way grip a klasický tripod. Také byl na tvorbu multimediální učebnice použit držák na hrud' a samolepící držák. Některé záběry byly natočeny bez jakýchkoli držáku, tj. z ruky.

3.2 Pořízení materiálů

Všechny záznamy byly pořízeny ve volném čase autora, převážně o víkendech. Důležitou podmínkou bylo vhodné počasí, které často naplánované natáčecí hodiny pokazilo.

Natáčení videomateriálů probíhalo na dvou místech, ve skateparku ve Slaném a ve skateparku v Liberci. Veškeré vybavení na skateboarding patří autorovi.

3.3 Využitá multimediálních zařízení

Každá lekce byla pečlivě rozebrána a připravena předem, aby nedošlo k nesrovnalostem při natáčení. Ke každé lekci byl vytvořen scénář s jednotlivými snímky, které je potřebné natočit, u většiny lekcí byly tyto scénáře podobné, aby jednotlivá videa dávala dohromady jednotný celek. Po každém natáčení proběhla kontrola záběrů a bylo stanoveno, co vše se musí případně dotočit. Velká většina záběrů byla natočena na první pokus, autor multimediální učebnice musel dotočit pouze pár detailů a vstupy s mluveným slovem, které se nepovedlo natočit napoprvé, nejčastěji kvůli chybné výslovnosti.

Na pořízení veškerých videozáznamů byla použita outdoorová kamera GoPro, verze 7 black a verze 5 black. Cenová dostupnost těchto zařízení se pohybuje mezi šesti až desíti tisíci korun za samotnou kameru, bez veškerého příslušenství. Cena za originální příslušenství se pohybuje okolo tisíce korun za kus. Lze také pořídit neoriginální příslušenství, které se dá koupit zhruba za pětinu ceny originálního.

GoPro

GoPro, dnes název, který zná snad každý, kdo kdy natáčel jakýkoliv adrenalinový sport. Milovník surfování Nick Woodman se vydal na několikaměsíční výlet po Austrálii a Indonésii. Na tento výlet si zabalil voděodolnou kameru, kterou pomocí suchého zipu a řemínku přimontoval ke své ruce za pomoci gumičky. Tam pravděpodobně vznikla myšlenka, ze které se zrodila miniaturní kamera GoPro, která je dnes běžně používána po celém světě. Záběry z voděodolné kamery Nickovi nepřipadaly dostatečně kvalitní, proto se rozhodl vynalézt kameru novou, cenově dostupnou. V roce 2019 se na trhu objevilo nejnovější GoPro 7, které lze koupit (samotná kamera bez příslušenství) za deset tisíc korun (Váchalová 2017).

GoPro 5

GoPro Hero 5 je starší verze outdoorové kamery, která byla zveřejněna v září roku 2016. Kamera je voděodolná až do 10 metrů a umí natáčet ve 4K rozlišení při 30 snímkách za sekundu. Díky své velikosti a velkému množství příslušenství je oblíbeným pomocníkem při natáčení adrenalinových sportů jako je skateboarding. Momentálně se kamera GoPro 5 black dá pořídit za necelých devět tisíc korun (Alza 2019).

GoPro 7

GoPro Hero 7 bylo uvedeno na trh v září roku 2018. Hlavním tahákem proti předešlým verzím byla jeho stabilizace záběru. Využívá technologii "Hypersmooth", která téměř dokonale dokáže natočit videozáznam bez třesu, a to i při pohybu kameramana bez příslušenství, pouze s kamerou v ruce. V současné době se dá GoPro Hero 7 pořídit za necelých 10 000 Kč (Alza.cz 2019).

3.4 Parametry pro natáčení

Při tvoření vizuálních materiálů autor pracoval hned s několika parametry kamer. Za dva hlavní se ovšem považovaly rozlišení a počet snímků za sekundu. Kompozice většiny záběrů je jednoduchá, kdy je předmět přímo uprostřed obrazu.

Pro zpomalené záběry z hlavy či tripodu bylo použito rozlišení 960p. Toto rozlišení bylo použito, aby se dal záběr kvalitně zpomalit. GoPro podporuje až 240 fps. Fps znázorňuje frames per second, tedy počet snímků za minutu. Záběr se tedy dá bez ztráty kvality zpomalit až osmkrát. Zpomalené záběry byly použity hlavně kvůli přesnému popsání jednotlivých pohybů. Sám autor práce s touto kamerou pracuje delší dobu a dokázal vyvinout několik nových dovedností na základě studia zpomalených záběrů. Zpomalené záběry byly vybrány i kvůli jejich délce, divák má delší čas na přečtení komentářů u jednotlivých videí.

Pro ostatní záběry bylo rozlišení 2,7K, aby byla pořízena videa s co nejvyšší možnou kvalitou. Kamera GoPro podporuje i rozlišení 4K, které však kvůli absenci funkce HyperSmooth nebylo vůbec využito. HyperSmooth funkce se řadí mezi opravdu revoluční schopnosti kamery GoPro 7 black. Před vynalezením této funkce byly mnohokrát záběry z této kamery velmi nestabilizované. Nick Woodman (CEO GoPro společnosti) a jeho firma ale udělala obrovský pokrok a podařilo se jim do miniaturní kamerky dostat elektronickou stabilizaci obrazu, která naprosto dokonale tlumí otřesy ve videích. Kamera bohužel zatím nepodporuje 4K rozlišení s funkcí HyperSmooth. Otřesy ve videích se typicky ruší tzv. gimballem, který je ale velmi drahý. Zejména pro tzv. follow záběry autor použil HyperSmooth s rozlišením 2,7K ve formátu 4:3. Počet snímků byl nastaven na 60 fps, proto je možné tyto záběry alespoň dvakrát zpomalit.

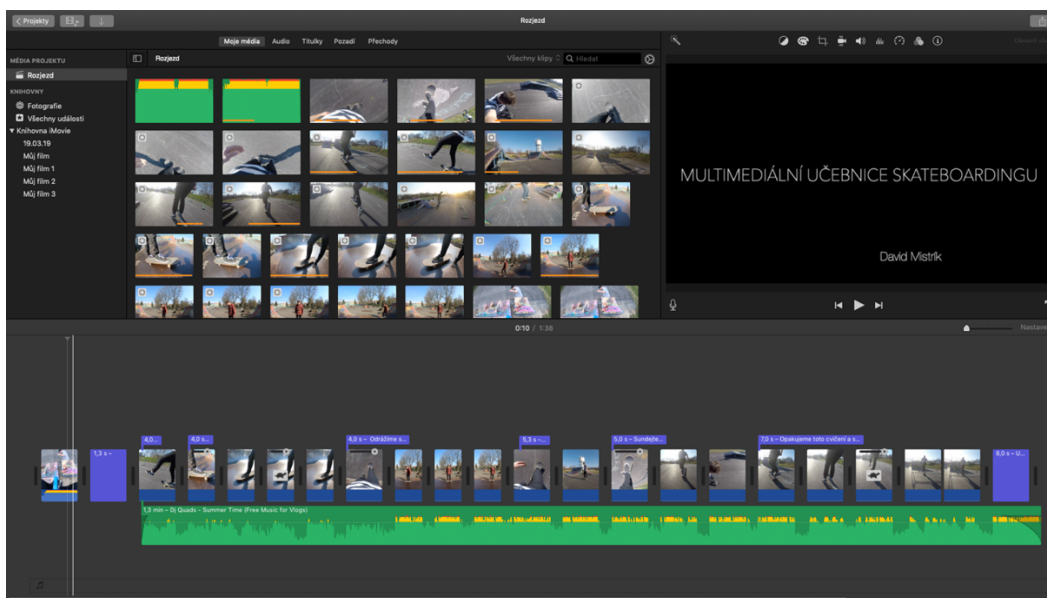
Rozdíly mezi obvyklým natáčením a natáčením skateboardového videa jsou jak v rozlišení, tak v počtu snímků za sekundu. Vzhledem k častému používání zpomalených záběrů autor často použil horší rozlišení, ale vyšší počet snímků za sekundu.

3.5 Využitý software

Po roztřídění a následném promazání nepoužitelných videozáznamů byla za pomoci editačního programu iMovie vytvořena multimediální videoučebnice, která obsahovala všechny potřebné náležitosti. Pro samotnou editaci byl použit program iMovie, ovšem značnou část práce autor udělal i v aplikaci GoPro pro Apple telefony, na telefonu iPhone XR, kde probíhala kontrola videí a mazání nepovedených záběrů.

iMovie

Jedná se o program k editaci videí (obrázek 13) od firmy Apple, která pochází z USA. Je určen pro počítače mac a iphone telefony firmy Apple. Poprvé byl představen v roce 1999 společně s prvním macem, který podporoval TimeWire. Od své 3. verze byl součástí kancelářského balíčku iLife. Od roku 2003 je iMovie k dispozici ke stažení zdarma. V nynější podobě program zvládá jak editaci videí, hudby, tak přidávání titulků, témat a efektů.



Obr. 13 Ukázka uživatelského rozhraní programu iMovie (zdroj: vlastní)

Tento program dokáže základní barevné úpravy a korekce, stejně jako přechody, střih a zpomalování nebo zrychlování videí.

Díky jeho finanční nenáročnosti je dokonalý pro editaci a střih videa právě pro začátečníky a poloprofesionály. Je oblíben u spousty youtuberů. V profesionální sféře pro editaci videí na počítače Apple využívají spíše programy od Adobe (Premiere Pro) nebo společnosti Apple (Final Cut Pro).

Nejnovější verze softwaru od Adobe je Premiere Pro, program, který lze pořídit za 24,19 eur měsíčně. Final Cut X, tedy nejnovější verze programu Final Cut Pro, je programem z dílny Apple. Obsahuje nespočet funkcí, které jsou zapotřebí při profesionálním střihání. Za zmínku stojí např. úprava 360° videí, VR headset playback nebo 360° efekty.

3.6 Využitá hudba

Hudba pro videa byla vybrána z několika zdrojů. Především byl brán důraz na vlastnická práva, proto autor práce musel hledat písně, které lze samovolně šířit na internetu. Mezi požadavky umělců, kteří takto nechají své díla k dispozici, patří tzv. olajkování jejich profilu (ať už na Soundcloudu, Facebooku, YouTubeu nebo jiné sociální síti) a uvedení informací o písničce v popisku videa. Píseň Lost od Tule, která je použita v intru každé lekce, byla stažena z YouTube kanálu s názvem No Copyright Sounds. Tento kanál je na YouTube velmi známý, protože ho používá spousta youtuberů a content creatorů, kteří potřebují často písně, které vkládají do svých videí. Tento kanál pravidelně odebírá 21 miliónů odběratelů a obsahuje 608 písní, které lze stáhnout za výše popsaných podmínek. V práci byla použita hudba od umělců Tule, DJ Quads, Ikson, Joachin Karud a Mulle.

Všechny zhotovené části video-učebnice byly nahrány na internetový portál YouTube. Ten je umístěn na stránkách youtube.com, které jsou největším úložištěm videí na celém světě. Všechna videa byla nahrána na kanál Katedra tělesné výchovy TUL.

4 Multimediální učebnice

Následující kapitola je rozdělena na šest samostatných lekcí, které obsahují metodiku skateboardingových základů. Popisuje orientaci na skateboardu, rozjezd, typy zastavení, zatáčení, kickturn, tic tac, manual, acid drop a ollie.

4.1 Lekce 1: Orientace na skateboardu

Před samotnou výukou základní jízdy na skateboardu je potřebné se naučit základní postavení, tedy jak správně stát na skateboardu. Postavení (neboli stance) je základem pro pojmenování všech skateboardových triků. Ve skateboardingu rozlišujeme dva typy postavení, a sice podle toho, která noha je na skateboardu vpředu:

- Stojí-li pravá noha jezdce vpředu, říká se tomuto postavení goofy (obrázek 14)
- Postavení nohou, kdy je levá noha vpředu, se říká regular (obrázek 15)



Obr. 14 Postavení goofy (zdroj: vlastní)



Obr. 15 Postavení regular (zdroj vlastní)

Pro zjištění postavení nohou jezdce existuje několik pomůcek. Jednou z pomůcek je lehké postrčení zezadu do pevně stojícího jezdce. Vykročená přední noha při balancování je zpravidla i přední nohou při jízdě na skateboardu. To samé taky platí u klasického klouzání. Je možné jezdce pověřit tím, ať se zkusí sklouznout. Zde platí stejné pravidlo, přední noha zůstává přední nohou i u skateboardingu (Kane 1998).

Další metodou, jak zjistit postavení začínajícího skateboardisty je tzv. metoda kopu. Zpravidla ta noha, kterou začínající jezdec používá při fotbale, je tou nohou, která je v pozici vzadu. U autora práce ale toto pravidlo neplatí, proto je zde uvedeno několik dalších metod. Poslední metodou může být tzv. koloběžka. Pokud se jezdec někdy pokusil jezdit na koloběžce, odrazová zadní noha bude s nejvyšší pravděpodobností na skateboardu na stejném místě (vzadu) (Svoboda 2007).

Nezbytnou podmínkou pro nácvik jakéhokoliv triku je hladká plocha, která je bez nečistot nebo jakýchkoliv vad. Je potřeba dávat pozor na kameny, se kterými si klasické skateboardové kolečko zpravidla neumí poradit. Většina prvků základů skateboardingu se provádí na rovném povrchu, proto překážky a prostředí, které se běžně ve skateparcích nachází, jsou pro výuku nepotřebné (Nanoru, Overstreet 2013).

Frontside, backside

Pro názvosloví triků je důležitý směr, jakým jezdec k překážce jede. Podle toho se rozlišují dva způsoby, frontside a backside. Jak už z názvu vyplývá, jízda čelem k překážce se nazývá frontside, jízda zády k překážce backside.

4.2 Lekce 2. Rozjezd

Začínající jezdec potřebuje získat schopnost udržení rovnováhy při odražení i při jízdě na skateboardu. Tento proces začíná odrazem zadní nohou. Skateboardista se snaží udržet rovnováhu a jet po hladkém povrchu. Jakmile jezdec nabere určitou rychlost, pracuje se schopností udržení rovnováhy. Tento nácvik je nezbytný pro vhodnou posloupnost učení jízdy a triků na skateboardu. Všechny tyto dovednosti by jezdec měl dobře umět, než se odhodlá k nácviku těžších triků (Wixon, 2009).

Přední noha by měla být umístěna nad předními trucky, nejlépe někde mezi předními a zadními šroubky (obrázek 16). Tělo jezdce by mělo stát kolmo k ose prkna. Velmi důležitá je rovnováha a ta je taky hlavním důvodem, proč se to některým začínajícím skateboardistům zprvu nedaří. Cílem je neodstrkávat skateboardové prkno před sebe, ale dostat se nad něj. Při jízdě je jezdec nakloněn směrem, kterým chce jet. Jezdec se naklání dopředu a prkno by ho mělo následovat. Pokud se jezdci nedaří odraz a kooperace jednotlivých částí těla, je možné utáhnout nebo povolit trucky. Povolením trucků se zvyšuje jejich ovladatelnost, ale zpravidla je těžší se na skateboardu udržet (Kane 1998).



Obr. 16 Umístění přední nohy při rozjezdu (zdroj: vlastní)

Pokud se začínající jezdec z jakéhokoliv důvodu nedokáže odrážet zadní nohou, je možné zkusit opačnou verzi, tzv. mongo. Mongo je způsob, kdy jezdec používá přední nohu na odraz. Pro mnoho jezdců může být mongo velkým pomocníkem, hlavně pro rozjezd v postavení nohou na switch (opačná noha vpředu). Nutno dodat, že u zkušených skateboardistů je mongo považováno za nesmyslný druh rozjezdu. Pokud se chce jezdec naučit i další triky, nedoporučuje se odraz mongo, protože tento typ může být velmi složitý na odnaučení.

Fakie jízda

Styl jízdy, kdy se jezdec pohybuje v klasickém postavení, ale skateboard se pohybuje směrem dozadu, tudíž tailem vpřed. Pro rozjezd na trik ve fakie postavení je často používán způsob rozjezdu zvaný mongo, který je popsán v předchozí kapitole.

Nollie jízda (switch fakie)

Pokud jezdec chce dělat trik v postavení nollie, stačí aby posunul své nohy dopředu. Tento styl jízdy je stejný jako fakie, jen jsou nohy jezdce v opačném postavení.

4.3 Lekce 3: Zastavení na skateboardu

Pohybující skateboard může být zastaven několika způsoby. Začátečníci se musí nejprve naučit bezpečnější a jednodušší techniky, aby mohli předcházet nechtěným pádům. Jakmile jsou začátečníci schopni zvládat jednodušší techniky, je možné je naučit složitější triky, mezi které patří například zastavení pomocí pohybů skateboardu, známé taky jako powerslide. V následujících řádkách se popsány 4 základní techniky jak pro začátečníky, tak pro mírně pokročilé jezdce.

A. Metoda seběhnutí

Nejjednodušším způsobem zastavení je seskočení ze skateboardu. Jednoduché seskočení ze skateboardu je považováno za rozumné řešení, pokud není skateboard plně kontrolován. Není možné pokračovat dále v jízdě, nicméně tento typ zastavení je brán za vhodný prostředek pro prevenci zranění. Je-li jezdec nezkušený, měla by být vyvinuta maximálně taková rychlost, která odpovídá jeho schopnostem (Čabalová 2011).

Cvičení seběhnutí se začíná trénovat na trávě, koberci, či na jiném povrchu, který zabrání ujetí a pohybu skateboardu. Jezdec je v klasickém postavení a snaží se seběhnout ze skateboardu ve směru jízdy. Udržení rovnováhy a správné provedení seběhnutí je podmíněno směrem jízdy. U obou těles (skateboard a jezdec) musí být směr stejný. Jezdec pokračuje v seběhnutí ve směru, ve kterém původně jel, dokud není schopen bezpečně zastavit.

B. Metoda drhnutí nohy vedle skateboardu



Obr. 17 Metoda drhnutí nohy vedle skateboardu (zdroj: vlastní)

Jednou z nejjednodušších metod je metoda drhnutí nohy vedle skateboardu (obrázek 17). Pokud je jezdec připraven na zastavení, položí přední nohu tak, aby se při zvednutí zadní nohy nepřevážil ani na jednu stranu. Zadní noha jezdce je pomalu položena na zem a třením je konstantně snižována rychlost jedoucího skateboardu. Důraznější přenesení váhy na brzdící nohu způsobuje větší tření. Čím větší je síla, kterou jezdec tlačí na zadní nohu, tím rychleji se skateboardová kolečka zpomalí. Důležité je nezapomínat, že rovnováha a těžiště celého těla musí být stejně jako u rozjezdu kolmo na skateboardem a váha na přední noze.

C. Metoda drhnutí nohy na tailu



Obr. 18 Metoda drhnutí nohy na tailu (zdroj: vlastní)

Mírně obtížnějším druhem zastavení je položení zadní nohy na tail (obrázek 18). Zadní polovina chodidla se nachází na zemi, přední polovina je položena na skateboardovém tailu. Tření je způsobeno zakloněním a dotykem podrážky se zemí, který snižuje rychlost jedoucího skateboardu. Jezdcova přední noha je pokrčena, zatímco zadní noha je jen mírně pokrčena. Jezdec je nucen jemně používat tlak, který kontaktem se zemí snižuje rychlost jedoucího skateboardu. Tato forma zastavení je velmi složitá na koordinaci

pohybů a rovnováhu. Jezdec si musí dát pozor především na příliš velké zaklonění, které může způsobit ujetí skateboardu směrem vpřed a pád jezdce směrem dozadu. Váha je u tohoto typu zastavení na zadní noze a těžiště se mírně posouvá směrem vzad.

D. Powerslide

Jako další způsob zastavení jsou používány pohybem skateboardu neboli tzv. powerslidy. Powerslide se popisuje jako prudké zastavení (obrázek 19), kdy je jezdcův skateboard otočen o 90 stupňů a poté navrácen do výchozí polohy. Tento způsob zastavení je považován za nejsložitější a není doporučován začínajícím skateboardistům.



Obr. 19 Powerslide (zdroj: vlastní)

4.4 Lekce 4: Zatáčení, carving, kickturn

Zatáčení neboli carving je základním kamenem při jízdě na skateboardu. Jakmile má jezdec desku pod kontrolou, může se pokusit o zatočení použitím paty nebo prstů. Přenesením váhy ze středu skateboardu začnou kolečka samy zatáčet. Zatáčet lze na frontsidovou (obrázek 20) nebo backsidovou stranu (obrázek 21). Nácvik se učí během pomalé jízdy, jakmile je jezdec schopný udržet rovnováhu, může se pokusit o zatočení ve větší rychlosti (Kane 1998).



Obr. 20 Zatáčení na frontsidovou stranu (zdroj: vlastní)



Obr. 21 Zatáčení na backsidovou stranu (zdroj: vlastní)

Kickturn

Kickturnem je nazýváno otočení skateboardové desky zvednutím zadní části skateboardu, tedy tailu (obrázek 22). Je možné se otáčet i o 360 stupňů, ale to pro začátečníky není doporučováno. Při kickturnu se jezdec zaklání a klade důraz na zadní nohu. Zbytek těla používá na rovnováhu a na otáčení skateboardu. Kickturn je možný dělat jak v normální jízdě, tak v jízdě na switch, fakie i nollie. Kickturn je trik, který se dá natrénovat doma. Jezdec položí skateboard na koberec a pomalu zkouší otáčet skateboard do různých pozic.



Obr. 22 Kickturn (zdroj: vlastní)

4.5 Lekce 5: Tic tac, manual, acid drop

Tic Tac

Tento trik se dá zařadit jak do jízdy, tak do rozjezdů, dělá se totiž jak za jízdy, tak ve stoje. Jezdec provádí obrat desky kolem zadních trucků tak, aby se celý skateboard natočil o 45° nalevo nebo napravo od původní pozice prkna. Poté se jezdec kickturnem vrací o 90° tam i zpět, takže střídavě jede ve směru 45° od výchozí polohy. Tento trik způsobí vyšší rychlost a ušetří síly při odrážení (Kane 1998).

Jakmile se skateboardisté naučí odrážet, zastavit a zatáčet na skateboardu, jsou připraveni na cvičení tik-tak pohybu. Tato metoda spočívá v pohánění skateboardu dopředu bez použití odrážející nohy. Kroky k provedení tik-tak pohybu:

1. Odrážíme se směrem dopředu a jedeme nižší rychlostí. Přední noha by měla být mírně za šrouby přední částí skateboardu a zadní noha na tailu skateboardu.

2. Přesuňte váhu lehce dozadu a použijte plak na patku (tail) skateboardu. Když se přední kola dostanou ze země, natočte špičku (nose) skateboardu na levou nebo pravou stranu. Když se kola dotknou země, ihned otočte skateboard do opačného směru.

3. Otáčejte trup, za účelem udržení směru jízdy a váha je stále nad skateboardem. Opakujte toto otáčení ze strany na stranu a pokuste se udržovat rytmus. Tato činnost bude pohánět vás i váš skateboard (Wixon 2009).

Manual

Manual je trik, kdy jezdec v jízdě balancuje pouze na svých zadních kolečkách (obrázek 23). Jeho naučení je jednoduché, perfektní zvládnutí velmi složité. Zadní noha jezdce se nachází na středu tailu, přední noha někde okolo šroubků. Každý jezdec může lépe balancovat v jiném postavení, proto je důležité zkusit více variant. Zakloněním se jezdec dostává pouze na zadní kolečka a snaží se udržet přední trucky ve vzduchu. Cílem je nedotýkat se povrchu ničím jiným než zadními kolečky. Manuál je jednodušší při vyšší rychlosti, protože lze skateboard snadněji nechat na jednom místě (Kane 1998).



Obr. 23 Manual (zdroj: vlastní)

Acid drop

Z obrubníku se dá sjet mnoha způsoby. Jedním z nich je jízda z okraje, při které jezdec doufá, že přistane na stejném místě jako prkno. Mnohem jednodušší je tzv. acid drop. Pohyb je přímý a může se provádět při každé rychlosti. Jezdec přijíždí k okraji a má nohy v normální pozici. Jakmile začne sjíždět z kraje, jeho úkolem je postavit prkno na zadní kolečka přesně ve chvíli, kdy se přední kolečka dostanou přes okraj hrany (obrázek 24). Tím, že se jezdec skrčí, absorbuje lépe dopad. Jezdec se při tomto pohybu nepředklání ani nezaklání, aby předešel zranění (Kane 1998).



Obr. 24 Acid drop (zdroj: vlastní)

4.6 Lekce 6: Ollie

Pokud jezdec má nohy v postavení goofy, pokládá přední nohu těsně před šrouby, zadní nohu na tailu. Přední noha je maličko vytočená směrem k tělu pro lepší držení těla a lepší rovnováhu. Jezdcova noha se nachází zhruba v polovině skateboardu.

Zadní noha se odráží a přední noha se snaží táhnout s ohnutým kotníkem směrem k nosu skateboardové desky (obrázek 25). Nyní přichází nejdůležitější moment, a sice přenesení váhy z odrazové nohy na nohu přední. Tímto přenesením váhy se skateboard dostává do vzduchu. Poté se jezdcův kotník pomalu narovná a celá noha přestává tahat po griptapu. Doporučené je se koukat na šrouby, aby jezdec pořád věděl, kde je jeho skateboard a kam

má dopadat. Ideální dopad je dopad, kdy jezdec dopadne oběma nohama na šrouby skateboardu. Pro lepší odjezd jezdec při dopadu pomalu pokrčí kolena a hlídá si rovnováhu. Pro začátek je výhodné zkusit ten trik na koberci nebo na trávě, jezdec se tak může vyhnat nepříjemným podjezdům nebo pádům (Habaneč 2018).



Obr. 25 Ollie (zdroj: vlastní)

5 Závěr

Skateboarding se dostává do povědomí širokému spektru veřejnosti. Nejen kvůli různorodosti (vert, street, freestyle, slalom) a absenci běžného pravidelného trénování si každý může najít svoji oblíbenou formu skateboardingu. Skateboard se dá používat nejen jako dopravní prostředek, také jako forma zábavy nebo ho lze brát za jakousi formu životního stylu.

Moderní doba umožňuje získávat informace rychle a efektivně pomocí internetu, a tak i obyčejný člověk má k dispozici nespočetně informací, přesto informace o skateboardových základech v českém jazyce nejsou úplně kompletní a jejich nalezení je komplikované. Publikací o skateboardingu není dostatek a většina z nich vznikla v minulém století, některé vzhledem k technologickým pokrokům v skateboardingu nelze v této práci vhodně použít, protože jsou zastaralé. Na druhou stranu tvorba multimediální učebnice je díky dostupné moderní technice a softwaru možná i pro někoho, kdo není profesionálním kameramanem a je to pouze autorovo hobby.

Cílem bakalářské práce bylo shromáždění metodiky a tvorba multimediální videoučebnice vybraných skateboardingových základů. K dosažení tohoto cíle bylo nejprve nutné charakterizovat a představit vybrané skateboardingové základy a následně za pomoci vybrané nahrávací techniky je natočit, upravit a sestříhat.

V bakalářské práci jsou uvedeny jak teoretické informace o skateboardingu, které by měl jedinec začínající se skateboardingem vědět, tak veškerá dostupná metodika vybraných základů. Podklady autor získával ze zdrojů tištěných i internetových a velká část dat byla získána z praxe a zkušeností autora práce, který se o skateboarding zajímá už od svých dvanácti let.

Multimediální záznamy byly pořízeny v rámci natáčení ve skateparcích, za pomoci spolužáků, kteří pomáhali s natáčením, a kamery GoPro, kterou lze obsluhovat i bez pomoci druhých. Následné editování záznamů proběhlo za pomoci programu iMovie pro stříh a úpravu videa.

Multimediální videoučebnice, která je volně dostupná na YouTube kanálu Katedry tělesné výchovy a sportu TUL, může sloužit jak pro pedagogy všech věkových kategorií a zkušeností, tak pro samotné jezdce, kteří by rádi začali se skateboardingem. Autor práci doporučujeme taky všem lidem, kteří chtějí získat aktuální informace o skateboardingu.

6 Seznam zdrojů

- BRITANNICA, 2019. *Britannica.com* [online]. Britannica.com [cit. 2019-04-11].
Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Tony-Hawk>
- ČÁBALOVÁ, D., 2011. *Pedagogika*. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-2993-0.
- ČESKÁ ASOCIACE SKATEBOARDINGU, 2019. *Caskate.cz* [online]. Caskate.cz [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://www.caskate.cz/asociace/>
- DOREN, M., 1994. *Fascinující skateboarding: Příručka pro teorii a praxi*. Praha: Svoboda. ISBN 80-205-0405-2.
- GOPRO HERO5 Black, 2019. *Alza.cz* [online]. Alza.cz [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/gopro-hero5-black-sleva-d4535191.htm?o=2>
- GOPRO HERO7 Black, 2019. *Alza.cz* [online]. Alza.cz [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.alza.cz/gopro-hero7?dq=5463578>
- HABANEC, M., 2018. *Život je skejt: můj příběh a trick-tipy*. Praha: XYZ. ISBN 978-80-7597-236-1.
- KANE, S., 1998. *Skateboard: průvodce základními technikami skateboardingu: jak se zdokonalit v jízdě na skateboardu*. Praha: Ottovo nakladatelství. ISBN 80-7181-212-9.
- KARAS, M., KUČERA, J., 2004. *Skateboarding*. Brno: Computer Press. Extrémní sporty. ISBN 80-251-0273-4.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D., 2006 *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1284-9.
- MYSTIK SK8 CUP, 2019. *Mystisk8cup.cz* [online]. Mystisk8cup.cz [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: <https://www.mystisk8cup.cz/2019/cz/zavod.html>
- NANORU, OVERSTREET, 2013. *Prkýnka na maso jsme uřízli: český skateboarding před rokem 1990*. Praha: Yinachi, 2013. ISBN 978-80-904735-5-3.
- RODNEY MULLEN, 2019. *Rodneymullen.com* [online]. Rodneymullen.com [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: <http://rodneymullen.com/about>
- SKATEROCK, 2019. *Skaterock.cz* [online]. Skaterock.cz [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: <https://www.skaterock.cz/akce/csp-2018-mcr-praha/>
- SVOBODA, B., 2007. *Pedagogika sportu*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1358-1.
- VÁCHALOVÁ, T., 2017. *Jak kamera na špičce surfu změnila svět médií* [online]. [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/the-ripple-effect-red-bull-tv-nick-woodman-gopro>

WIXON, B., 2009. *Skateboarding: instruction, programming, and park design*. United States: Human Kinetics. ISBN 0736074260

WORLD SKATEBOARDING FEDERATION, 2019.

Worldskateboardingfederation.org [online]. Worldskateboardingfoundation [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://worldskateboardingfederation.org/about/>