

Voraussetzungen für die Zulassung zur **Trainer-B-Lizenz Ausbildung Leistungssport** sind:

- Vollendung des 16. Lebensjahres
- Schriftliche Anmeldung durch einen DRIV-Mitgliedsverein
- In den Sportarten **Skateboard** erfolgt **eine sportpraktische Prüfung zur Aufnahme**.

Praktische Voraussetzungen		Praktische Voraussetzungen	
<b>Disziplin: Street</b>		<b>Disziplin: Park (Transition)</b>	
	Obstacle		Obstacle
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manual (Demo-modus)</li> <li>- <u>Nosemanual (Demo-modus)</u> entweder/oder                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flip / Shove-it to manual/Nosemanual</li> </ul> </li> <li>- Ollie</li> <li>- Fs 180 Ollie</li> <li>- <u>Bs 180 ollie</u> entweder/oder</li> <li>- Nollie</li> <li>-Nollie 180 fs/bs</li> <li>- Early grab im Flat (fs, oder bs Grab)</li> <li>- Powerslide (beliebige Richtung, Prinzip zählt)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tailslide fs/bs</li> </ul> </li> <li>- Bs boardslide</li> <li>- <u>Fs boardslide</u> entweder/oder                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lipslide fs/bs</li> </ul> </li> <li>- Fs 50-50</li> <li>- <u>Bs 50-50</u> entweder/oder                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5-0 fs/bs</li> <li>- Nosegrind fs/bs</li> <li>- Crooked Grind</li> </ul> </li> <li>- Pop shove-it (fs/ bs)°</li> <li>- <u>Kickflip / Heelflip</u>° entweder/oder                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nollie Kf / Heel</li> </ul> </li> </ul> <p>°(Unabhängige Kontrolle von Körperbewegung und Boardbewegung soll beherrscht werden)</p>	Pad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pushen fakie</li> <li>- <u>Pushen kickturn (fs + bs)°</u> sollte beide Richtungen gehen</li> <li>- Drop in</li> </ul>	Miniramp/ Vertramp
	Flat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carven (fs + bs)°</li> </ul>	Quarterpipe/ Miniramp
	Flatbar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Axle Stall</li> </ul>	Bowlcorner
	Flatbar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Smith Stall fs/bs</li> </ul>	Quarterpipe/ Miniramp Quarterpipe/ Miniramp
	Flatbar/ Ledge	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rock'n`Roll to fakie</li> </ul>	Quarterpipe/ Miniramp Bowlcorner
	Flatbar/ Ledge	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rock`n`Roll</li> </ul>	Quarterpipe/ Miniramp Bowlcorner
	Flat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ollie fs/bs</li> <li>- <u>Fakie Disaster</u></li> <li>- Disaster fs/bs</li> <li>- Ollie to Tail fs/bs</li> <li>- Fs 5-0 Grind</li> <li>- <u>Fs 50-50 Grind</u> entweder/oder</li> <li>- Bs 50-50 Grind</li> <li>- <u>Bs 5-0 Grind</u> entweder/oder</li> </ul>	Quarterpipe/ Miniramp Bowlcorner
	Flat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Standard-grabs: Bezeichnungen kennen und theoretisch vormachen können. -Backside</li> </ul>	

		-Frontside/Indy -Mute -Nosegrab -Tailgrab -Stalefish  °(Müheleose Orientierungsfähigkeit in beide Drehrichtungen aufrecht erhalten werden)	
--	--	--	--

Das Level der Erfüllung dieser Voraussetzungen kann bei guter Anordnung in einem Lauf abgefragt werden. In Einzelfällen können die Tricks aus der Liste auch ersetzt werden durch andere, gleichwertige Tricks.

Bei Skatern mit Wettkampferfahrung und nachgewiesener **Contesterfahrung** oder bei **Vorlage von geeigneten Videoclips** kann durch die Bundestrainer die Gleichwertigkeit und Erfüllung der Anforderungen bestätigt werden.

**Index / Glossar:**

Fs = Frontside

Bs = Backside

Demo Modus = Können beim Vormachen ausreichend, um die relevantesten Details darzustellen.