



**GUIDE PRATIQUE DE CRÉATION D'UN
SKATEPARK.**

Juin 2008

Préambule.

Les *skateparks* ont été créés afin d'optimiser la pratique des sports de glisse urbains. Ce sont des lieux sécurisés et adaptés à la pratique, mais également des lieux d'échange et de proximité.

Il ne suffit pas de reproduire un modèle « type » de *skatepark* pour garantir le succès du sien. Chaque projet est unique et doit répondre à une problématique locale afin de donner une identité qui aboutira à l'appropriation du site par les futurs pratiquants et donc à sa pérennité.

C'est pourquoi *Skatepark Service Conseil* met à disposition son expérience et ce guide qui retrace les différentes étapes de la création d'un *skatepark* et tente de répondre aux questions, afin que votre projet soit une réussite.

1. Cibler la demande et le public.

Il existe plusieurs types de *skateparks*, certains seront plutôt composés d'éléments inspirés du mobilier urbain ; on parle alors de *skateparks* typés « *street* ». D'autres seront composés de grandes courbes ; on parle de *skateparks* typés « *courbe* » avec des modules comme une « rampe » ou même un « *bowl* ». Les possibilités de combinaison et de formes sont assez vastes et évoluent avec la tendance.

Pour faire un état des lieux, trois paramètres sont à retenir :

-Les disciplines des pratiquants (skateboard, roller, BMX, VTT). Certains modules étant mieux adaptés à telle pratique plutôt qu'à telle autre.

-Le niveaux des pratiquants est aussi en prendre en compte. Des modules assez bas sont à favoriser pour un public débutant (>1m). Des modules moyens correspondant à un niveau confirmé (<1m).

-La fonctionnalité et l'équipement (point, d'eau, éclairage, buvette, zones d'ombre, aménagement paysagé) du *skatepark* sont à prendre en compte en fonction du lieu et l'évolution future (compétitions, animations, encadrements).

L'association des pratiquants et de l'ensemble des acteurs possibles à travers un comité de pilotage, est une des clefs de la réussite du projet de *skatepark*.

Ce comité peut rassembler, le service des sports, le service jeunesse, les services technique, les services des espaces verts, les associations de riverains, les élus, la voirie.

Pour vous aider à faire ce bilan initial du besoin des pratiquants, une fiche de diagnostic est incluse dans l'annexe en page 13.



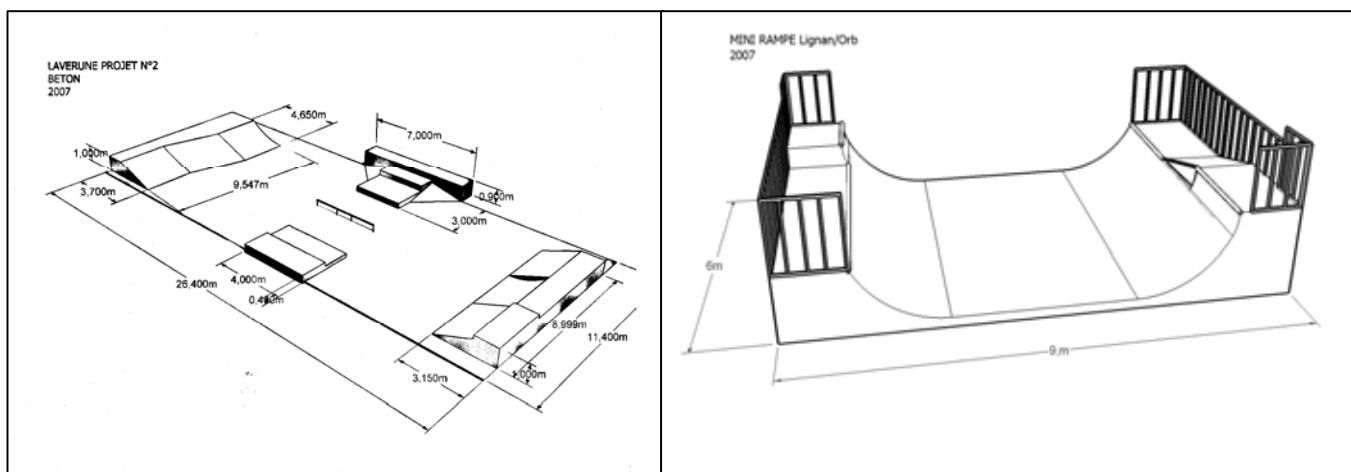
2. Le budget .

Une fois les points clefs déterminés (le type de *skatepark*, les types de pratiques, les niveaux des pratiquants, les futurs usages du lieu) le budget va déterminer l'importance du projet. Un petit budget ne veut pas dire que le *skatepark* sera nécessairement petit ou de qualité inférieure.

Voici donc quelques repères :

Pour moins de 45 000€ HT

De nombreuses possibilités sont envisageables. Ce type de *skatepark* vise plutôt le côté efficace et simple. On y retrouve la combinaison de modules. Il peut comporter une aire de « *street* » (minimum 250m²), ainsi qu'une rampe large (plus de 5.5m de large).



Entre 45 000€ HT et 80 000€ HT

Budget intermédiaire, qui permet de réaliser des *skateparks* plus complets, avec une aire de « *street* » (entre 200m² et 600m², dalle comprise) ou un ensemble de rampes ou un petit « *bowl* ».



Lévignac sur Save (31) 2007



3. Choisir un lieu.

Il faut choisir un lieu approprié, c'est aussi un des points clefs de la réussite de votre projet.

Les *skateparks* sont des lieux d'échanges et de sociabilisations.

Le choix d'implanter un *skatepark* dans une zone sensible conduit souvent à une désertification du lieu, accompagnée de dégradations.

Pour pallier ce désagrément site retenu doit d'être un lieu convivial intégré dans la vie de la zone urbaine. On retrouve des *skateparks* en centre ville comme à Nantes et Perpignan, à la condition qu'il ne soit pas implanté à proximité des habitations, ou bien encore dans des complexes sportifs où ils bénéficient d'un entretien et d'une gestion adéquate.

Un travail de d'implication des riverains est nécessaire pour expliquer et démystifier le *skatepark*. Pour éviter les peurs inutiles.

La notion d'accessibilité par des transports en commun est aussi en prendre en compte car le public utilisateur est généralement jeune.

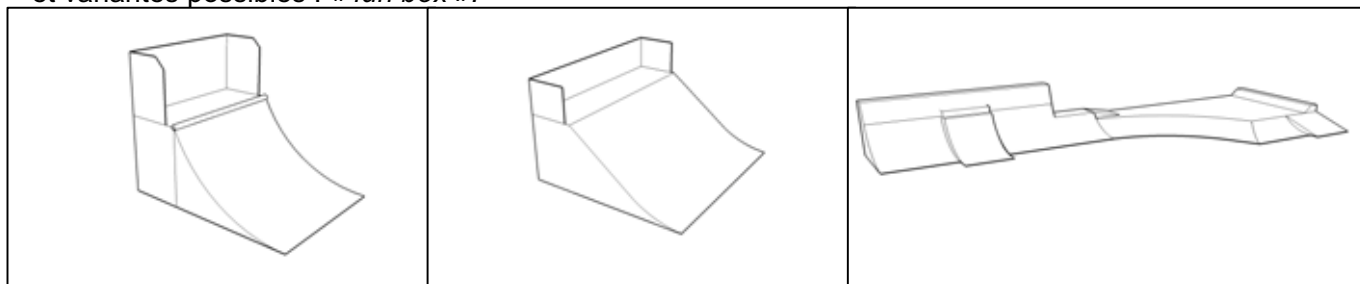
Il faut aussi savoir que dans de nombreuses régions, cette activité, qui se pratique à l'extérieur, n'est souvent pas possible pour des raisons climatiques. Dans ce cas, un toit ou une salle devient une nécessité.

4. Les éléments et les caractéristiques.

Nous vous présentons les éléments de base que l'on peut retrouver dans un *skatepark*. Plus la conception est évoluée plus le *skatepark* sera de bonne facture. La conception intégrera ces éléments dans un ensemble global fonctionnel.

Les grandes familles de modules :

Les lanceurs : Ce sont des moules qui se situent aux extrémités du *skatepark*. Ils servent à prendre de la vitesse mais aussi à sauter et à glisser. Il faut qu'ils soient assez larges pour la sécurité mais aussi pour qu'ils puissent être utilisés autrement que pour donner de la vitesse (à la libre inspiration du pratiquant). On retrouve les « *quarters* », les plans inclinés, « *wal* », « *hip* » et toutes les combinaisons et variantes possibles : « *fun box* ».

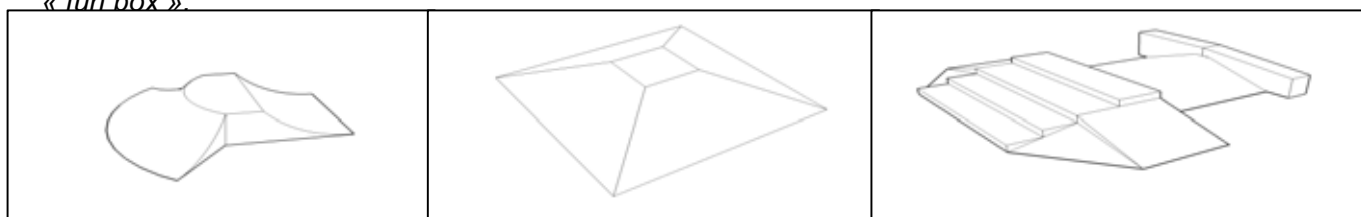


quarter

plan incliné

lanceur fun box

Les tables : Ces modules se situent au milieu. Ils servent à effectuer des sauts et à glisser. La largeur est un élément important à prendre en compte quant à la sécurité car on y retrouve de zone de réception. Pour les rollers et BMX, les tables sont équipées de courbes ; pour le skateboard, de plans inclinés. On retrouve les « *chins* », pyramides, « *spines* » et toutes les combinaisons possibles : « *fun box* ».



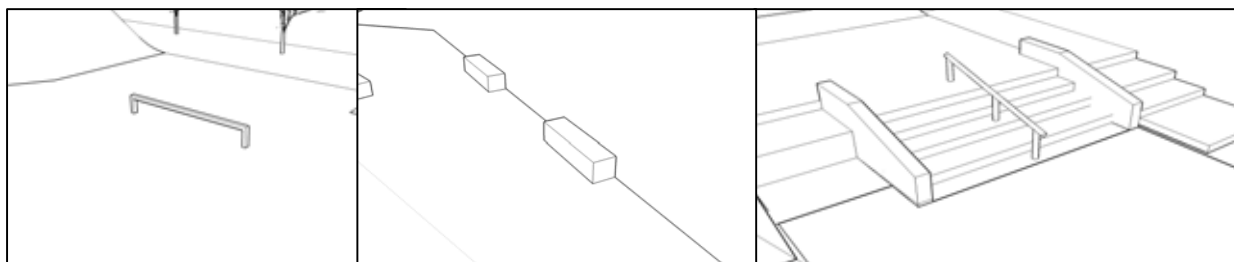
chin

pyramide

table fun box



Éléments de glisse « slide » : Ce sont des barres ou des murets « *curb* » destinés à la glisse. On les retrouve en éléments simples fixés au sol ou bien en compléments sur des tables ou des lanceurs comme les « *handrails* » ou « *ledges* ».



barre

curb

handrail et ledges

Rampes : Modules en forme de U. Ces éléments doivent avoir une largeur suffisante d'au moins 5,5 m quant à la sécurité et la pratique optimum de la glisse.

Il existe quatre tailles de rampe :

***La micro** : (>1,2m), C'est une rampe accessible à tous, préconisée pour des débutants.

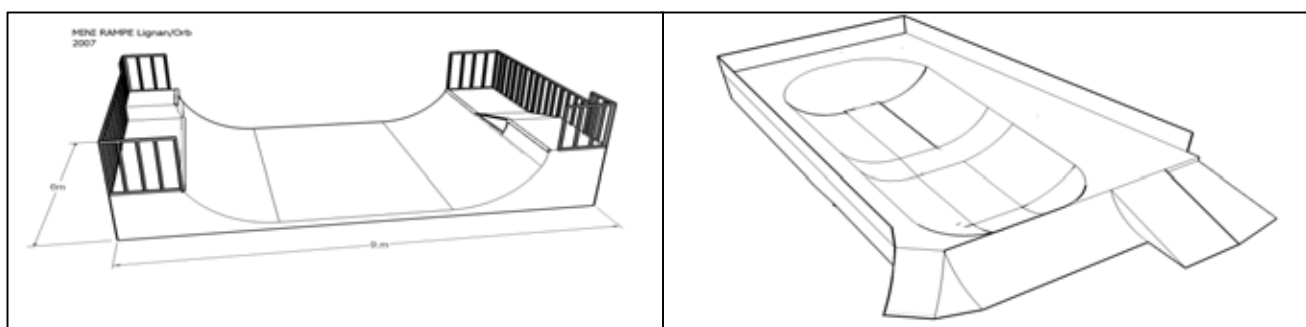
***La mini** : (entre 1,2 et 2 m), C'est une rampe accessible caractérisée par la polyvalence de son utilisation.

***La médium** : (2 et 3m) : C'est un rampe de grande taille, caractérisée par sa hauteur supérieure à deux mètre.

***La méga ou maxi** : C'est le plus grand type de rampe, caractérisé par une portion verticale en fin de courbe (+ de 4m avec un peu de verticale).

☞ Ces éléments peuvent se combiner et former un « *combo* ».

« Bowl » : Inspiré des piscines Californiennes, c'est sorte de rampe fermée par des coins arrondis, caractérisée par la polyvalence de son utilisation. Elles peuvent se combiner dans un ensemble.



rampe

bowl

Les caractéristiques :

Les éléments présentés ci-dessus sont des éléments de base qui composent un *skatepark*. Concevoir un *skatepark* ne se limite pas à poser des modules sur une dalle. Une conception évoluée est un gage de qualité et un facteur de réussite de votre projet. Une approche adaptée à chaque cas et fonctionnelle est à favoriser.



5. Les matériaux et revêtements.

Le choix des revêtements est primordial dans la gestion des coûts d'entretien.

Le matériau des surfaces de roulement doit répondre à d'autres exigences. C'est sur ces surfaces que les pratiquants chutent. Il faut qu'elles amortissent les chocs pour augmenter la sécurité, tout en étant suffisamment dures pour ne pas faire perdre de vitesse. Les matériaux comme le bois ou bois composite sont préconisés par les pratiquants, mais ils n'offrent que de faibles garanties (voir tableau) et doivent impérativement s'accompagner de contrat d'entretien pour les skateparks en extérieur.

Le béton offre de bonnes garanties dans le temps et une qualité de pratique.

Ci-dessous un tableau synthétique sur les différents matériaux.

Matériaux	Spécialité	En situation	Coûts	Garantis
Béton	<ul style="list-style-type: none"> - Durabilité maximale, jusqu'à plus de 30 ans - Originalité et variabilité des formes. - Rapide et agréable à utiliser. - Réparation et entretien minimum - Adapté pour les milieux durs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plus technique à travailler, par projection voie sèche ou voie humide. - Chantier plus conséquent et plus long. - Un coût assez élevé. - Finitions main à contrôler. - Très peu de nuisances sonores. 	A partir de 130€ HT/m ² avec les modules.	<ul style="list-style-type: none"> - Au moins Garantie Décennale. - De 20 à 30 ans et plus en Intérieur et/ou extérieur.
Enrobé	<ul style="list-style-type: none"> - A utiliser pour la réalisation de dalle uniquement. - Assez abrasif en général. - A poser de préférence après les modules (si modules en béton). 	<ul style="list-style-type: none"> - Une granulométrie mini de 0.6. - Problème de poinçonnement avec les modules sur la dalle. 	A partir de 40€ HT/m ² .	- Au moins une Garantie Décennale.
Métal (glava, inox, allu)	<ul style="list-style-type: none"> - Durée de vie importante. - Peu d'entretien (si bien posé au départ). - Résiste bien aux détériorations causées par la pratique. - Résiste à toutes les intempéries. (avec peinture spéciale). 	<ul style="list-style-type: none"> - Bruyant. - Peu devenir très chaud. - Très glissant si non peint. - Peinture de finition conseillée. - Plus complexe à travailler. - Plus technique à fixer. 	Coûts élevés.	<ul style="list-style-type: none"> - Entre 3 et 7 ans en Outdoor . - plus de 10 ans en indoor (si bien traité et bien posé)
Bois composite (Skalite, skatelite, wisa rhino, etc)	<ul style="list-style-type: none"> - Matériaux spécialement étudié pour le Skateboard, Bmx et roller. - Bon compromis au regard des différentes disciplines. - Agréable à la pratique. - Résiste aux intempéries. - Durée vie importante en intérieur. - Moins cher que le Béton. 	<ul style="list-style-type: none"> - Facile à travailler. - Finitions propres. - Facile à réparer. - Remplacement tous les 4 à 6 ans. 	Bon rapport qualité prix.	- Entre 18 mois et 5 ans selon les matériaux proposés par le fabricant.
Plastique (composite, HPL)	<ul style="list-style-type: none"> - Durée de vie importante. - Peu d'entretien (si bien posé au départ). 	<ul style="list-style-type: none"> - Très glissant si non peint. - Peinture de finition conseillée. - Plus complexe à travailler. - Mal adapté à la pratique si absence de sous couche en bois. 	Assez cher.	- Entre 1 et 5 ans selon les matériaux proposés par le fabricant.
Bois	<ul style="list-style-type: none"> - Coût abordable. - Durée de vie courte. - Très bon rapport qualité prix. - Matériau très prisé des pratiquants de Skateboard. 	<ul style="list-style-type: none"> - Détérioration rapide mais entretien facile. - Peinture de finition conseillée. - Souple, absorbe les chocs. - Pose facile et permet des réalisations de toutes formes. - Usure rapide avec le BMX 	Inférieur aux autres matériaux.	<ul style="list-style-type: none"> - 2 à 3 ans en indoor. - 1 à 2 ans en outdoor.



6. Les finitions et l'entretien.

La qualité d'un *skatepark* se juge sur la qualité des finitions et des détails. Il faut veiller à ce que l'ensemble du travail soit parfait, pas de trous ou de différences de niveaux, les jointures doivent être parfaites, les bords d'attaque « bavette » doivent coller aux sols.

Un cahier des charges rigoureux est une réponse adaptée pour éviter les surprises de réception et de finitions. Il faut vérifier ce que couvrent réellement les garanties.

Une vérification visuelle doit être faite tous les trimestres. La mise en place du cahier d'entretien est recommandée. De même qu'un entretien (balayage, nettoyage) doit être fait assez souvent, la commune est responsable en cas d'accident occasionné par un débris.

7. Normes et sécurité.

l'AFNOR (Association Française de Normalisation), est l'organisme référent en la matière.

La norme en vigueur est **NF EN 14 974**, depuis septembre 2006. Elle fixe les exigences dimensionnelles, les exigences de construction, liées à la solidité de l'équipement, et fait référence à d'autres normes en fonction des matériaux choisis. Elle remplace La **NF S 52 401** datant de mai 2000. Elle n'est pas rétroactive et ne s'applique que sur les équipements ou travaux effectués à partir de septembre 2006.

La norme permet aux collectivités qui la respectent d'affirmer que l'équipement qu'elles ont mis à disposition du public n'est pas dangereux, à condition qu'un bureau de contrôle chargé de la certification en prenne la responsabilité.

De même le constructeur ou le concepteur sont responsables vis à vis du respect de la norme.

Il n'existe pas de normes d'implantations par rapport aux distances entre un *skatepark* et des habitations. Si ce n'est un minimum de 6 mètres entre le site et les routes. La norme sur les aires de jeux, elle définit la distance à 20 mètres. Tandis qu'en Suisse la loi est 50 mètres et aux USA c'est 102 mètres.

Références normatives :

NF S 52-401 Equipements sportifs de proximité – Structures pour planches à roulettes (skateboards), patins à roulettes (roller skates), patins en ligne (in line skates) et vélos bicross.

NF S 52-401 A1 Equipements sportifs de proximité – Structures pour planches à roulettes (skateboards), patins à roulettes (roller skates), patins en ligne (in line skates) et vélos bicross.

NF EN 14974 installations pour sports à roulette et vélos bicross – Exigences de sécurité et méthodes d'essai.



9. Annexe

LEXIQUE

Skatepark : espace de pratique de glisse urbaine (roller, skate, vélo) composé de modules.

Module : élément de skatepark (table, quarter, plan incliné, funbox, spine...)

Streetpark : espace de pratique de glisse urbaine composé de modules recréant le mobilier urbain.

SkatePlaza : concept d'aménagement d'une place publique pour la pratique des sports de glisse urbains.

Bowl : module de forme sphérique, qui peut se composer de snake-run, spine, hip, cradle, full-pipe..

Snake-run: petit parcours serpentant en boucles débouchant généralement sur un bowl

Full-pipe : tube permettant de réaliser des loopings.

Craddle : extension verticale d'un corner.

Corner : virage dans une courbe.

Rampe ou halfpipe : demi-tube en forme de U.

Coping : tube métallique joignant la partie courbe à la plateforme du module.

Spine : deux courbes collées dos à dos avec copings sur la partie haute.

Plateforme : partie plate et horizontale des modules.

Hip : deux courbes disposées de façon à permettre le transfert de l'une à l'autre.

Quarter ou quarter-pipe : demi rampe de forme courbe.

Plan incliné : élément plat relié à une plateforme.

Funbox : module composé de plusieurs parties (ex : plan incliné + quarter)

Chin : table de saut composée d'une courbe, d'une plateforme et d'un plan incliné de réception.

Pyramide : module composé de plusieurs plans inclinés disposés en pyramide.

Curb : muret.

Ledge : muret en descente.

Rail ou barre à slide : barre métallique horizontale qui permet d'effectuer des glissades.

Handrail : rail ou barre à slide situé en descente.

Lanceur : module pour la prise d'élan (quarter, plan incliné, hip...)

