

# PRÄSENTATION

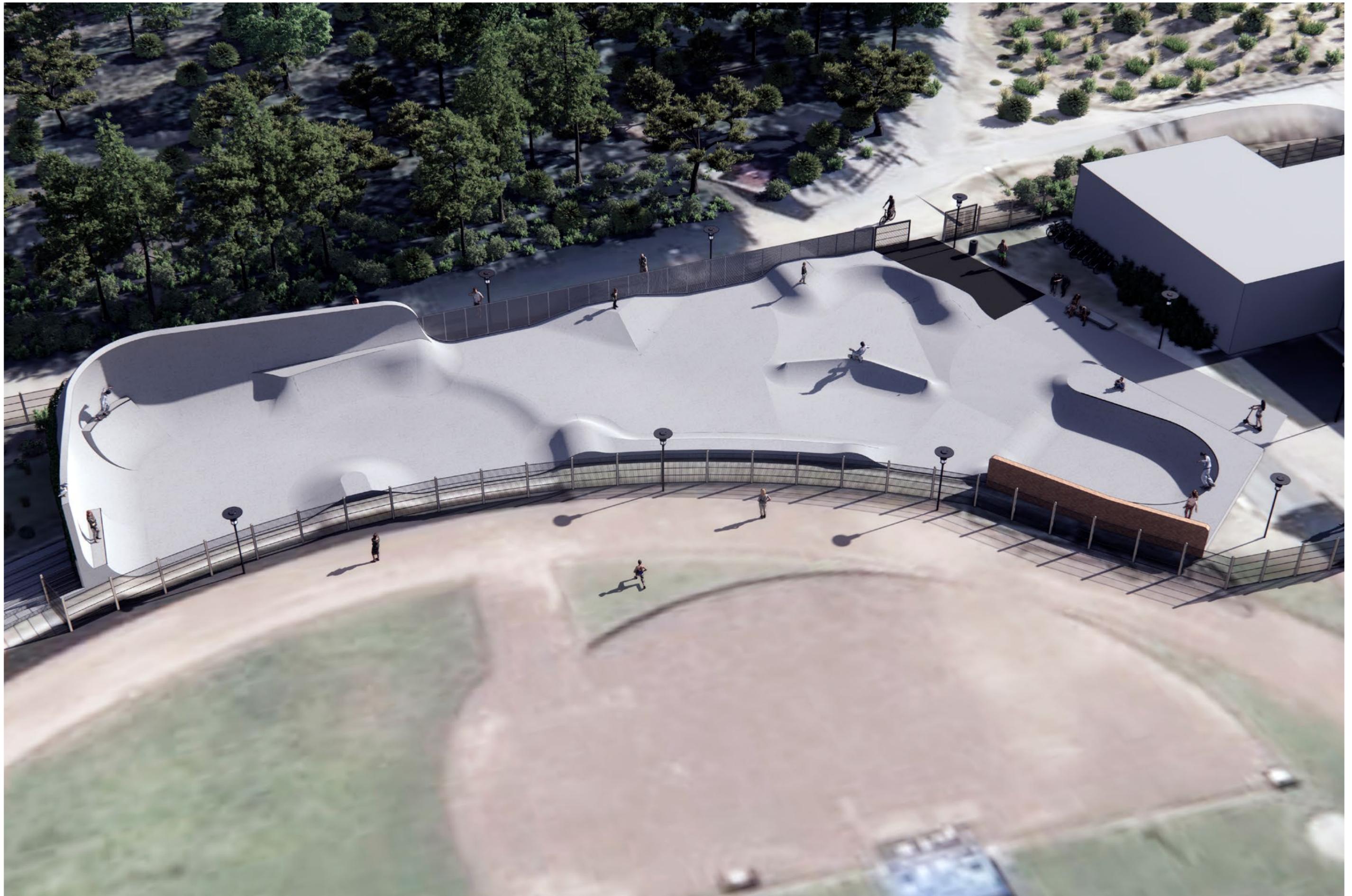
BAUABSCHNITT 1

SKATEPARK 1. TEIL

Glifberg  
Lykke



# VISUALISIERUNGEN



# VISUALISIERUNGEN



## INSPIRATIONEN ZUR SKATEPARKGESTALTUNG



Frisco Skatepark, Colorado USA - Evergreen Skateparks

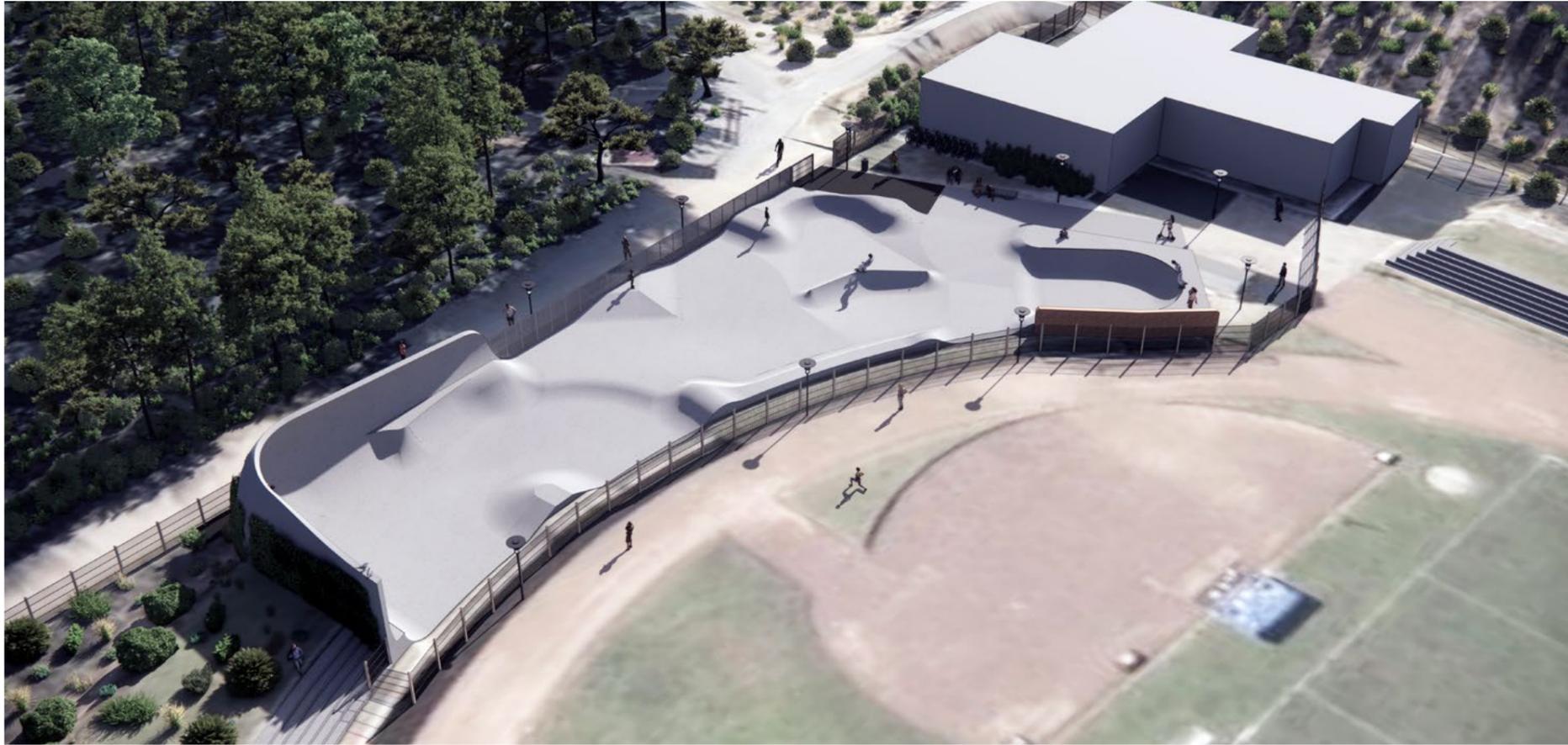
Das Design des 1. Teils des Skateparks ist inspiriert durch die Wellen und die Sylter Landschaft. Diese organischen Formen passen dazu, den Skatepark im Surf-Style befahren zu können.

Frisco Skatepark, Colorado USA - Evergreen Skateparks

Das Design des Skateparks eignet sich dazu, Geschwindigkeit zu generieren und den Skatepark mit Flow zu befahren, aber gleichzeitig können auch technisch anspruchsvolle Tricks durchgeführt werden. Der Rand des Skateparks ist Dünen nachempfunden und die Lärmschutzwand dient als riesige befahrbare Welle.



## VISUALISIERUNGEN



Der 1. Teil des Skateparks ist so positioniert, dass die bestehende 400m-Laufbahn und das bestehende Funktionsgebäude weiterhin genutzt werden können.

Eine längliche aus Ortbeton geschaffene Form lässt sich ununterbrochen zwischen der ganz im Westen gelegenen 3-coping-ramp und der befahrbaren Lärmschutzwand im Osten skaten. Das Design funktioniert sowohl für Neulinge als auch für fortgeschrittene Nutzer.



## VISUALISIERUNGEN



Vor dem Funktionsgebäude entsteht eine plane Fläche, die zum Street-Skaten genutzt werden kann.

Die Vielzahl und Unterschiedlichkeit der Hindernisse sorgt dafür, dass der Skatepark lange Zeit interessant ist. Die Hindernisse sind je nach Können immer wieder neu kombinierbar. Durch die Kombination von Hindernissen in der Mitte und am Rand entstehen nahezu endlose Fahrlinien.



## VISUALISIERUNGEN



Sowohl die Pump-Bumps als auch die Pyramide dienen der Schwungerzeugung, können aber auch für technische Lip-Tricks genutzt werden.

Eine boomerangartige Spine kann für herausfordernde Transfers genutzt werden und kombiniert unterschiedliche Fahrlinien. Der obere Abschluss der Spine wird weich und rund ausgeführt, um ein Festhaken zu vermeiden und Bluntslides zu ermöglichen



## VISUALISIERUNGEN



Der wichtigste Speed-Bump liegt in der südwestlichen Ecke und hat einen Dreifach-Effekt. Er leitet über in die anderen Bereiche des Skateparks ohne Geschwindigkeit zu verlieren.

Eine Pyramide in der Form eines halben Vulkans dient ebenfalls als Geschwindigkeitsgenerator für den schmalsten Teil des Skateparks. Es können in Verbindung mit den Quarter-Pipes auch traditionelle technische Tricks über die Pyramide durchgeführt werden.



## VISUALISIERUNGEN

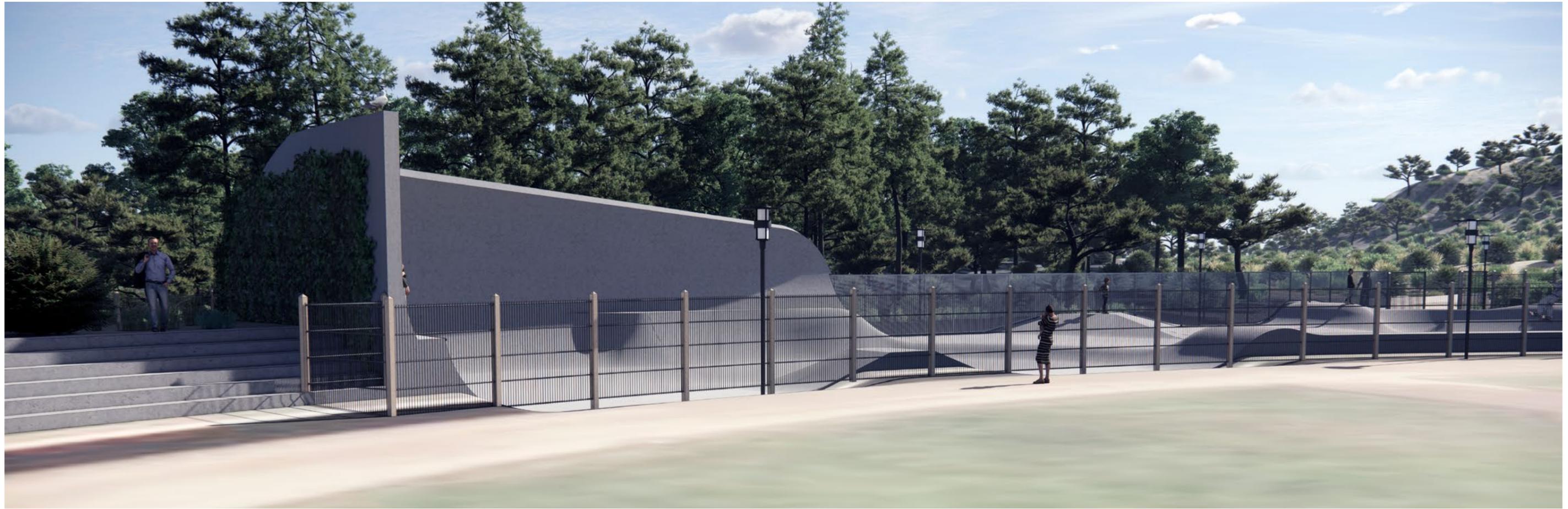


Nach dem Eintreten in den Skatepark erreicht man als erstes den Street-Bereich. Von diesem kann man dann in den Flow-Bereich hineinfahren.

Der Street-Bereich gibt auch Anfängern die Möglichkeit, die ersten Bewegungen zu erlernen. Für erfahrene Nutzer werden die rückseitigen, etwa einen halben Meter hohen Stufen des Flow-Bereiches interessant sein.



# VISUALISIERUNGEN



RÜCKANSICHT DER LÄRMSCHUTZWAND



