

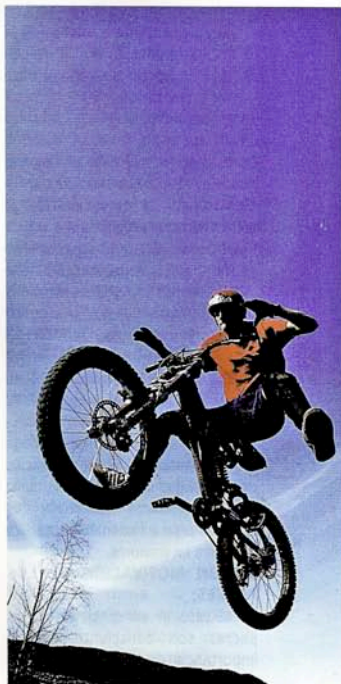
Modalidades del bmx-freestyle: dirt-jump



Esta es una disciplina de la que se puede llegar a decir que no tiene una historia propia y totalmente "definida". Al igual que sucedió con el resto de las modalidades/disciplinas del BMX, que fueron surgiendo al mismo tiempo o poco años después, el dirt-jumping

surgió sobre 1980 aproximadamente, en los momentos en los que los "riders" de BMX probaban cosas nuevas con sus bicis. El dirt-jumping resultaba un entretenimiento de los pilotos, ya que en las pistas de BMX, en los saltos que la componían, se dedicaban a probar a hacer figuras y movimientos en el aire con la bicicleta, por entonces cualquier piloto solía competir en casi todas las disciplinas del BMX, (un mismo piloto podía competir sin problemas en BMX y, a su vez, en vert, y street, por ejemplo), hasta que estas se fueron especializando y distanciando. A todo esto, ese "entretenimiento" fue captando la atención de todos y, finalmente, al cabo de un par de años, terminó convirtiéndose en una disciplina que nació y se desarrolló en EE.UU. descendiendo directamente del BMX-Freestyle.

Los circuitos utilizados para la práctica de esta disciplina son muy peculiares. Reciben el nombre de campillos de dirt-jumping. El diseño usual y



básico suele apoyarse en la idea de crear una hilera de saltos, (uno tras otro, en línea), que van creciendo en dificultad, en altura y separación de las rampas de salida y recepción del salto. A medida que la dificultad vaya creciendo, (ya que el primer salto suele ser bastante bajo y con longitud suficiente para coger inercia y velocidad para el siguiente), será posible dar vuelos más altos, largos y así poder realizar mejores figuras y trucos durante el vuelo. La hilera de saltos suele variar en número, puede ser desde 2 o 3 simples saltos hasta incluso 10 o más. Por lo general, estos campillos están diseñados para poder realizar salto tras salto sin dar ninguna pedalada, y así estar totalmente concentrado en el truco a realizar durante el vuelo. Llevando la velocidad necesaria y ejecutando correctamente los saltos, no se pierden de velocidad por lo que, y aún reali-



zando trucos y figuras en el aire, se pueden realizar hileras completas sin ningún problema. Lógicamente, al igual que cualquier otro deporte que conlleva cierto riesgo físico como este, (principalmente por caídas), necesita de un periodo de adaptación y entrenamiento totalmente necesarios y también, evidentemente, ciertas dosis de valentía y ganas de descargar adrenalina, tanto como para realizar un simple salto, como para la realización de trucos y figuras que son impresionantes. Algunas de estas figuras y trucos son el Backflip, Frontflip, 360, Tailwhip, Nothing, Tabletop, X-Up, X-Down, No Footer, No Hander, ... y la enorme cantidad de combinaciones que se pueden realizar entre todos estos trucos. Este es uno de los principales, si no el principal, atractivo de esta disciplina. En lo respectivo a las bicicletas, estas varían muy poco con respecto a las de Street/Park, son algunos componentes los que cambian. El diseño del cuadro suele ser el mismo, aunque en algunos casos el tamaño del cuadro varíe un poco, resultando este más pequeño y compacto para proporcionar más resistencia estructural y más manejabilidad, pero no resulta estrictamente necesario. Por lo demás, exactamente igual que las bicis de otras disciplinas, rotor de dirección para giros de 360° del manillar, ruedas muy resistentes con



en esta disciplina se puede encontrar de todo. Desde gente que la practica con un exceso de confianza desmesurado, y visten únicamente unos vaqueros de calle y un casco o gorra, dejando su torso desnudo y sin ningún tipo de protección, pasando por la gente más precavida que viste de manera "urbana" con vaqueros normales y camiseta, y que suelen elegir entre llevar o no casco, y terminando en la gente que lo practica profesionalmente, que pueden llevar tanto vestimenta específica de competición como de forma normal, pero, en la mayoría de las ocasiones, por su salud y el bien de sus patrocinadores, llevan protecciones para el cuerpo y cascos, tanto integrales, como semiabiertos, semejantes a los utilizados en skateboarding.