

steppen  
& skaten

# steppen & skaten

*Wie graag stept en skate is doorgaans niet geïnteresseerd in de wettelijke regels. Toch kan je maar beter op de hoogte zijn, om je verder volledig uit te kunnen leven. Waar is de plaats voor skaters en steppers op de openbare weg? En waar moeten rolschaatsers en skateboarders zich voortbewegen? Een overzicht van de regels.*

## **Verkeerswetgeving**

Wie zich voortbeweegt op wieltjes haalt doorgaans een hogere snelheid dan voetgangers en heeft een grotere afstand nodig om te stoppen. Hij heeft zelfs de langste remafstand van alle gebruikers. Bovendien verplaatst hij zich niet zoals voetgangers. Hij is geneigd te 'zigzaggen'.

Daarom is vanaf 15 maart 2007 de wetgeving aangepast. Rolschaatsen, inlineskates, steps, skeelers, éénwielers en rolstoelen behoren nu tot de 'niet-gemotoriseerde bewegingstoestellen'. Dat wil zeggen dat de gebruikers van deze toestellen zich moeten gedragen als voetganger of als fietser.

### **Regels voor gebruikers van niet-gemotoriseerde voertuigen**

Als je met je skates of skeelers niet sneller dan stapvoets rijdt, dan moet je de regels voor voetgangers volgen. Je moet dus gebruik maken van de voetpaden, je mag alle 'voetgangerszones' gebruiken, voertuigen moeten je voorrang verlenen wanneer je op het punt staat over te steken, je hoeft geen gebruik te maken van lichten enz.

Als je met je skates of skeelers sneller dan stapvoets rijdt, moet je de regels voor fietsers volgen. Je moet dus gebruik maken van de fietspaden, voorrang verlenen aan voetgangers die op het punt staan een zebrapad over te steken, je mag bepaalde éénrichtingsstraten inrijden enz.

# steppen & skaten

## **Regels voor de andere weggebruikers**

Andere weggebruikers moeten de regels naleven die zij moeten naleven t.o.v. voetgangers en fietsers.

## **Verlichting**

's Avonds, 's nachts en 's morgens tot het weer licht is en in alle omstandigheden wanneer je niet verder dan 200m scherp kan zien, moet je vooraan een wit of geel licht dragen en achteraan een rood licht. Die lichten mogen in één enkel toestel verenigd zijn, dat je aan de linkerkant draagt.

Behalve als je niet sneller rijdt dan een voetganger. In dat geval moet je geen verlichting gebruiken.

## **Gevaarlijk?**

Skates hebben vier wielen, skeelers meestal vijf. Daardoor zijn skates wat wendbaarder. Skeelers zijn sneller, maar moeilijker te besturen. Wil je in de stad skaten of kunstjes leren, dan kan je dus beter voor skates kiezen. Als je lange tochten wilt maken, zal je op skeelers makkelijker rijden. Mensen die de schaatstechniek (nog) niet beheersen, kunnen doorgaans beter uit de voeten op skates.

Skeelers en skaten wordt als gevaarlijk beschouwd. En dat is het ook wel een beetje. Op asfalt zal je immers nooit echt zacht landen. Maar veel skate-ongevallen hebben vooral te maken met een onderschatting van de risico's. Wat doe je als er takken of kiezelsteentjes op de weg liggen, als je een brug op of af moet, als je een scherpe bocht moet nemen, als je snel moet remmen? Ook al worden er steeds nieuwe remblokken ontwikkeld, je zal altijd meer tijd en ruimte nodig hebben om te remmen dan bv. op ski's, met een fiets of met schaatsen. Je moet dus leren remmen en de nodige afstand en ruimte leren inschatten enz. Enkele lessen bij een skate-club kunnen heel wat ellende voorkomen.

# steppen & skaten

## Tips

Wie het zo veilig mogelijk wil, kan misschien iets aan deze tips hebben:

- oefen eerst op veilige plekken (verlaten parkings, tuinen) vooraleer je op de openbare weg gaat en leer eerst enkele technieken: remmen, stoppen, traject volgen en bochten nemen
- draag bescherming (polsbeschermers, kniebeschermers, elleboogbeschermers en best ook een helm (Europese normen: EN 1078 voor volwassenen EN 1080 voor kinderhelmen)
- zorg dat je altijd zichtbaar bent (kleden in heldere en felle kleuren met reflecterende stroken vallen zeker op)
- hou je aan de verkeersregels
- ook als je met een groep bent, moet je zelf goed opletten
- hou genoeg afstand, zodat je genoeg ruimte hebt om te remmen
- wacht op elkaar om over te steken
- skate niet tussen geparkeerde auto's
- spreek signalen af om bv. aan te geven dat je gaat remmen
- hou voldoende afstand van voetgangers
- haal voetgangers links in en kruis hen rechts
- stop je spullen in een rugzak zodat je handen vrij blijven om je evenwicht te bewaren

# steppen & skaten

## Adressen, folders, websites

[www.wegcode.be/actueel.php?nr=188](http://www.wegcode.be/actueel.php?nr=188). Website met de verkeersregels.

[www.bivv.be](http://www.bivv.be). Website van het Belgisch Instituut voor Verkeersveiligheid. Folder: De rollergids (gratis) met technieken om veilig te skaten (remmen, draaien enz.) en toelichting bij de verkeersregels voor rollerskaters en steps (ook te downloaden).

[www.rollerbond.be](http://www.rollerbond.be)

[www.2link.nl/skate.html](http://www.2link.nl/skate.html)

[www.bloso.be/public/sportkamp](http://www.bloso.be/public/sportkamp)

Overzicht van sportkampen, o.a. voor steppen en skaten.

[www.skeeler.startkabel.nl](http://www.skeeler.startkabel.nl)

[www.skate-skeeler.startpagina.be](http://www.skate-skeeler.startpagina.be)

<http://skate.startkabel.nl>

# JIP

## En dan is er ook nog het JIP!

Wil je meer uitleg over dit thema? Wil je één van de vermelde websites of folders bekijken? Loop dan binnen in het JIP of jongereninformatiepunt. Je kan er terecht met vragen of problemen in verband met wonen, werk, seks, relaties, sport, jeugdverenigingen, vorming, drugs, geld, cultuur, toerisme, mobiliteit, gezondheid, onderwijs, geweld enz.

In een JIP kan je zelf informatie opzoeken, maar je bent er ook welkom voor een gesprek. Als je wil, zoekt de JIP-medewerker mee naar een antwoord op je vraag of een oplossing voor jouw probleem. Heb je verder advies, hulp of begeleiding nodig, dan word je doorverwezen naar een persoon of dienst die je verder kan helpen.

Voor het adres en het telefoonnummer van een JIP in de buurt: zie [www.jips.be](http://www.jips.be).



Najaar 2009



Vlaams InformatiePunt Jeugd vzw

Zuidlaan 25 • 1000 Brussel

[www.jips.be](http://www.jips.be)