



start ①

② Wu Tang

Whoops ③

Corner ④

⑧ Pif Paf

Bank Turn ⑦

⑤ Step Up

Table ③

⑥ Step down



## 1. START

Définition : départ.

En phase finale, les 4 coureurs s'élancent en même temps aux ordres du starter (« coureurs prêts » / « attention 5 secondes » / et la planche de départ s'ouvre dans l'intervalle des 5 secondes.

## 2. WU TANG (prononcer wou-tang)

Définition : module très technique que l'on retrouvera uniquement dans un boardercross. Il se situe de suite après le départ et a pour rôle de départager les concurrents afin qu'ils n'arrivent pas tous ensemble dans le premier virage. Ce module ressemble de profil à un mini pipe (voir dessin) on peut retrouver un enchaînement de 2 ou 3 wu-tang  
Conseil d'utilisation : ce module envoie naturellement vers le haut, la difficulté est donc d'arriver à l'amortir, rester équilibrer en l'air, et re-plaquer sur le haut de la réception (et non sur le flat.

## 9. WHOOPS

Définition: succession de bosses arrondies rapprochées les unes des autres. On retrouve généralement des séries de 2, 3 ou 4 whoops.

Conseils d'utilisation : Quand les whoops ne sont pas gros et à faible vitesse, l'objectif est de ne pas décoller (donc les amortir) et ainsi garder toujours un contact planche-neige afin de rechercher à accélérer dans la pente descendante. Néanmoins, pour des whoops plus gros, abordés avec une vitesse importante, il est possible de les doubler (ou même de les tripler), c'est-à-dire de décoller sur la pente montante du 1er whoops pour atterrir sur la pente descendante du second voire du 3ème.

## 4. CORNER

ou Jump desaxe

Définition : module entre la table et le hip quisert à faire un changement de direction. C'est donc l'alternative aérienne au bank turn. Le kick d'impulsion et la pente de réception ne sont pas dans le même axe.  
Conseils d'utilisation : Il faut donc orienter la planche sur le kick pour d'une part viser la réception et d'autre part atterrir dans l'axe de la pente de réception et non en travers.

## 8. PIF PAF

enchaînement très rapide de 2 virages relevés (banks) assez fermés.

## 5. STEP UP

Définition ; module rencontré aussi dans les snowparks. C'est une table dont la réception est plus haute que le kick d'impulsion. La difficulté viendra de la hauteur entre le kick et la réception ainsi que de la longueur du plat et éventuellement de la présence d'une marche.  
Conseils d'utilisation : c'est un module assez sélectif car il ne faut pas avoir commis de faute juste avant, pour avoir suffisamment de vitesse pour le passer. Par contre, c'est un module sécurisant dans la mesure ou lors de la phase de vol, le rider n'est jamais très haut par rapport à la neige.

## 7. BANK TURN

Définition: virage relevé (traduction littérale). C'est le type de virage spécifique au boardercross.

Conseils d'utilisation : le rider devra trouver la meilleure trajectoire pour optimiser le glissement, la trajectoire la plus courte n'étant pas forcément la meilleure (utilisation de la partie supérieure du bank)

## 3. TABLE

Définition : C'est le module le plus courant des snowparks que l'on appelle communément une « bosse ». elle comprend un kick, un plat et une pente de réception. Plus la taille du kick et la longueur du plat sont importantes, plus la table est difficile.  
Conseils d'utilisation : en Boardercross, le rider cherche à ne pas monter trop haut, pour ne pas avoir une trajectoire trop parabolique, et de ce fait, ne pas perdre de temps en l'air. Il cherche aussi à atterrir juste en haut de la réception pour utiliser au mieux la pente afin de s'accélérer.

## 6. STEP DOWN

Définition : « marche descendante », ce module ressemble à une table à la différence qu'il n'y a pas de kick, l'envol se fait à plat et non sur un kick relevé.  
Conseils d'utilisation : il faut souvent amortir ce type de module (op-traken), le but étant de favoriser le contact engin-neige, pour favoriser la glisse.  
On peut aussi coupler un step-up + un step-down La difficulté viendra des différentes trajectoires choisies. Soit le rider prend appui sur le sommet du step-up (trajectoire A), soit il survole l'ensemble du module (trajectoire B)