

**ESCALADE AU MONT JOLY
« LA BRÈCHE AU DIABLE »
BLOCS ET FALAISES**



Illustration : Marc Chenal

Ce document n'est qu'une nouvelle édition du topo original sous format PDF (avec des réajustements sur la mise en page).

NB : Ce topo date de 1995, des informations peuvent être erronées. Certains secteurs sont à débroussailler avant de pouvoir grimper (cf descriptif des voies).

Nous tenons à remercier tous ceux qui, peu ou prout, nous ont aidés à débroussailler, nettoyer et équiper :

Marc Chenal, Pascal Foisnet, Alain Girard, Yves Crépey, Mari Garnavault, François Chenal, Jarros et Frédo, Véronique Parrein, Vincent Caignaert, Nicolas Jeanblanc, Denis Mombrum, Patrick Séron, Eric Rapilly, Bruno Outin, Pierre Aussage, Brigitte Andéol, Loïc Clouet, Elise (La Délicieuse), Carole ou Céline, Christophe Avoine et Pascal Pautrel, des élèves du collège de Mondeville ; les étudiants de la C.S.U, la Normandie Escalade Club et le Club Alpin Français.

Nous remercions également CABANON SPORTS, CAMP SPORTS, la D.D.J.S du Calvados et son Directeur Monsieur Bertheau, la maison du Contrat de Pays de Falaise pour leur aide financière ; les Maires des communes de Potigny et de Soumont Saint Quentin pour leur soutien et Prix spécial du Jury à Daniel Taupin, la F.F.M.E et le COSIROC qui ont fourni dès le début conseils, tiges et résine.

Nous vous rappelons l'existence du « Guide des Écoles d'Escalade et Autres Lieux Grimpables de France » vendu par correspondance par le COSIROC – 7, rue de la Boétie – 75008 Paris.

Illustration : Patrick Desquines

Photo de couverture : Marc Chenal

Travail labo : Michel Lévy

Mise en page : Xavier Collard & CPAO 14

And special thanks to the Devil ...

RENSEIGNEMENTS GENERAUX

Les rochers d'escalade décrits dans ce guide se situent dans le département du Calvados à 23 kms de Caen, 10 kms de Falaise, 18 kms de Clécy et près de la ville de Potigny.

Le site est séparé en deux par la rivière « Le Laizon » ; la rive gauche dépend de la commune de Potigny et la rive droite de Soumont Saint Quentin. Les rochers s'élèvent sur des terrains appartenant au conseil régional. Certaines conditions sont imposées pour pouvoir accéder librement à ce site :

- Remporter toutes vos ordures ... et même un peu plus !
- Ne pas casser les arbres
- Utiliser les parkings

Respecter cet environnement sous peine de voir toute escalade interdite à la « Brèche au Diable ». De plus le site est classé pour diverses raisons : sa beauté, ses vestiges préhistoriques, sa chapelle, le tombeau de Marie Joly.

CAMPING (3km)

Rue de la Mine, 14420 Soumont-Saint-Quentin

Téléphone : 02.31.90.12.24

SECOURS

- Pompiers : 18
- Samu : 15
- Numéro d'appel d'urgence européen : 112
- Police secours : 17

PARKINGS

- Près de la ferme-musée-camping (le plus sûr) 48°58'22.7"N 0°13'24.1"W
- Près de la chapelle, sur le plateau. N'obstruer ni routes, ni chemins. Ne pas se garer plus loin sur le plateau. 48°58'11.0"N 0°13'15.7"W

ACCES

En venant de Caen, entrer dans Potigny et prendre la D91 (première à gauche), direction Soumont Saint Quentin. À l'église prendre à droite, descendre dans le vallon : de là on aperçoit des rochers. Pour aller au parking de la chapelle, remonter en face et prendre à droite direction Bons-Tassilly ou Saint Pierre Canivet, prendre une rue à droite dans le premier hameau (entre deux haies), passer devant l'auberge de Marie Joly (portail en pierre gravée) et parquer un peu plus loin près de la chapelle. Continuer tout droit direction ouest pour atteindre les plus hauts rochers ou prendre direction sud-ouest pour atteindre la zone de blocs d'initiation.

En venant de Falaise, une signalisation « Le Mont Joly » est en place (prendre aussi comme repère le château d'eau, le parking de la chapelle est près de cet édifice).

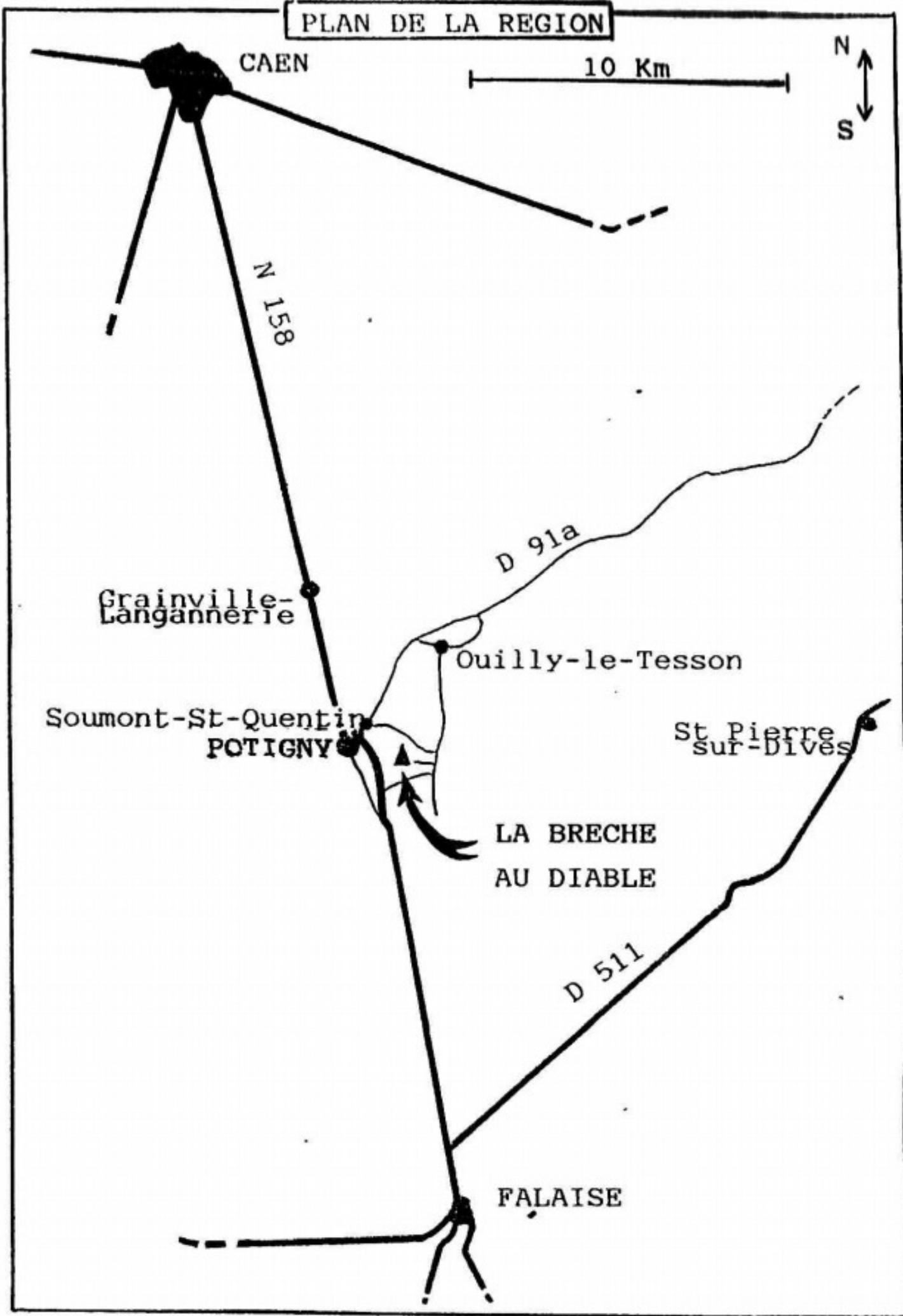


<http://www.cpa014.org/>

Remis en forme en 2015 par le CPAO14.

Un nouveau topo est en préparation, le site va être entièrement rééquipé.

PLAN DE LA REGION



NOTES TECHNIQUES

ENSOLEILLEMENT ET/OU HUMIDITE

Le climat régional a (sans prétention ...) mauvaise réputation. Il faut cependant faire avec, et nous, pauvres normands, réussissons à grimper toute l'année. Alors voici des tuyaux (pas pleins d'eau) : la rive gauche a le soleil le matin et en début d'après midi (les murs de *Formica*, *de Soie*, *Crissements et Frissons* sont bien exposés, sans arbres ombrageux). La rive droite (secteur Shock the Monkey) est donc au soleil l'après-midi, et profite surtout de sa place aérienne et bien orientée aux vents dominants. L'épaule du Géant, les blocs bleus 25 à 29 sont vite en condition. Sinon il vous reste Falaise ou Clécy (plein sud et sans arbres).

AVERTISSEMENT

Quelques extraits du « Guide des Écoles d'Escalade et Autres Lieux Grimposables de France »...

- « L'escalade est un sport à risques : outre les erreurs techniques ou de jugement des grimpeurs, ce risque est lié à des causes aléatoires qui, malgré le soin et le sérieux apportés aux informations et équipements, échappent au contrôle humain »
- « Toute personne qui s'aventure sur un terrain de pente moyenne supérieur à 50 %, qui s'approche au pied d'un massif rocheux à une distance inférieure à la demi-hauteur de ce massif, ou à moins de 5m du sommet commet à priori une « imprudence » qui engage sa propre responsabilité »
- « Il est impossible de faire des essais de charge sur chaque prise et chaque piton, et sachant que de toute façon ces essais peuvent devenir caducs à la première gelée ou au premier orage suivant. »

ROCHER

Il est, en général, excellent : grès armoricain très dur, avec des surplombs, des dalles, des murs... Attention cependant et néanmoins « Nous disons Prudence ! ».

EQUIPEMENT

Il est constitué de tiges de tendeurs de câbles, scellées à la résine. Cette technologie a très bonne réputation. Cependant, l'escalade reste une activité sportive à risques et il appartient à chacun de veiller à améliorer cet équipement (coinceurs, longueurs des sangles appropriées, utilisation de points naturels d'assurance). Nous rappelons qu'il faut doubler les points d'assurance au relais (surtout les câbles).

MATERIEL

La pose de coinceurs, quand il y a lieu, est indiquée dans le descriptif de chaque voie. Sinon, l'équipement a été établi pour une sécurité par rapport au sol. Toutefois chacun est libre de rajouter des points (et de les enlever). Quelques voies en fissure (de tous les niveaux) ont été laissées vierges de toutes broches.

DIFFICULTES

Elles sont étendues du 3 au 7b.

COTATIONS

Elles sont le reflet de nombres d'avis : des habitués, des gens découvrant le site, des sextos et des quartos... Elles se veulent être des cotations pour des grimpeurs à vue. Elles se veulent aussi être en concordance avec les écoles du Sud et du Dijonnais. Une sensible différence apparaîtra par rapport aux cotations de Clécy qui à notre avis sont des cotations pour grimpeurs connaissant les passages. Il n'y a pas de 6b plus ou moins, mais parfois des 6a/6b : pour certains la voie est 6a pour d'autres 6b. Question de morphologie, d'inspiration ?

FALAISES

Elles sont disposées des deux côtés de la rivière. La hauteur des voies varie de 7m à 25m.

BLOCS

Ils gisent en amont de la Brèche, dans la pente de plateau. Quatre circuits de blocs ont pu être tracés, l'un d'entre eux étant réservé aux jeunes enfants (4/7 ans). Voir plan pages centrales.

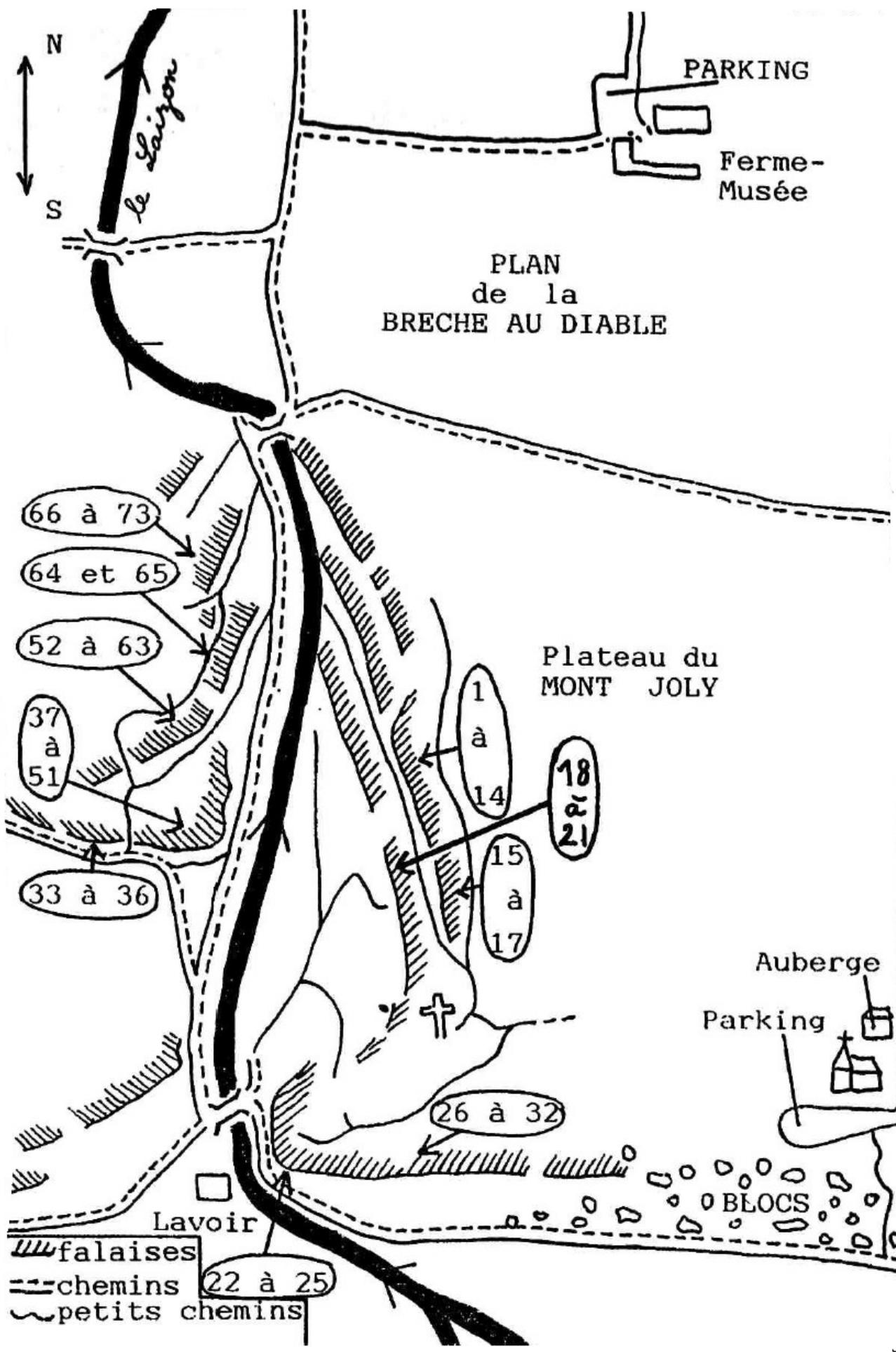
INITIATION

Plusieurs zones sont favorables (voir page 19)

ET S'IL FALLAIT N'EN FAIRE QUE QUELQUES-UNES

Les plus belles voies...

La Hanche de Bérénice	3+/4+	Page 16
L'Épaule du géant	4	Page 16
Gare au bout de zan	5	Page 36
Un autre monde	4+	Page 11
Crème et gâteau	5	Page 11
Un ami qui vous veut du bien	5	Page 32
La fièvre du samedi soir	5+	Page 26
Antivol	5+	Page 11
Le Sultan Kebab	5+	Page 36
Tant qu'il y aura des filles	5+/6a	Page 32
Excès de zèle	6a	Page 11
Les délices d'Élise	6b	Page 25
Formica	6b/c	Page 34
Reliefs d'Ortolans	7a	Page 36
36 15 Tapez Nice	7b	Page 10



PLAN
de la
BRECHE AU DIABLE

Plateau du
MONT JOLY

- ▨ falaises
- - - chemins
- ~ ~ ~ petits chemins

Auberge
Parking

BLOCS

DESCRIPTIF DES VOIES

Le site étant composé de plusieurs falaises, pour plus de commodité, nous décrirons d'abord les voies de la rive droite, du nord au sud, puis celles de la rive gauche, du sud au nord.

1 – Grand cœur et des pas de danse

6c – 2 tiges & 1 coinqueur – 8m

Voie très athlétique, grandeur, le coinqueur protège la sortie en 5, décadence.

2 – 36.15 Tapez Nice

7b – 3 tiges – 8m

Debout sur le petit bloc, démarrer dans les inversées, de là équiper la deuxième tige, puis... Une voie Sea, Sex and Sun.

3 – Un dimanche après-midi

7a – 2 tiges – 8m

Passer droit dans la dalle, un vrai régal, franchir le surplomb éprouvant. La dalle de sortie côte 5.

4 – Shock the Monkey

6b – coinqueurs – 8m

Voie spectaculaire. Attaquer dans la dalle, sous le surplomb, pour se rétablir au-dessus et à gauche dans la petite dalle à grattons. La sortie dans la dalle peut amener à une chute au sol. Variante 5+ avec un rétablissement à droite avec la faille.

5 – La rampe

4⁺ – 1 sangle & 2 tiges – 10m

Itinéraire évident sous le surplomb, bonnes prises de mains, technique sur les pieds.

6 – Fringale d'haut

6b – 2 tiges – 14m

La première tige, un peu haute s'équipe facilement, on peut toutefois placer un coinqueur sous le petit toit puis deux passages très fins se succèdent.

7 – Un autre monde

4⁺ – 2 tiges & 2 sangles à placer – 12m

Voie évidente, bien protégée, qui emprunte la ligne de faiblesse de cette falaise. Passer les deux tiges, équiper d'une sangle une pierre coincée dans cette faille, puis monter en oblique à gauche, les pieds dans la dalle. Poser une nouvelle sangle derrière un pont de rocher avant de sortir.

8 – Mississippi dancing

6b/c – 3 tiges – 14m

The pas of dance est au niveau de la troisième tige.

9 – Le principe de l'ange... (l'envol)

6c – 3 tiges, 1 sangle en place sur le surplomb – 13m

Franchir le bloc surplombant sans y laisser de plumes, pour déployer vos ailes dans le passage suivant.

10 – Crème et gâteau

5⁻ – 3 tiges – 15m

Jolie voie à attaquer sous de petits blocs surplombants, après la deuxième tige s'engager dans la dalle en quittant l'arête de gauche.

11 – Antivol

5⁺ – 3 tiges – 15m

Belle voie homogène, monter droit dans le rocher légèrement déversant, éviter le toit par la gauche puis s'engager aussitôt à droite.

12 – Excès de zèle

6a – 2 tiges – 12m

Gravir du rocher facile, franchir les surplombs et la petite dalle qui suit.

13 – Ton guerrier est blessé

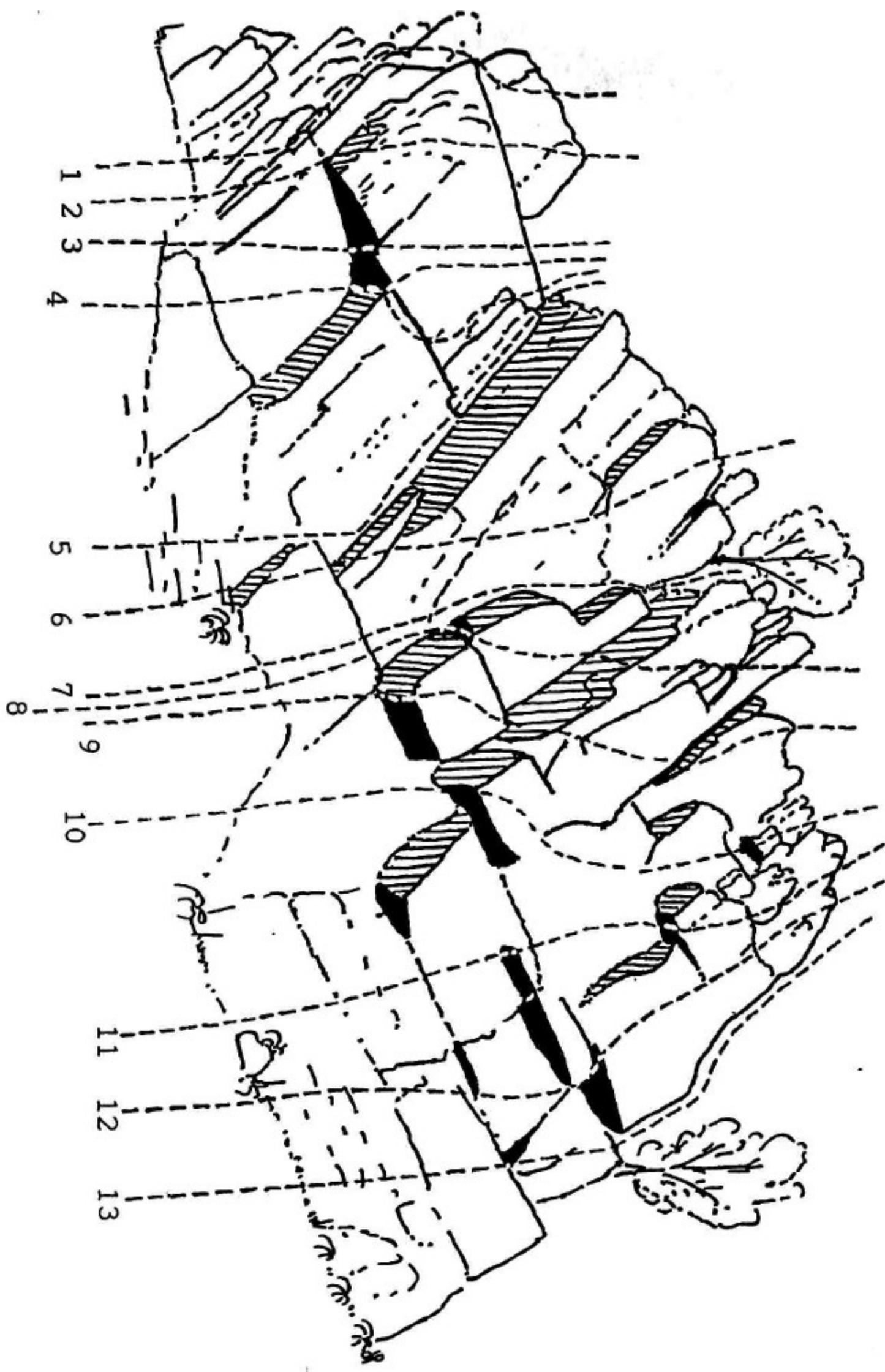
3- – 4 tiges – 12m

Un guerrier, même diminué, il peut le faire.

14 – La traversée

5 – 20m

Traversée à mi-hauteur en utilisant l'équipement en place, en partant d'*Excès de zèle* pour sortir en diagonale, à gauche de *Fringale d'haut*.



15 – La bourrée

3⁺ – 1 tige – 5m

Emprunter une large faille et un dernier bloc.

16 – Géronimo

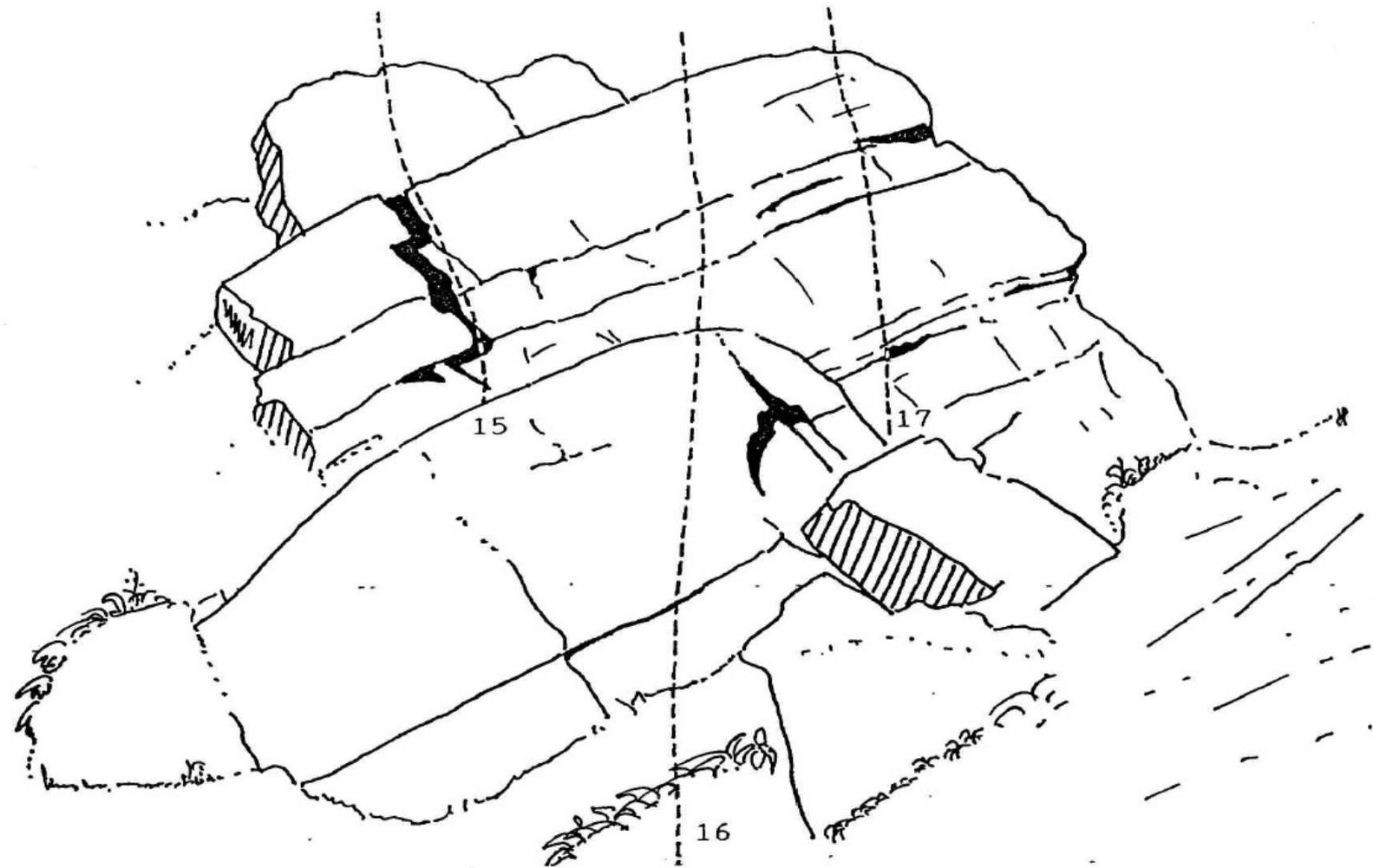
3⁺ – 1 tige – 5m

Gravir un bloc, passer la dalle à la verticale du clou et finir sur un petit pas très raffiné.

17 – Ephémère

5⁻ – 1 tige – 5m

Sur la droite du mur. Petite voie sympa pour un pas sain, en dalle avec bonnes prises.



Pour atteindre le secteur de la page ci-contre, il faut à partir de la rivière, emprunter une tracer qui monte en zigzags à travers les premiers rochers. La pointe du sommet de *Bandolero* est facilement repérable du bas. Pour les trois voies 18, 19 et 20, il faut ensuite accéder à une petite terrasse par des gradins. Une tige a été spécialement scellée au centre de cette partie pour les trois départs de ces voies.

18 – Morgane de toit

6b/c – 3 tiges – 11m

Franchir une première dalle, un petit surplomb, puis un second et se rétablir au sommet.

19 – Stalagtilt

6b – 4 tiges – 11m

À partir de la terrasse et de son clou central, monter droit dans la dalle, puis franchir successivement les deux surplombs et le dernier bloc. Belle escalade soutenue !

20 – Nyctalopus

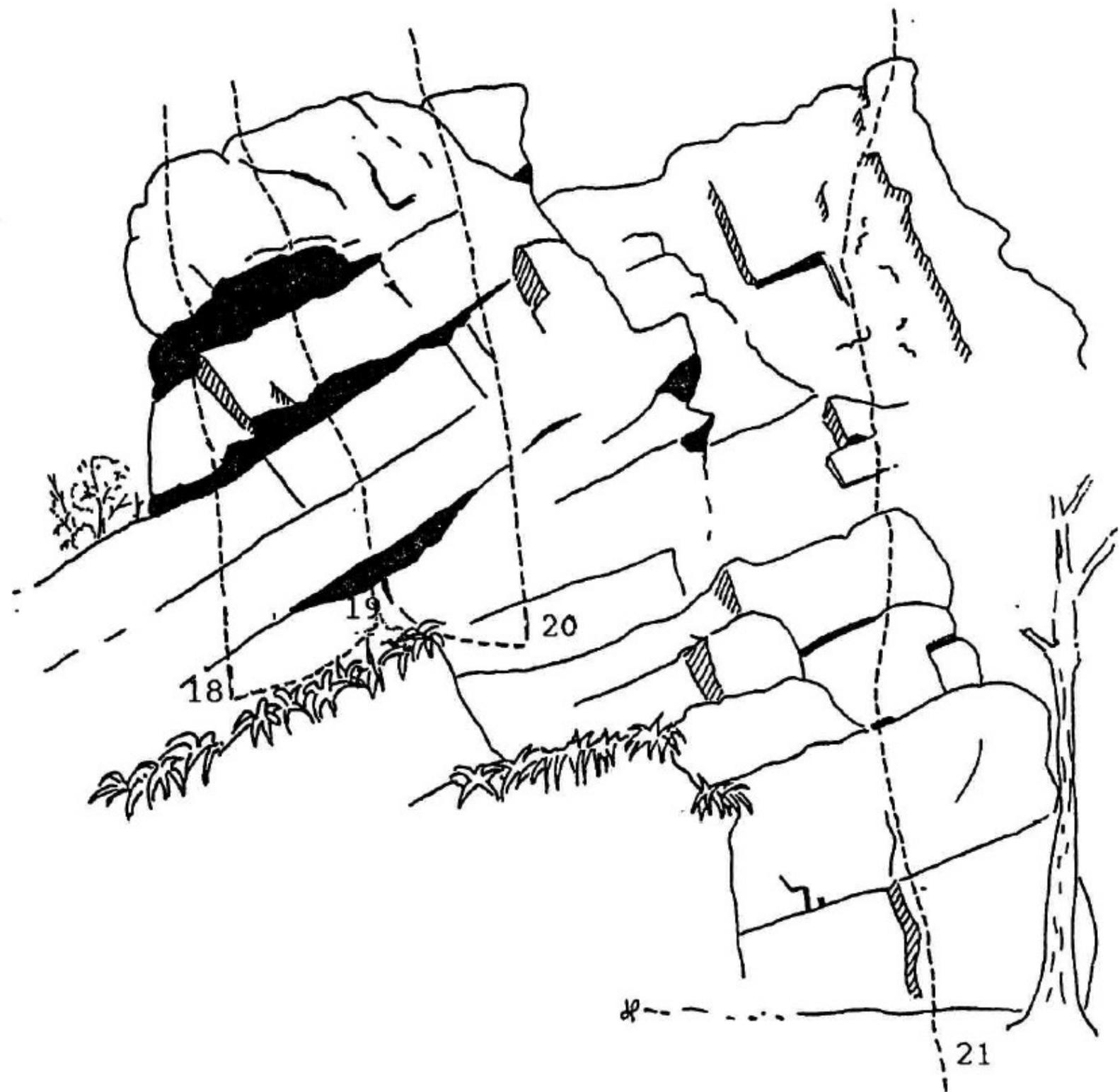
6a – 2 tiges – 11m

S'écarter sur la droite dans la face, à partir de la terrasse, avant de commencer à gravir le mur supérieur (et non la mère ...).

21 – Bandolero

5⁺ – 5 tiges – 20m

Se placer au milieu d'un grand bloc, à la verticale du clou, monter tout droit jusqu'à une terrasse et gravir la seconde partie de la voie en suivant la ligne de tiges. Dans la fin de l'ascension, le rocher est particulier (cassé avec des prises franches mais inclinées). Sortir à la verticale de la pointe. 5 soutenu.



Les voies suivantes se situent au niveau où la falaise où la falaise se resserre sur la rivière, en face du lavoir. Face au rocher, la voie 22 est à gauche.

22 – Eaux et Gaz

4+ & 6a – 7 tiges & 3 câbles – 25m

Belle voie de 4+ jusqu'au mur déversant (6a). Si ce mur vous impressionne, vous pouvez faire le relais à son pied et rejoindre le chemin de descente.

23 – La Hanche de Bérénice

3⁺/4- – 6 tiges- 25m

Démarrer dans le dièdre bien refermé. Arrive un surplomb (4-) mais contournable par la droite. Si le fait d'être sur une si belle hanche vous rend les mains moites, Bérénice vous tend les bras pour un dièdre final des plus esthétiques.

24 – Fontaine CABANON SPORTS

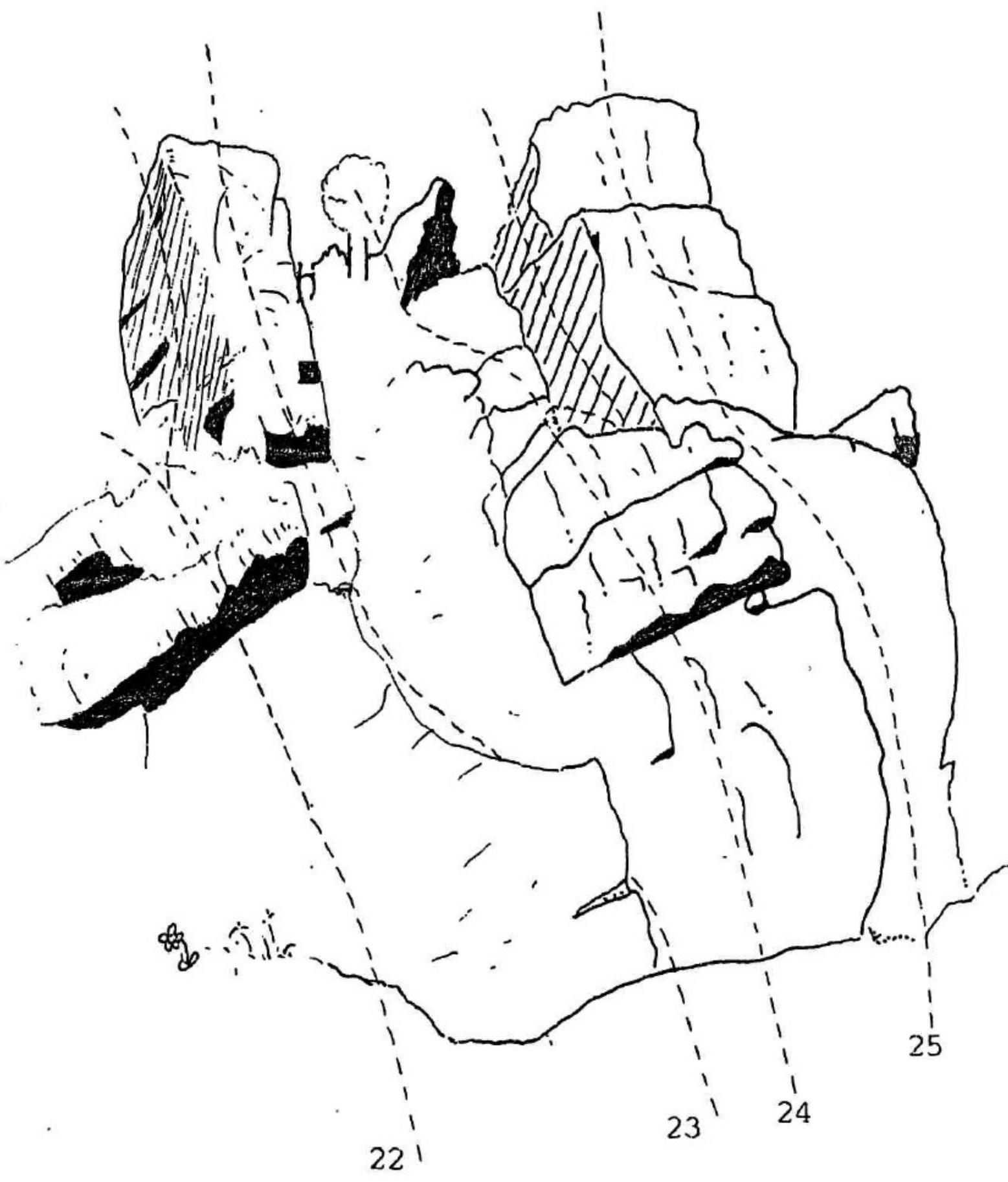
4 – 10 splits & 1 sangle à placer – 25m

Se distingue aisément du fait qu'elle est équipée de splits sans bananes. Départ dans une belle dalle (passage le plus dur), poursuivre sur quelques blocs, puis sur la terrasse 2 itinéraires possibles : pour celui de droite, plus joli mais plus dur, 1 sangle à passer derrière une pierre coincée.

25 – L'épaule du géant

4 – 8 tiges & 1 sangle à placer – 25m

Voie superbe !!! Regardez d'en bas le mur final, vous aurez envie d'y aller. La sangle se pose après la première tige sur un gros bloc coincé.



26 – Le Pilier

4 – 4 tiges – 10m

Gravir une colonne de rocher un peu isolée.

27 – No Futur

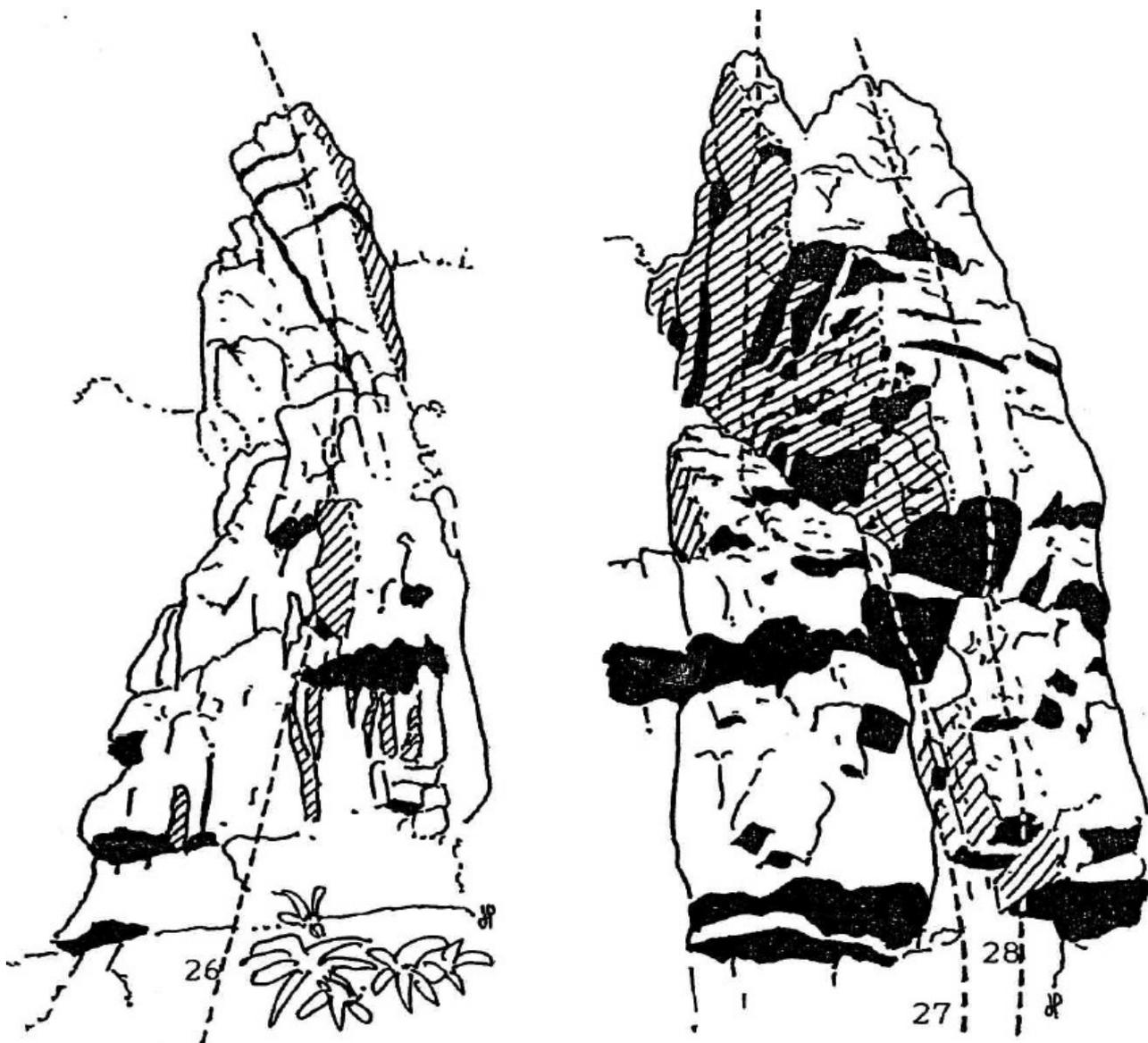
5⁺ – 3 tiges – 10m

La voie emprunte la face gauche de ce pilier. Gravir d'abord des rochers faciles, puis se lancer au milieu de la dalle déversante. Voie se prêtant au jeu de l'éliminante.

28 – Néanderthal

5⁻ – 3 tiges – 10m

Elle se situe sur le même pilier que sa voisine mais sur sa face frontale. Le surplomb de départ s'esquive par la droite (sinon 5). Et escalade facile 3.



INITIATION

ZONE D'INITIATION : dessin page 17 et page 18.

Elle se situe près de l'abri sous-roche (blocs bleus 22, 23, 24). Elle permet :

- l'installation de plusieurs ateliers parallèles (une quinzaine) proches les uns des autres
- d'avoir sous les yeux et à portée de voix tous les débutants.

Le sol, relativement plat à cet endroit permet de travailler confortablement.

Vous trouverez des tiges pour des moulinettes de 7 à 12m cotant du 3 au 5.

N'oubliez pas de relier toutes ces tiges relais entre elles pour la sécurité de vos débutants.

Cette zone, malgré son importance, a ses limites : en fonction du nombre de groupes à investir les lieux et en fonction de l'humidité. Il vous reste alors à pratiquer les autres lieux de la Brèche :

- Secteur non équipé (mais arbres au sommet des voies) zone de départ incliné dans la pente sous les arbres de la falaise de *Shock the monkey*.
- Secteur du Sultan Kebab – Dent de l'Ours différents blocs avec tiges au sommet.
- Secteur d'Un ami qui vous veut du bien.



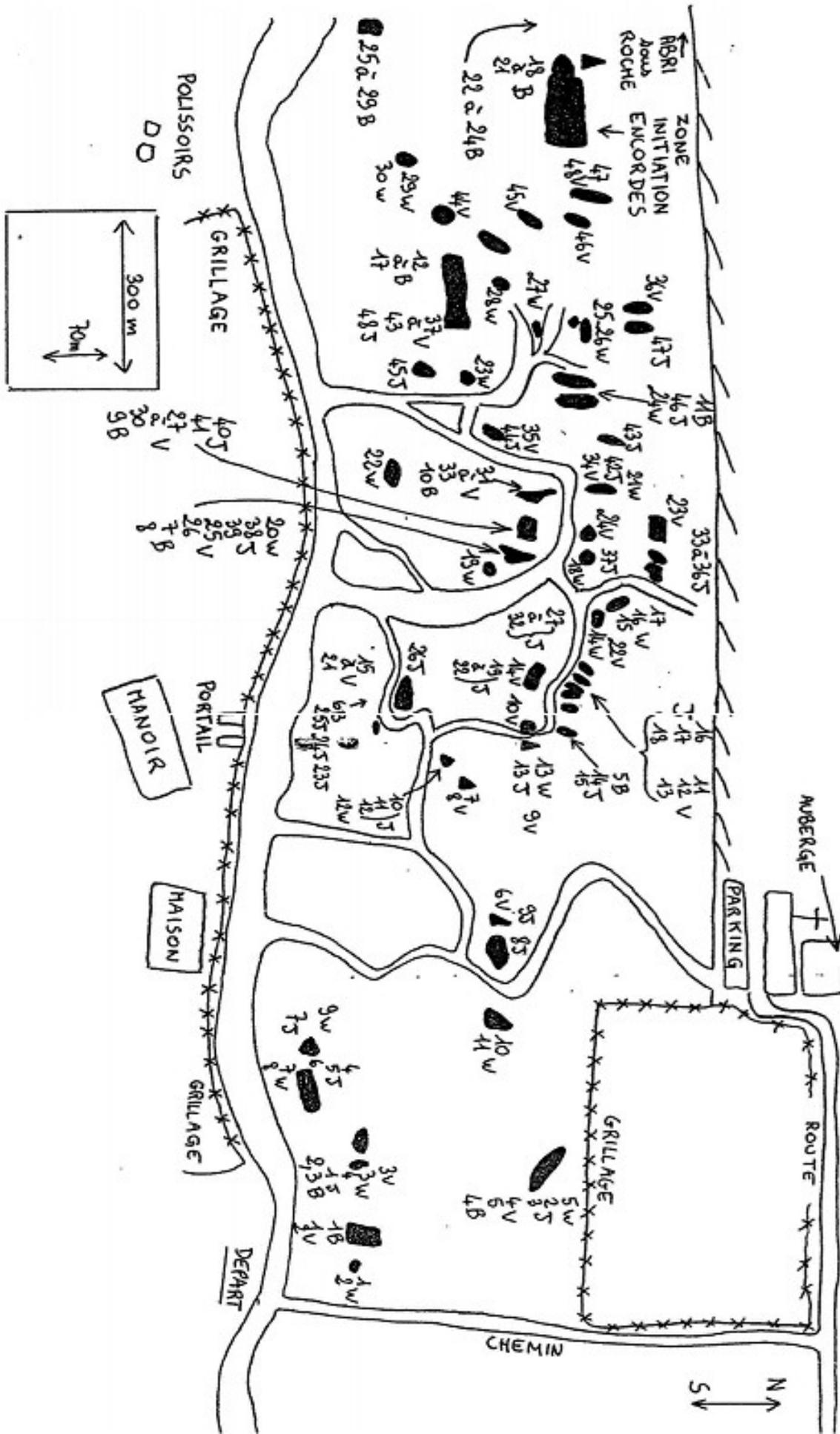


29

BLOCS :

BLANC(W) : 4-7 ans, 30 numéros | JAUNE(J) : facile, 48 numéros

VERT(V) : assez difficile, 48 numéros | BLEU(B) : difficile, 29 numéros



BLOCS – CIRCUIT BLEU

Ce circuit correspond à un circuit D/D+ de Bleau. C'est un circuit physique (comme l'est souvent l'escalade sur grès armoricain), avec beaucoup de surplombs et de rétablissements. Les crochets de talon (si photogéniques) vous seront utiles. Cependant quelques dalles, fissures et autres finesses agrémentent votre parcours. Par souci de discrétion seuls les numéros sont tracés ; les flèches n'apparaissent que sur les traversées.

Cotation bloc = cotation montagne – 2 = cotation falaise – 1

- 01 • 3+ Starting block. (Réta. Haut)
 - 02 • 4 (souplesse jambe G. et doigts), le X interdit le bloc de droite
 - 03 • 3+ (souplesse jambe droits)
 - 04 • 2+ Pour le coup d'œil sur l'église
 - 05 • 3 Les 2 pieds sur le point bleu au départ
 - 06 • 5 Traversée sous les
 - 08 • 4- A faire avant le 7.
 - 07 • 4 Sans les prises du 8 ni la grosse fissure du 38 jaune
 - 09 • 4 Entre les Court mais à doigts
 - 10 • 5 TRES EXPO. Départ sur le bloc pointu
 - 11 • 3- Haut mais tranquille
 - 12 • 4+ Surplomb avec petites prises
 - 13 • 4+/4- Surplomb avec grosses prises
 - 14 • 4 Traversée avec prises du haut
 - 14 bis • (Non-inscrit) 5 Traversée sans prises du haut.
 - 15 • 4/4+ Réta
 - 16 • 4-
 - 17 • 4-
 - 18 • 4
 - 19 • 4+ Continu, dynamique
 - 20 • 4-
 - 21 • 4 Dalle
 - 22 • 4 Abri sous roche
 - 23 • 4+ Abri sous roche
 - 24 • 5 Abri sous roche
 - 25 • 5-/5 Surplomb sur la droite
5 Surplomb sur la gauche
 - 26 • 5-/5
 - 27 • 5+ Angle avec bloc au départ
5+/6a Angle sans bloc au départ
 - 28 • 4+
 - 29 • 4+
- Pour n° 25 à 29 : Ne pas prendre les prises de la voie précédente.

29 – Le Génie du Bocage

3+/4 – 3 tiges & 1 câble – 14m

Voie légèrement à gauche de la suivante. Un premier bloc, puis une dalle inclinée et la dalle verticale pour finir.

30 – La Panthère

4⁺ – 3 tiges – 10m

Belle voie présentant un surplomb bestial, une traversée monstrueuse et un dévers digne de ce nom. À rugir de plaisir.

31 – Entrez dans la légende

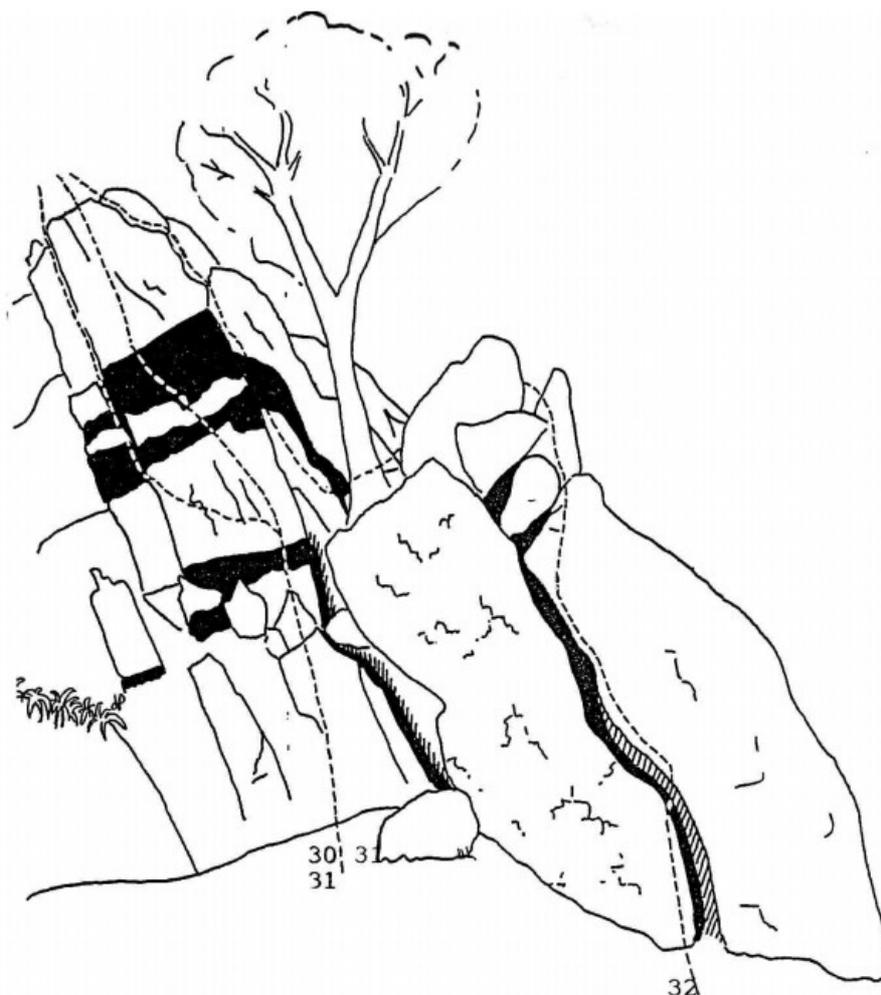
6a/6b – 3 tiges – 10m

Il s'agit de passer un grand toit, très beau passage. S'élever dans un rocher facile (4) puis gravir le grand surplomb. Départ commun avec *La Panthère*.

32 – La gigi

3⁺/4⁻ – 3 tiges & 2 sangles éventuelles

Emprunter un dièdre (3⁺), un bloc encombrant sa sortie, l'éviter par la droite après avoir posé une sangle autour d'un pont de pierre. Après la terrasse, passer près d'un arbre (possibilité de s'assurer dessus) et gravir la dalle, à l'intérieur d'un dièdre. Puis sur une face de la voie précédente (4⁻).



Pour trouver les voies de cette page, du lavoir suivre la rivière dans le sens du courant sur une trentaine de mètres pour s'en écarter sur la gauche (chemin). Vous arrivez au pied de la *Fièvre du samedi soir*. Encore un peu plus haut le long du chemin et vous êtes au pied de ...

33 – Sur prises parties

5⁺ – 5 tiges – 25m

Voie dégagée par Nicolas Jeanblanc, regardez sur les côtés et vous comprendrez l'étendue de sa folie.

Le premier surplomb 5⁺, le second 5⁻, puis deux petites dalles inclinées mais fines à souhait (4⁻) qu'il faut gravir pour le point de vue. Attention au tirage (possibilité d'attaquer directement le second surplomb mais c'est dommage).



34 – Désir des îles

6c – 4 tiges (dont 2 communes avec la 35) – 15m

Un pas engagé dans le surplomb, les îles ça se mérite !

35 – Les petites filles respirent le même air que nous

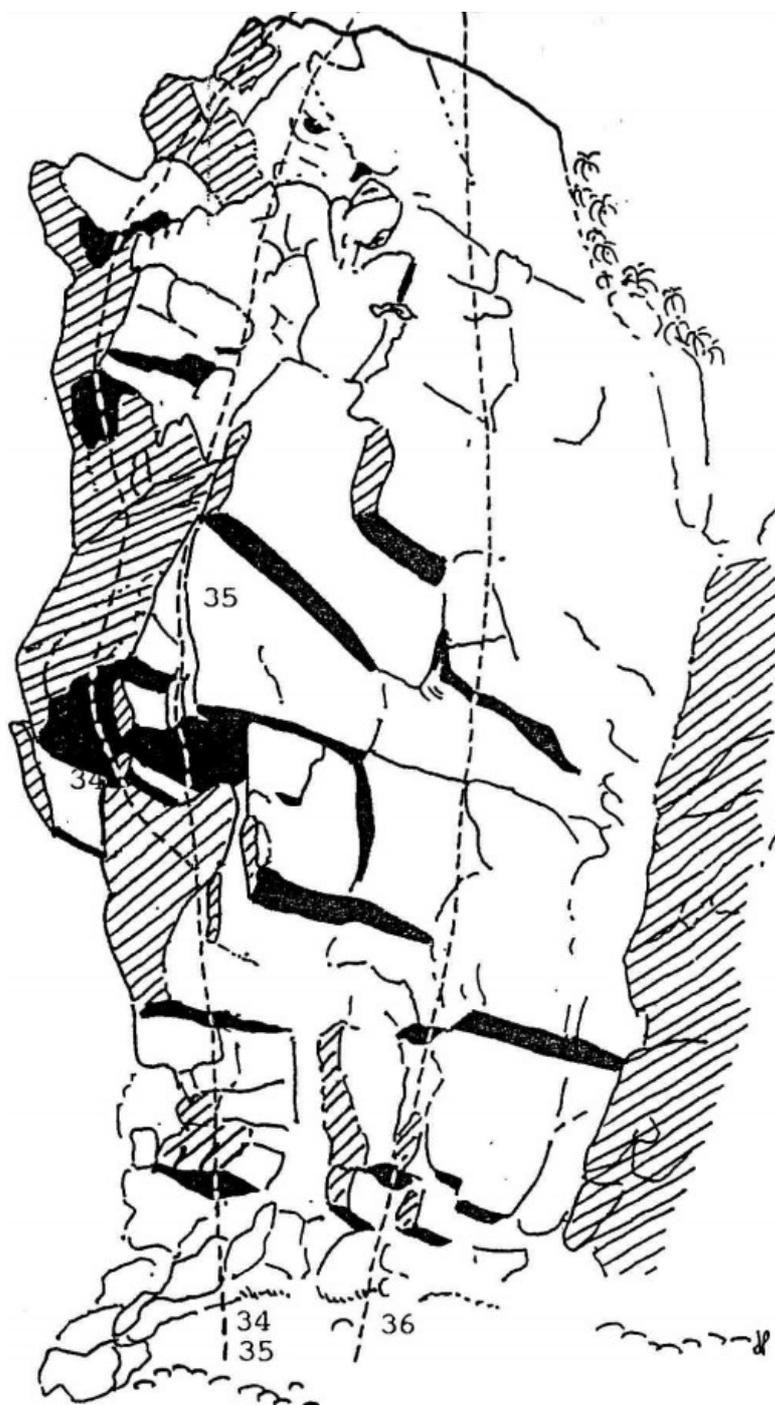
5 – 4 tiges – 15m

Suivre la fissure près de l'arête. Le pas dur est au départ.

36 – Les délices d'Élise

6b – 4 tiges – 15m

Dalle déversante. Une voie sans mouvements extrêmes mais d'une délicate continuité. Passer droit sur les tiges, à droite, ou à gauche, tout est bon. Ah, si vous connaissiez Élise !



37 – Moi vouloir toit

6a – 5 tiges – 16m

Départ dans le couloir de la descente. Gravier du rocher facile, passer l'arête. Franchir le gros surplomb fissuré (5+), le second, plus petit mais plus fin (6a), n'est intéressant qu'en se mettant bien au centre, sans l'arête à main gauche. Le relais est caché en haut sur la gauche.

38 – Le goût brut du grès

4⁺ – 7 tiges – 22m

Voie présentant deux passages en fissure-cheminée. Après la seconde tige, équiper sur la gauche une tige en commun avec *Moi vouloir toit* (sous le gros surplomb).

39 – La fièvre du samedi soir

Acte I : 5⁺ – 6 tiges – 22m

Une des plus belles voie du site, évidente et variée ; elle est la grande classique de la « Brèche au Diable ». Cette voie parcourt un pilier détaché de la paroi. Passer un premier petit surplomb qui se trouve sur la page de droite d'un dièdre, se diriger vers le grand surplomb que l'on franchit grâce à une dülfer, se retrouver alors sur l'arête, à droite puis enchaîner par des gradins plus faciles jusqu'au sommet du pilier.

40 – La fièvre du samedi soir

Acte II : 5⁺ exposé – 6 tiges – 22m

Équiper les 5 premières tiges et franchir directement le surplomb sur l'arête gauche du pilier. On retrouve la sixième tige juste derrière.

41 – La fièvre du samedi soir

Acte III : 5 – 4 tiges & 2 tiges – 22m

Équiper les 4 premières tiges, puis filer à gauche vers la terrasse (au passage vous pouvez sangler une pierre coincée). Au-dessus de vous un mur (2 tiges) de toute splendeur vous attend.

42 – Gâterie digitale

6c/7a – 7 tiges – 22m

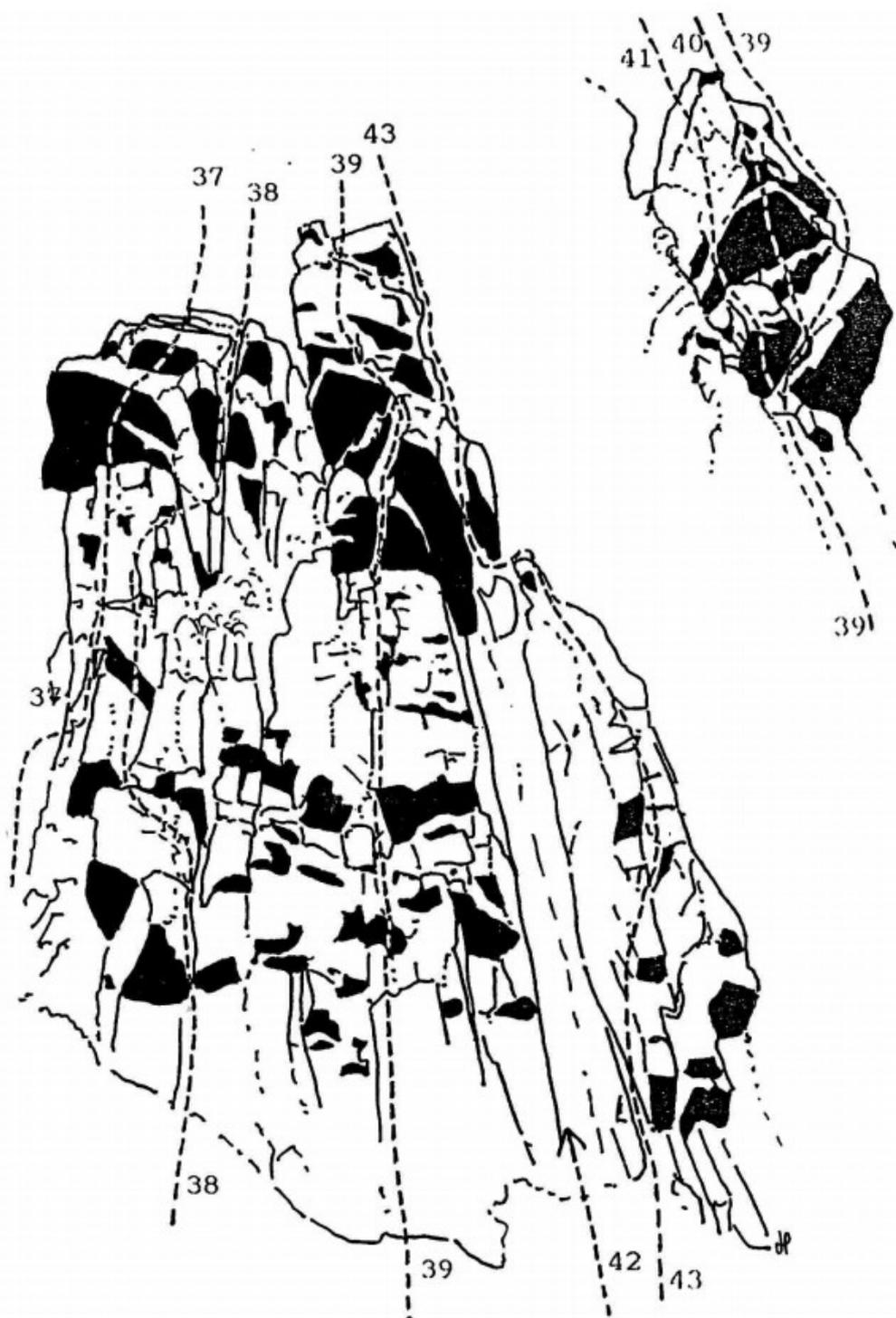
Attaquer sur le côté du pilier dans une dalle aux prises fuyantes (6a/6b), mais l'équipement serré permet de tenter des mouvements semblant aléatoires. Un (bon) repos avant le surplomb violent sur les dernières phalanges, puis de la continuité en 5/5+. De toute beauté...

Variante 6b : esquiver le surplomb par la droite. Magnifique ...

43 – Passage à vide

5 – 5 tiges – 23m

Gravir un éperon sur la droite du pilier précédent, traverser un couloir de descente et enchaîner par le pilier, près d'une grosse écaille détachée.



44 – Escalope et salade

6a – 6 tiges – 22m

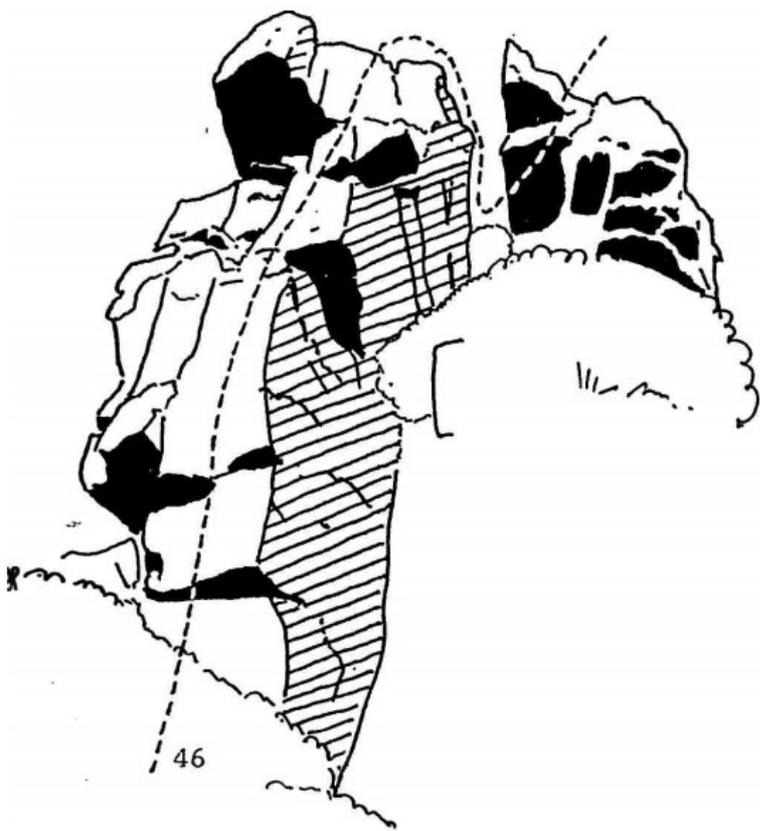
Une belle dalle (6a sans les arêtes, moins avec) et puis le pilier.

45 – Marie's lips

6a – 4 tiges – 22m

Voie très originale ; surplomb fissuré, puis des gradins faciles.





46 – Le diable en tête

5 – 5 tiges – 22m

Voie classique ; la deuxième partie qui sèche très bien, peut présenter un surplomb très gazeux – 5 (on peut l'éviter).

VOIE TRES ENGAGEE pour équiper la troisième tige.

47 – La gamelle du pépé

5 – 5 tiges & 3 sangles – 22m

Après les 2 premières tiges, des pierres coincées peuvent être sangles. Possibilité de sangler sur le bouleau coupé. Très bien protégé.

Les 2 voies suivantes sont accessibles du haut en rappel.

48 – Chips et cacahuètes

6a – 3 tiges & 1 sangle – 14m

Le pas dur est sous la première tige : alors vachez votre assureur ou shuntez-le, équipez la première tige et faites le pas en moulinette. Enfin vous êtes grands, non ?

49 – Soie, crissements et frissons

5 – 4 tiges – 17m

Avec un nom comme ça, il faut l'essayer ...



50 – Billes de clones

3 – 5 tiges – 22m

Sans commentaire.

51 – Ushuaïa

5⁺ – 5 tiges – 16m

Démarrer dans la dalle puis pas d'hésitations, séquence aventure, direction le surplomb. Gros travail de nettoyage des grimpeurs mézidonais : Christophe et Pascal qui n'attendent plus maintenant que Nicolas Hulot.



52 – Flan gauche (d'un ami)

3⁺ – 4 tiges – 18m

Démarrer bien à gauche sous un escalier à grosses marches.

53 – Ou sont les caméras ?

4⁻ – 18m

Voie en préparation.

54 – Sensai Sensi

5⁺ – 5 tiges – 18m

Un coinqueur peut-être utilisé pour équiper la troisième tige au-dessus du surplomb. Gravier une dalle en 5, délicate à sa sortie, se rétablir sur une petite terrasse et franchir le surplomb sans aller poser le pied sur un bloc à gauche (5 sinon 4), rejoindre la terrasse sous le bloc à la verticale du clou (5-).

55 – L'Autobus

5 – 4 tiges – 23m

Emprunter un dièdre, se rétablir sur une terrasse, éviter le surplomb par la droite (1 tige) et monter sur la tige suivante ; même sortie que la voie *Sensai Sensi*.

56 – L'Autobus

6b – Variante à droite

Remonter sur le côté de la dalle en vous servant de l'écaillage (apparemment fragile). L'équipement de la tige au-dessus du surplomb est engagé.

57 – Montée aux enfers

6b/6c – 6 tiges – 18m +2m de traversée

Attaquer à l'aplomb d'un petit surplomb, le franchir, traverser à gauche, sous le toit, dans la dalle, puis le gravier et rejoindre la voie précédente.

58 – Fissure Profit

7a – 5 tiges – 18m

Même départ que *Montée aux enfers*, mais au niveau du toit, le franchir directement en s'aidant de la fissure verticale.

59 – 99 av. J.C.

6b – 5 tiges – 18m

Même départ que *Montée aux enfers*, mais passer le toit directement, bien à la verticale de la tige, pour ne pas se retrouver à droite, dans la voie suivante. Sortie dans le bloc au-dessus de la terrasse en 4.

60 – Un ami qui vous veut du bien

5 – non équipée – 18m

Belle escalade. Des coinçeurs peuvent facilement être posés, dans cette jolie faille ; puis une sangle sur le bloc coincé avant la terrasse. Sortie identique à la voie 59, dans le bloc.

61 – Tant qu’il y aura des filles ...

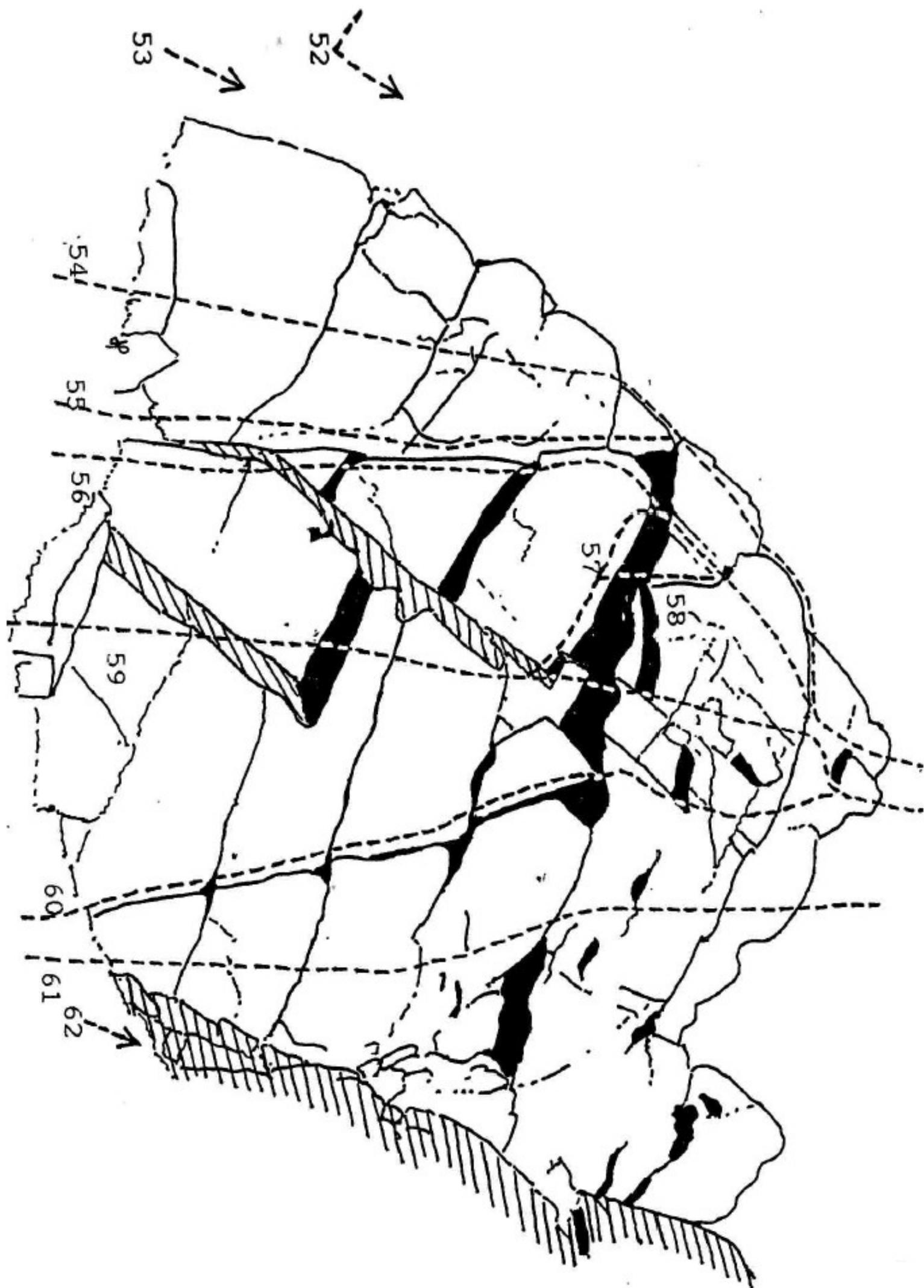
5⁺/6a – 4 tiges – 18m

Au départ si vous avez la main dans la fissure c’est moins dur. Puis une succession de pas des plus intéressants, entrecoupés de bons repos. Conclure par un dernier bloc. Voie très recommandable.

62 – ... Sensuelles et sans suite

4 – 4 tiges – 15m

La délicieuse Élise a encore frappé. Dans la deuxième partie, éviter de mettre pieds et mains dans la fissure terreuse à gauche : la dalle est un vrai régal.



63 – l'AD si belle

4 – 4 tiges & 1 sangle sous la troisième tige – 18m

Itinéraire tortueux qui présente une belle originalité : saut au-dessus du vide (pensez au mou). Départ : bien en dessous de la 62, arrivée : le haut de l'arête de la dalle de la 64.

64 – Formica

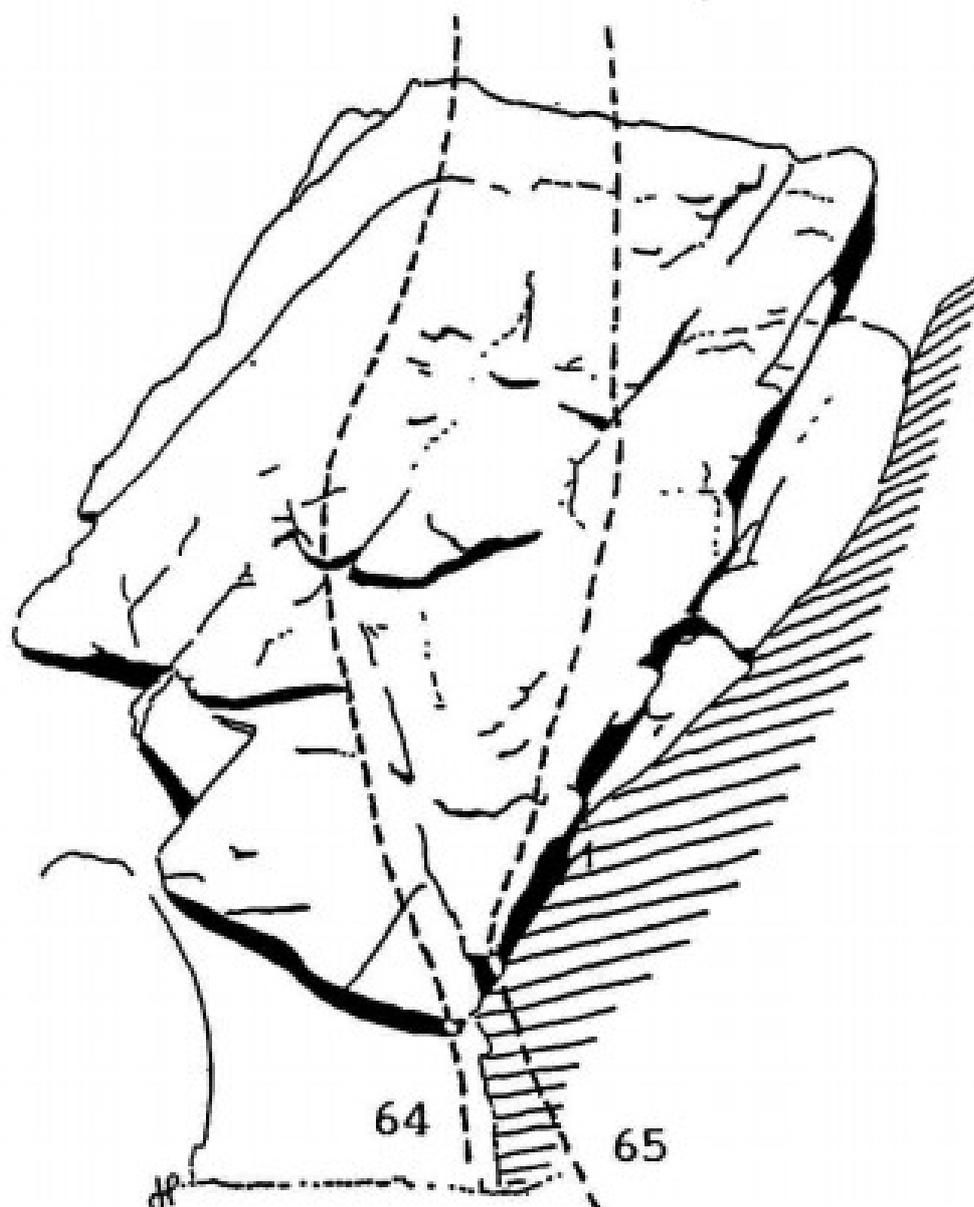
6b/6c – 3 tiges – 8m

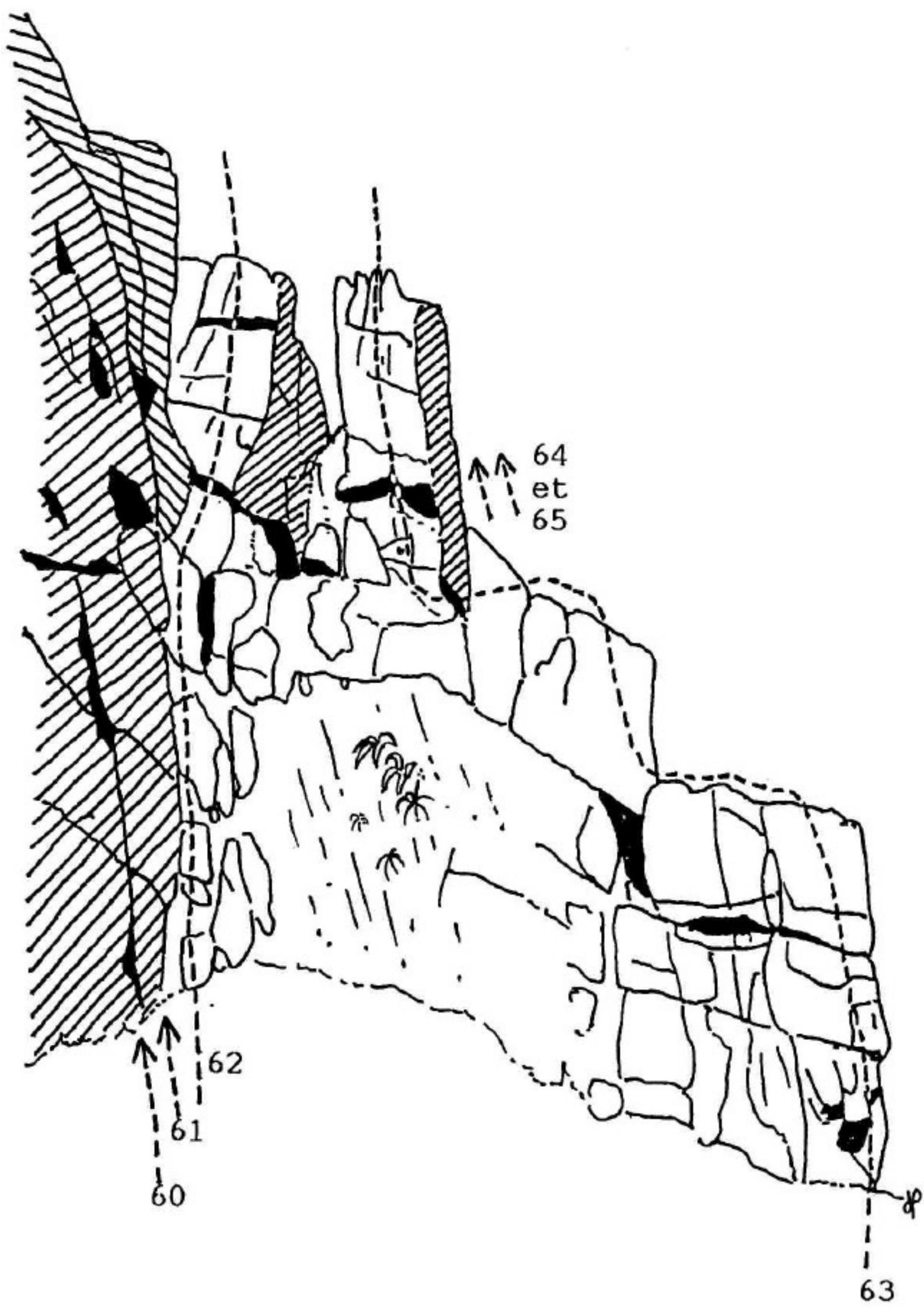
Suivre la ligne de clou, ne pas partir de la dalle de droite, et équiper la troisième tige en restant dans la dalle sans l'arête de gauche. Très belle voie.

65 – Le roc est fort

6a – 2 tiges – 6m

Départ : équiper le premier point d'assurance par le côté, puis se mettre le plus bas possible à l'aplomb de ce point. Sortie à droite du deuxième clou.





66 – La dent de l'ours

5⁺ – 2 tiges – 6m (au centre)

Très beau bloc à escalader (jouable aussi sur ces 2 autres faces ; moins spectaculaire : 3 et 4, 2 relais). Il se trouve légèrement à gauche des voies suivantes.

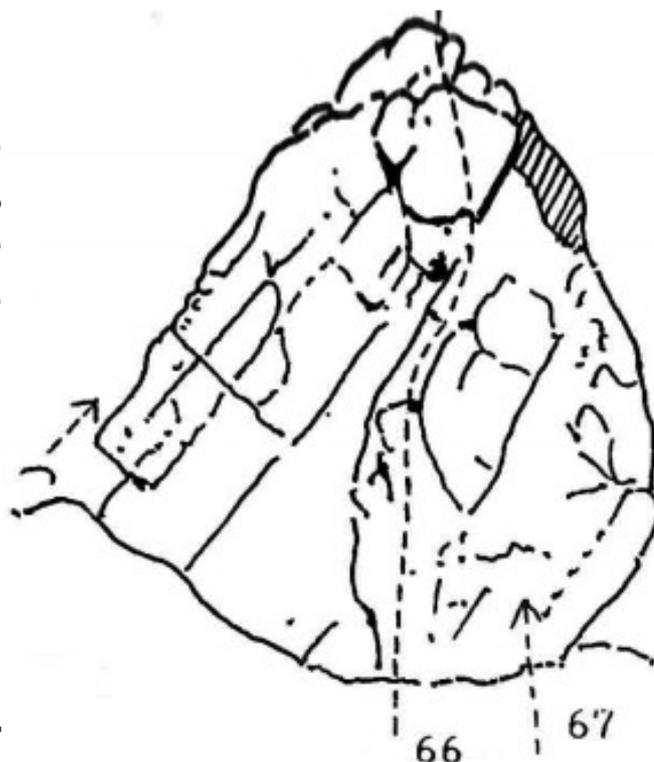
67 – La dent de l'ours

5 – 2 tiges (à droite)

68 – Plus près de toit mon Dieu

5⁺ – 3 tiges – 13m

Monter doit jusqu'à une terrasse (5), et traverser à gauche pour franchir les deux surplombs, le premier en 5⁺ (crochet de talon très utile), le second en 4.



69 – Le Sultan Kebab

5⁺ – 5 tiges & 1 sangle en place – 11m

Attaquer à droite de la voie, puis franchir la dalle au-dessus, le pas difficile se fait après l'équipement du dernier point d'assurance. Sortir au sommet de la dalle.

70 – Reliefs d'Ortolans

7a – 3 tiges – 11m

Même départ que *Le Sultan Kebab*. Mur fissuré plus un bombé : soigner les reliefs.

71 – Désespérante pesanteur

5⁺ – 3 tiges – 11m

Une certaine exposition, un pas comme vous n'en verrez nulle part ailleurs !

72 – Gare au bout de zan

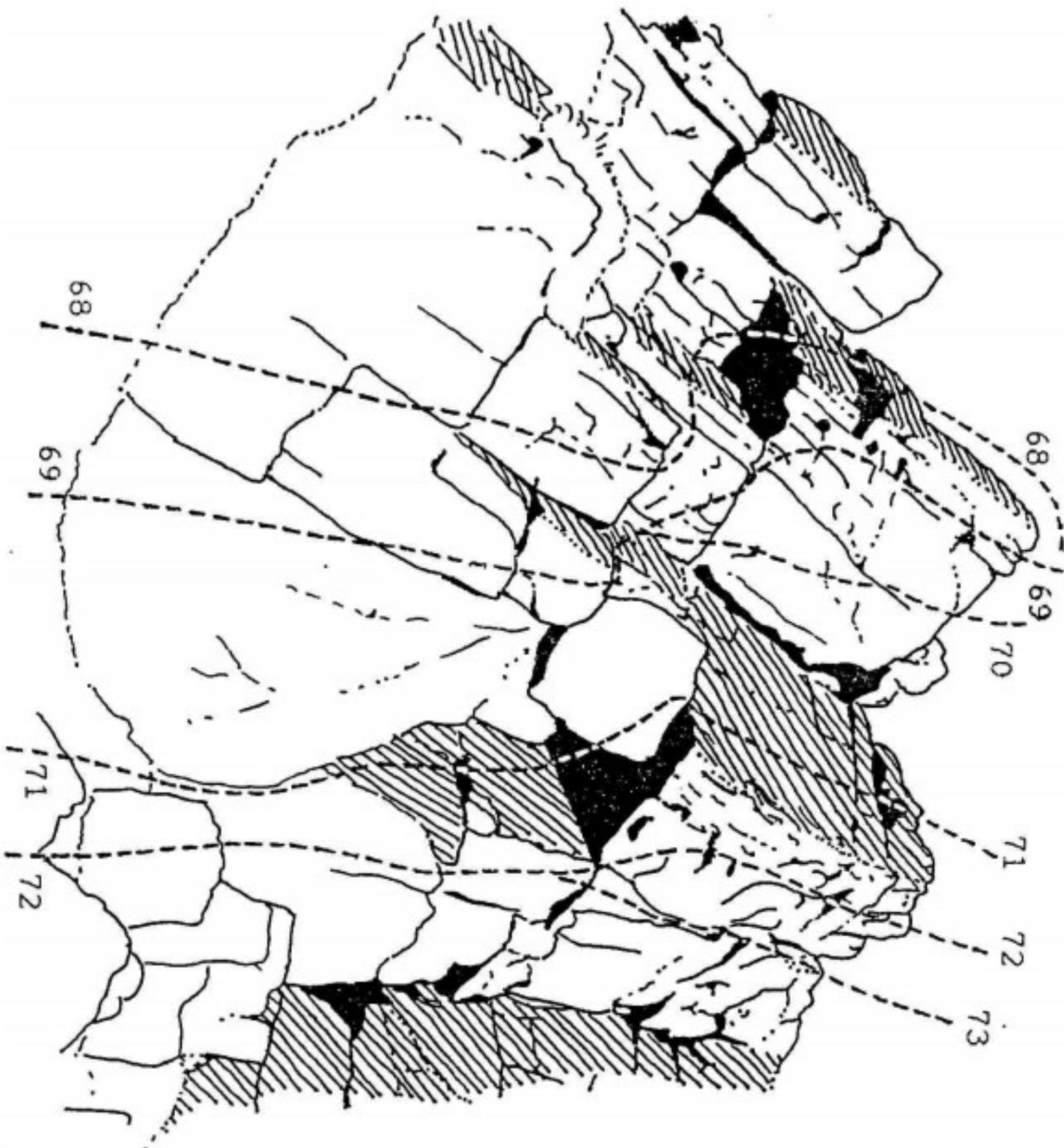
5 – 4 tiges – 11m

Encore un peu plus à droite que la voie précédente. Dévers sur grosses prises. Du 5 régalade !

73 – Doute et vertige

4 – 4 tiges – 11m

Emprunter la fissure oblique à droite de *Gare au bout de zan*. Possibilité de s'assurer sur les 2 premières tiges de Gare..., après c'est du 4 suspens !



Secteur pour des moulinettes

- À droite de *Doute et vertige*, des tiges sont installées au sommet des rochers.
- On peut aussi facilement installer des ateliers-poulies sur des tiges à gauche de *Plus près de toit mon Dieu*.

Remerciements

SOS ESCALADE
CAMP SPORTS