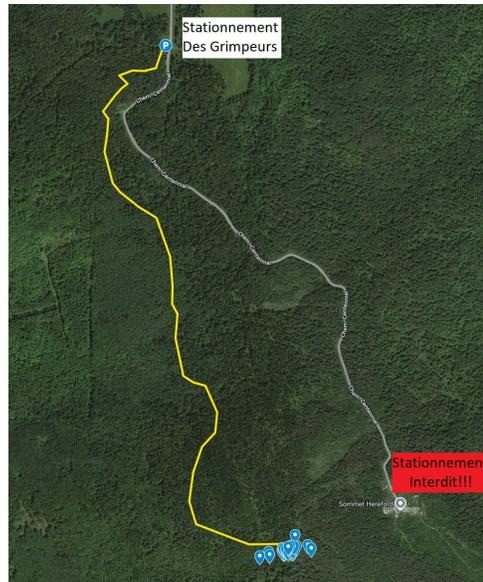


# *Topo East Hereford*

**Attention!! le stationnement au sommet de la montagne est STRICTEMENT INTERDIT !!!**

**Les Grimpeurs doivent utiliser le Stationnement du Sentier Mont Hereford.**

<https://maps.app.goo.gl/j2LCQAMVQq18sqUy6>



## **Historique**

Il suffit de parcourir les magnifiques sentiers situés tout autour du sommet du Mont Hereford pour constater la présence de roche d'une grande qualité. C'est grâce à quelques grimpeurs et grimpeuses motivés des Cantons-de-l'Est, que nous pouvons avoir accès à un des rare site d'escalade de blocs sur du GRANIT situé au sud du Québec. Une forte concentration de blocs regroupés sur un petit territoire permet l'accès à toute une gamme de problème, dont plusieurs déjà considérés comme étant classiques. Près d'une cinquantaine de problèmes sur une vingtaine de blocs sont répertoriés et le potentiel pour l'ajout de nouveau bloc est impressionnant. Les ouvreurs (euses) sont les bienvenus. Merci de respecter les règlements et code de conduite. On espère recevoir vos commentaires et suggestions via Facebook - Discussion: Club d'escalade de la région des Cantons de l'Est.

Le C.E.R.C.L.E.

## **Directions**

De Coaticook, allez en direction Est sur la rue Main Est/ QC -141 S. Tourner à droite sur la rue Desrosiers / Chemin du 9<sup>e</sup> rang. Continuer sur le chemin 9<sup>e</sup> rang pendant 14 km. Tourner à droite sur le chemin Bissonnette. Continuer sur le chemin Bissonnette pendant 2.7 km. Tourner à droite sur le chemin Centennial en direction du Sommet du Mont Hereford. Continuer pendant 1.8km. Le stationnement des grimpeurs se situe à la droite de la barrière amovible.

Du stationnement des grimpeurs, emprunter le sentier Urubus pendant 2.5 km. À la pancarte FQME, tourner à droite sur l'accès des grimpeurs. Descendre le sentier pendant 200m. Vous êtes arrivés !

## **Approche**

Prévoir environ 45 minutes à partir du stationnement.

!!! Attention !!! l'accès des grimpeurs est interdit aux randonneurs et peut être difficile, soyez prudents.

## **Urgences**

Accidents, incendies, police ... 911

Hôpital le plus près: Centre hospitalier de Coaticook, 138 rue Jeanne-Mance, Coaticook, J1A1W3, 1 (819) 849-9102

## **Règlements généraux**

Consulter le site web [www.forethereford.org](http://www.forethereford.org)

!!! Important !!! Respectez les limites de la zone de conservation. Aucun empiètement ne sera toléré.

Tarif: Gratuit

Chiens admis en laisse en tout temps

## **Conditions d'accès**

Être membre de la FQME ou payer son droit d'accès quotidien à la FQME

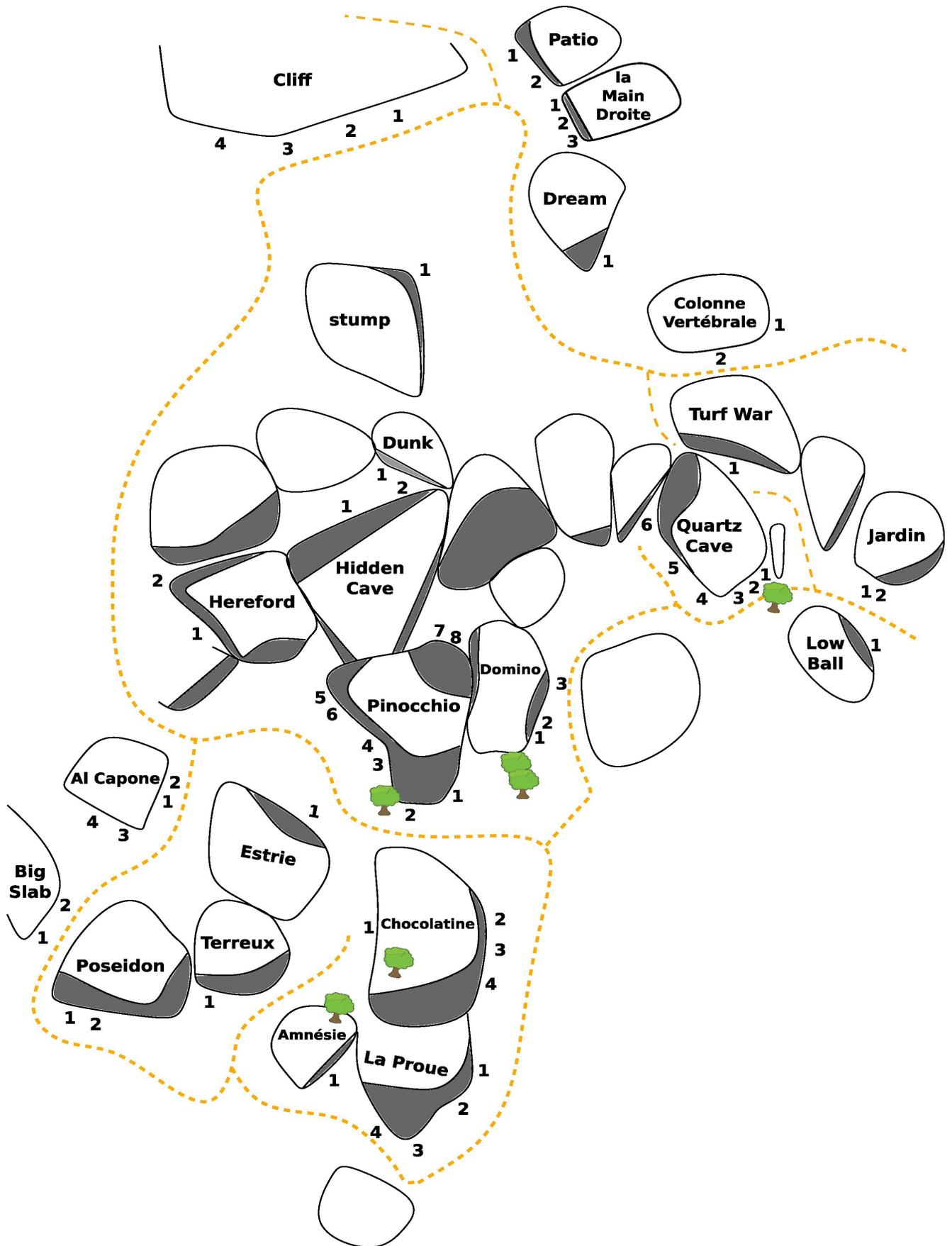
## **Fermeture**

Fermé pendant la période de la chasse; consulter <https://www.forethereford.org/fr/sentier>

**Code de conduite nettoyage, aménagement et ouverture de voies**

**SVP Toute personne désireuse de participer au développement du site d'escalade de bloc doit au préalable annoncer ses intentions par message sur la page Facebook -**

**[Discussion : club d'escalade de la région des Cantons de l'Est.](#)**



## La Proue Boulder



1. Riding The Bull V7 – Départ MD sur crimp sloppy Mg sur l'arrête, grimper les slopers jusqu'au bout de la proue.
2. *Projet One Move* – Départ assis avec pinch triangle MG et side pull MD.



3. *Projet La Proue* – Départ assis avec l'arrête MG et sidepull MD.
4. Above the Waterline V7 – Départ MG et MD haute sur les prises de l'arrête à 6 pieds du sol. Grimper vers la droite pour rejoindre le top de la proue.

## Amnésie Boulder



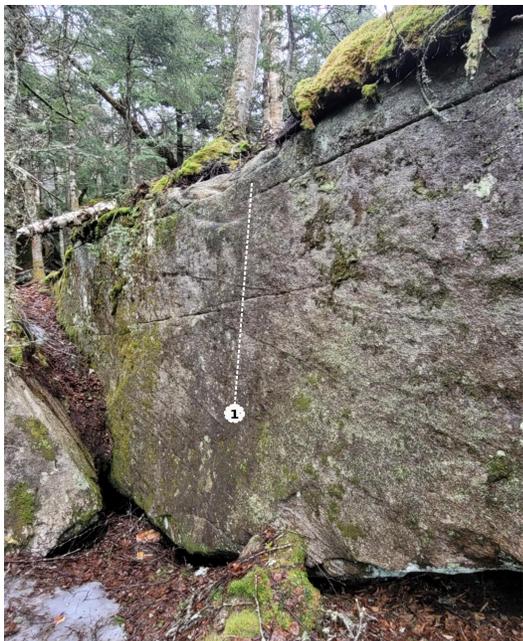
1. Amnésie V4 – Départ assis, mains dans la fissure. Quelques mouvements techniques permettent de rejoindre de bonne prises sur la dalle.

## Terreux Boulder

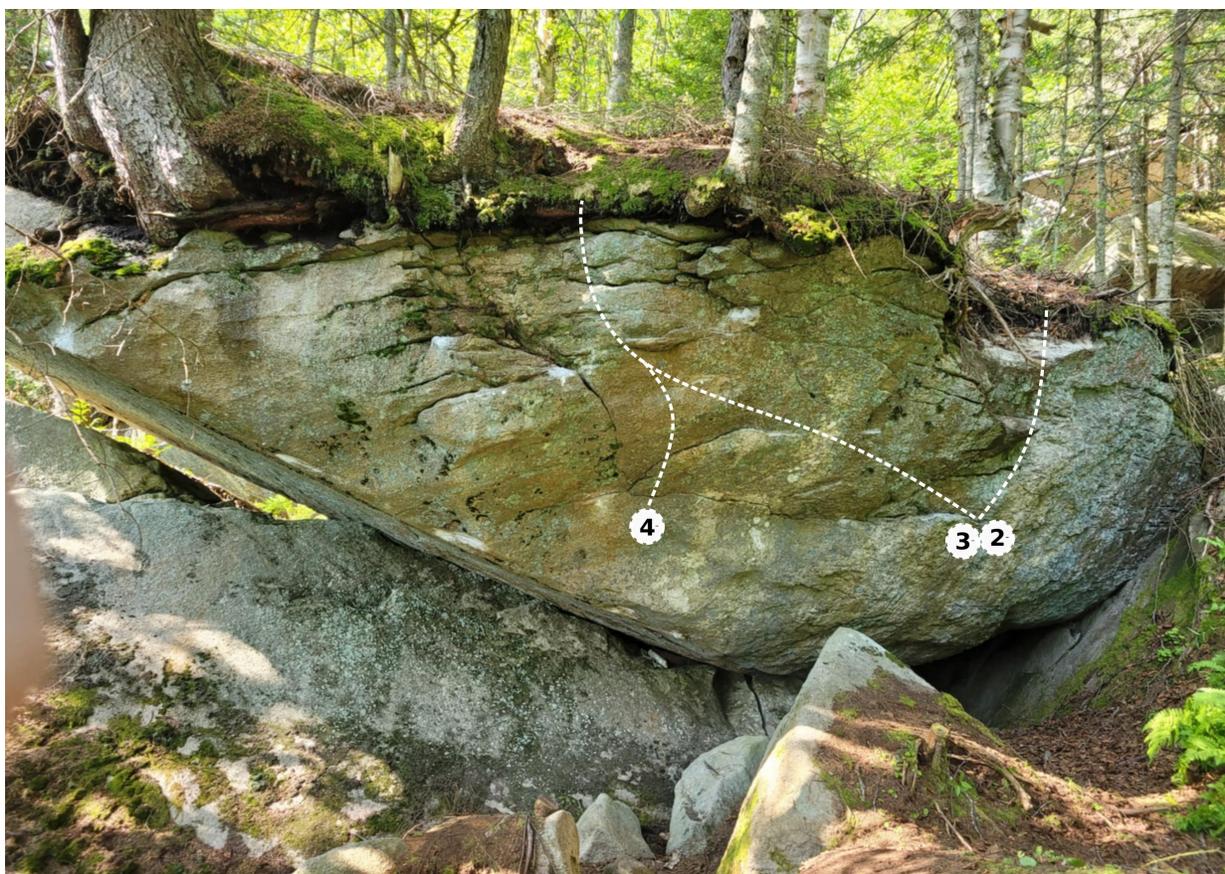


1. Terreux et Dangereux V7 – Départ sur les slopers en bas à gauche, traverser vers la droite, finir avec un mantle.

## Chocolatine Boulder



1. La Caucasienne V0 – départ debout et grimper les crimps.



2. Chocolatine V0 – Départ à deux mains sur le jug, grimper tout droit et finir avec les arbres et racine.
3. Ellevino V3 – Même départ que *Elvi* mais traverser à gauche avec les crimps pour finir entre les deux arbres.
4. La tartinette V3 – Départ sur deux crimps à 3 pied du sol, à gauche de la roche, grimper tout droit.

## Poseidon Boulder



1. Poseidon V5 – Départ Sur la grosse tablette, finir en haut à gauche.
2. Poseidon Sit V8 – Départ en compression, mouvement dur vers le départ debout.

## Big Slab Boulder



1. Bumblebee V5 – Départ MG haute sur l'arrête et MD gaston bas, grimper l'arrête. Classic slab!
2. Projet – Utilise les features à droite.

## Al Capone Boulder



1. Al Capone V4 – Départ Assis, MD Undercling, MG sur la rampe. Grimper vers les crimps à gauche, finir avec l'arrête.

2. Al Capone Traverse V5 – Départ à deux mains sur la rampe, rejoindre *Al Capone*.



3. Valentine's Day Massacre V0 – Grimper la slab avec l'arrête.

4. The Bootlegger V1 - Grimper au centre de la slab.

## Pinocchio Boulder



1. Capitaine Crochet V10 – Départ MD sur le jug et MG en under dans le cave, faire quelques mouvements difficiles pour rejoindre le pinch à droite, finir avec un mantle sur la slab.
2. Petter Pan V8 – Départ comme *Capitaine Crochet*, grimper à gauche, finir près de l'arbre.



3. Le Masochiste V9 – Départ sur la tablette, gros mouvement suivi d'un Mantle improbable.
4. La Traverse du Masochiste V9 – Départ comme *Le Masochiste*, finir dans *Pinocchio*.
5. Pinocchio V7 – Départ MG sidepull/undercling MD dans le milieu de la rail. Rejoindre le lip et traverser à gauche, finir avec un Mantle.
6. Pinocchio Low V11/12 – Départ assis, MD sur le crimp slope, MG sur le pied de *Pinocchio*.
7. Sombres Manoeuvres V7 – Départ MD bon crimp incut, MG sur un bon sidepull plus bas, faire quelques mouvements en puissance pour sortir de la cave.
8. Projet Sombres Manoeuvres Low – Départ dans le Jug au fond de la cave.

## Hereford Boulder



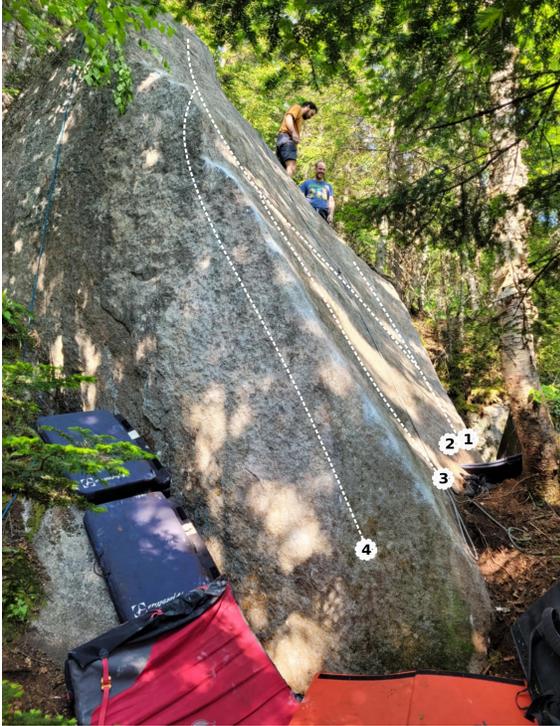
1. Hereford Traverse V7 - Départ assis, MD sur le pinch et MG croiser à droite sur un slope. Grimper la rampe vers la gauche.
- 1.1 Hereford Direct V3/4 - Même Départ que *Hereford Traverse* Mais grimper tout droit.
2. Projet - Grimper l'arrête dans la cave.

## Domino Boulder



1. Tips Juice Club V5 - Départ assis avec le jug, grimper tout droit sur la ligne de crimp.
2. Domino V8 - Même départ que *Tip Juice Club*, mais traverser vers la droite.
3. Fontaine Bleau V3 - Départ avec un gros jug, grimper légèrement à droite sur de mauvaises prises.

## Quartz Cave Boulder



1. J'ai La Dalle V0 – Départ à droite de l'arbre, grimper la slab.
2. Projet Que Dalle – Même depart que *J'ai La Dalle*, traverser en diagonale vers l'arrête gauche sur de mauvais pieds.
3. Trust Issue V3 – Départ avec un smear pied droit, grimper la slab en utilisant l'arrête.
4. Broadback V9 – Départ en compression avec un sidepull MG et l'arrête MD. Suivre l'arrête jusqu'à un mantle exposé.



5. Catacombes V9 – Départ MG sur un crimp de quartz, MD juste à coté. Grimper vers la gauche pour rejoindre L'arrête (highball).
6. Projet Quartz 45 – Départ sur des mauvais crimps de Quartz, faire quelques mouvements difficiles pour rejoindre la fin de *Catacombes*.

## Turf War Boulder



1. Turf War V4 – Départ dans le jug orange, grimper vers la gauche.

## Colonne Vertébrale Boulder



1. Colonne Vertébrale V4 - Départ avec MG sur le sidepull et MD sur le lip. Utilisez la série de prises fuyantes pour rétablir sur la dalle et sortir en ligne droite.

2. Projet la Fissure - Départ sur la tablette, rejoindre la fissure à gauche et rétablir sur la dalle a droite.

## Patio Boulder



1. Projet Pingüino – Départ assis avec le jug à droite de l'arrête. Aller chercher l'arrête et les sidepull pour rejoindre la fissure horizontale. Gardez votre sang froid et sortir en ligne droite tout en haut du bloc.
2. Patio V2 - Départ debout, les deux mains sur un bon crimp a 6 pieds du sol. Utilisez les bonnes prises et finir avec un mantle.

## La Main Droite Boulder



1. Index V0 - Départ assis avec MG sur l'arête et MD sur une prise de votre choix. Montez en ligne droite en utilisant l'arête et les sidepulls. Sortir à l'aide du bloc tout en haut à gauche.
2. Majeur V2 - Départ assis au centre du bloc. Grimpez au centre en évitant les arrêtes de part et d'autre du bloc. Sortir tout droit.
3. Auriculaire V1 - Départ assis avec MD sur l'arête et MG sur une prise de votre choix. Montez en ligne droite en utilisant l'arête. Sortir au centre.

## **Hidden Cave**

1. Projet 45 #1
2. Projet 45 #2

## **Dunk Boulder**

1. Projet - Compression pour finir avec un dyno.

## **Stump Boulder**

1. Projet - Dans le trou devant la souche.

## **Low Ball Boulder**

1. Projet Traverse - Low ball.

## **Jardin Boulder**

1. Jardin d'Eve V1/2 – Départ en bas à gauche sur le feature, rétablir sur la slab.
2. Jardin d'Adam V3 – Même départ, traverser au complet pour rétablir à droite.

## **Dream Boulder**

1. Projet – Départ MD sur un crimp, MG sur l'arrête.

## **Cliff Band**

1. Projet
2. Lance-Pierre V8 – Départ assis les 2 mains sur une très bonne prise dans la crack pour rejoindre des petites prises au milieu du face, faire un gros move sur une reglette pour finir tout droit.
3. Projet
4. Projet

## **l'Animal Boulder**

1. l'Animal V6 – Départ sur la tablette la plus basse avec un pied a gauche grimper la ligne de crimp
2. Projet vers la gauche

## **Pétard Mouillé Boulder**

1. Pétard Mouillé V? - Départ ...

2025/07/20