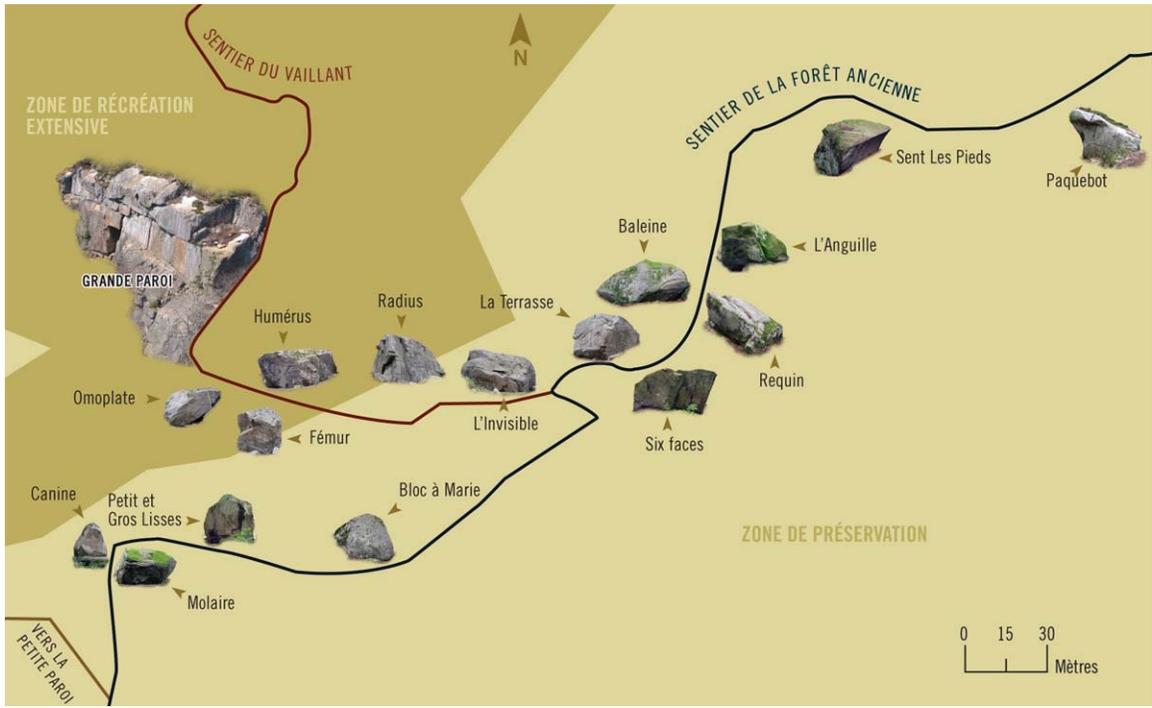


# PARC DU MONT WRIGHT

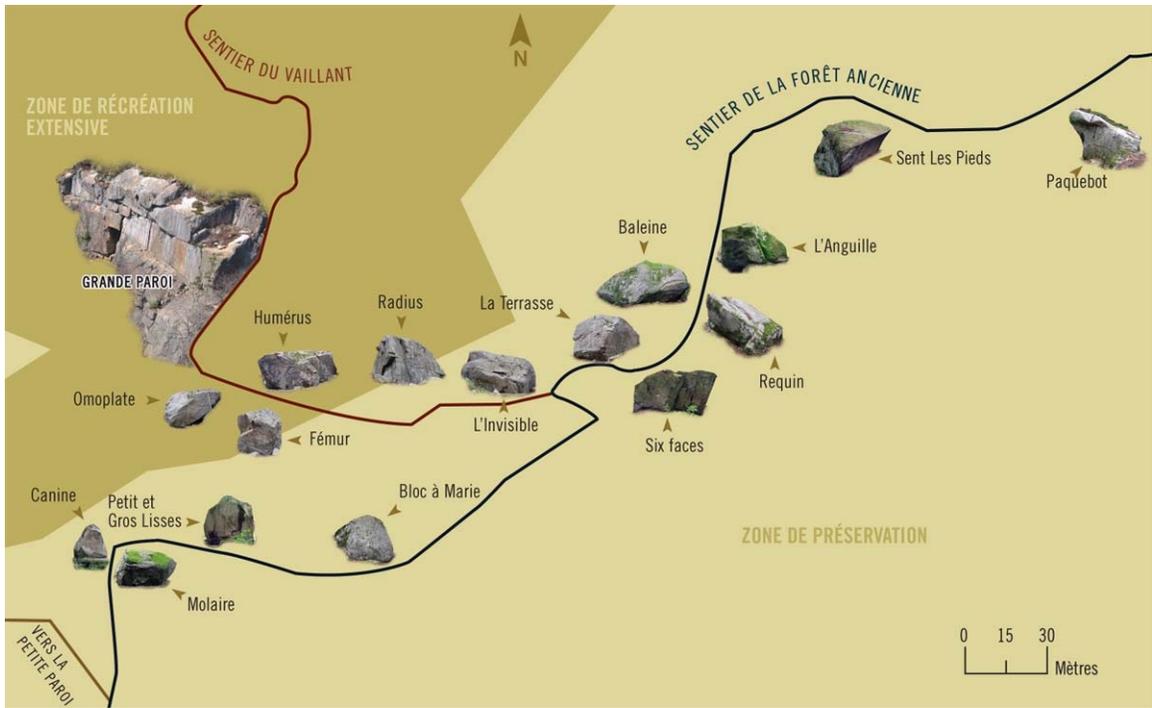
## Carte des blocs autorisés pour l'escalade SECTEUR DE GAUCHE



**PARC DU MONT WRIGHT**  
Carte des blocs autorisés pour l'escalade



**PARC DU MONT WRIGHT**  
Carte des blocs autorisés pour l'escalade





**présente**

**Le bloc du Mt Wright**

**Stonebleau**

Un topo de

**Jean-Philippe Martin**

basé sur le topo original de

**Patrick Dubuc, Alex Gerrits**

**et Raymond Tardif**

et avec la précieuse collaboration  
d'une multitude de grimpeurs

## Stonebleau, Stoneham, Québec

Les grimpeurs fréquentent depuis longtemps le Mont Wright, mais c'est seulement vers 1998 qu'ils ont commencé à explorer les blocs systématiquement. Les premiers à le faire ont été Roc, Raymond et Valérie. Ils ont brossé et fait des sentiers pendant environ trois ans avant que le site se popularise. Ensuite, plusieurs autres grimpeurs ont aidé au développement et cherché des nouvelles lignes. Un gros merci à tous!

Le résultat est le plus beau site de bloc de la région de Québec. Stonebleau offre plus de 200 problèmes répertoriés, la majorité entre V0 et V5. Tout de même, les grimpeurs plus forts ont droit à certains blocs majeurs dont le summum étant The Devil Thing. La forêt est divisée en deux secteurs. Le secteur de droite offre un beau circuit le long d'un sentier pratiquement en ligne droite. La plupart des atterrissages de ce secteur sont parfaits. Le secteur de gauche est plus chaotique avec plusieurs blocs empilés les uns sur les autres. Vous y trouverez donc des problèmes plus déversants mais certaines zones d'atterrissages sont plus dangereuses. Plusieurs pads et de bons spotteurs sont de mise.

### ATTENTION!!!

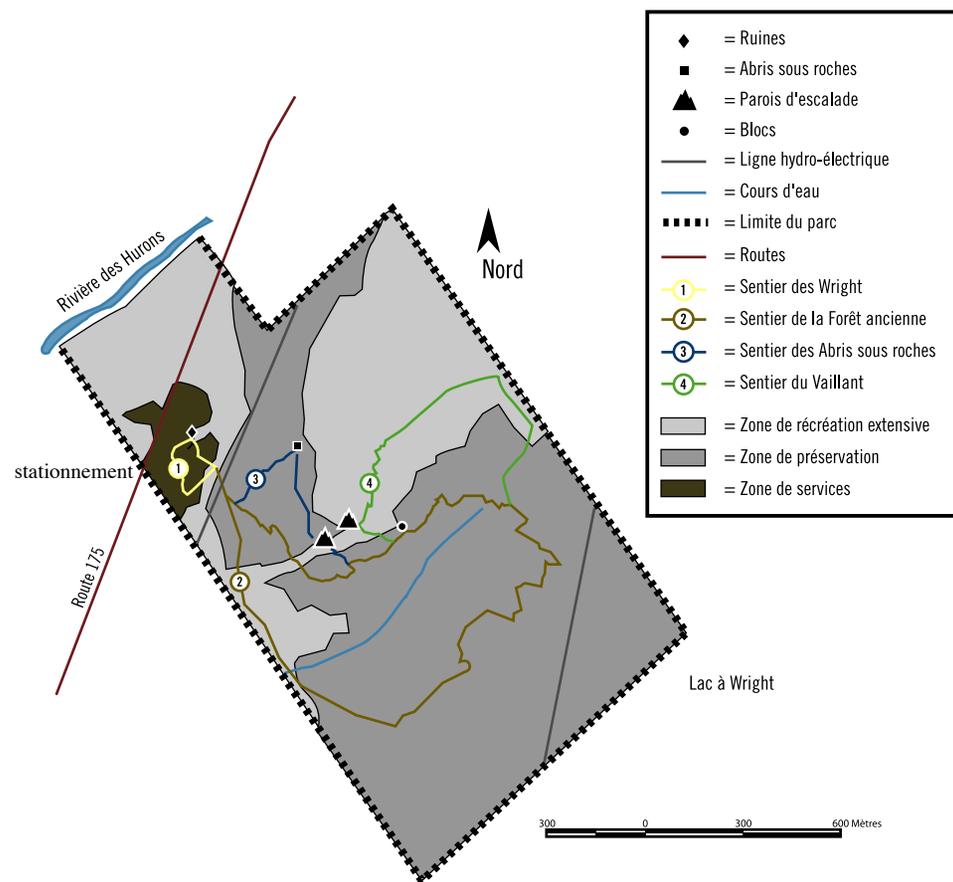
Le parc du Mont-Wright est un parc de conservation. La pratique du bloc y est permise, mais nous devons respecter certaines règles afin de garder notre droit de grimper. Certaines zones sont considérées comme des "écosystèmes forestiers exceptionnels" et **il est interdit d'y faire du bloc** ou de marcher hors des sentiers. Heureusement, les blocs dans ces zones sont de moins bonnes qualités et nous gardons l'accès à la majorité des bons blocs. Regarder les cartes pour savoir où ne pas aller. SVP, limiter la zone de piétinement à 3 mètres autour des blocs. Plus d'informations sont données à la page 18-19. Jusqu'ici, les grimpeurs ont une bonne relation avec le parc, ne gâchez pas ça pour quelques blocs. Merci.

À ceux qui se joignent à nous, vous êtes les bienvenus, mais respectez le travail des autres. Il est strictement interdit de tailler des prises ou d'installer des ancrages. Ceci est un site de bloc...

**Comment se rendre:** Prendre l'autoroute 73 Nord et se diriger vers Chicoutimi. Passer la sortie de Stoneham, continuer sur la 73 et vous verrez un Petro-Canada sur la droite. Peu après, tourner à droite pour le stationnement de la «Forêt ancienne du Mont Wright». Le sentier est au bout du stationnement. Après les lignes de l'Hydro, prendre le sentier qui monte, à votre gauche. Ensuite, la fourche de gauche vous amènera vers "les abris sous roches" (Les Atomes, Le Chaos, etc.) tandis que la fourche de droite vous amène aux Dents, Gros Lisse, etc. Environ 15-20 minutes de marche jusqu'au secteur des Dents et 10 minutes pour les abris sous roches. Un nouveau sentier relie maintenant les abris sous roches au secteur de droite en passant pas la petite paroi. Bonne journée de Bloc.

**Saison:** Comme partout au Québec, l'automne est la saison idéale. Quand les feuilles sont tombées, le soleil pénètre bien dans la forêt et les blocs restent grimpable très longtemps (novembre-décembre pour les motivés). Le printemps, les moustiques suivent la fonte des neiges et rendent l'escalade désagréable. L'été est une bonne période comme les arbres offrent beaucoup d'ombre. Par contre, la roche devient glissante les journées chaudes et humides et il est préférable de grimper en avant-midi.

## Zonage du parc de conservation



### ZONAGE

Le zonage est l'outil privilégié pour concilier conservation et accessibilité. Il aide à baliser l'utilisation du territoire et son niveau d'accessibilité. Ainsi, on retrouve trois types de zones dans le parc, selon la nature du milieu à protéger:

- › La zone de préservation se caractérise par un milieu fragile et par une faible capacité d'auto-régénération. L'accès n'y est autorisé que par les sentiers aménagés.
- › La zone de récréation extensive est accessible pour la pratique de certaines activités récréatives, comme l'escalade, la randonnée pédestre et la raquette.
- › La zone de services est attribuée à la localisation des services, tels le stationnement et l'aire de pique-nique.

Le respect du zonage est important! Il a été mis en place afin de permettre la préservation du territoire du mont Wright tout en permettant aux visiteurs d'y avoir accès.

Pour plus de détails, consultez le [www.afqm.org](http://www.afqm.org), section «projets et réalisations - Parc de la forêt ancienne du Mont Wright».

## LE PARC DE LA FORÊT ANCIENNE DU MONT WRIGHT : UN SITE EXCEPTIONNEL À PRÉSERVER

Le parc de la forêt ancienne du mont Wright est une propriété de la Municipalité des Cantons-Unis de Stoneham-et-Tewkesbury. Cette dernière a obtenu ce territoire par legs testamentaire de la famille Wright.

Comme son nom l'indique, la forêt du mont Wright est une forêt ancienne. Ce territoire a été reconnu comme écosystème forestier exceptionnel en 1997 par le MRNFP. Les peuplements anciens identifiés sur le site sont une érablière à bouleau jaune et hêtre ainsi qu'une bétulaie jaune à sapin, toutes deux âgées de plus de 300 ans, ce qui est très rare dans la région.

Les forêts anciennes sont des écosystèmes forestiers dans lesquels prennent place de très vieux arbres; les arbres dominants ayant depuis longtemps atteint leur maturité. Ces forêts possèdent une dynamique propre: elles renferment à la fois des arbres vivants, des vieux arbres et des arbres morts, et le sol y est parsemé de gros troncs à divers stades de décomposition. Les forêts anciennes désignent des peuplements non aménagés par l'homme et n'ayant subi aucune perturbation naturelle sévère récente qui aurait pu causer la destruction du couvert forestier.

### CONSERVATION AU MONT WRIGHT

La volonté de protéger la forêt ancienne du mont Wright et le désir de la rendre accessible au public peuvent sembler contradictoires. C'est pourtant le défi que relève la municipalité des Cantons-Unis de Stoneham-et-Tewkesbury, avec l'aide de l'Association forestière Québec métropolitain:

- Faire en sorte que les visiteurs respectent l'un des derniers exemples de forêts anciennes en territoire privé dans l'est du Québec
- Contribuer au maintien de l'intégrité écologique de cet endroit pour le bénéfice de la population actuelle et celui des générations à venir.

Tous les efforts de conservation et de mise en valeur réalisés (sentiers, signalisation adéquate, panneaux d'interprétation, stationnement) peuvent s'avérer vains si les utilisateurs n'y participent pas. Le site de la forêt ancienne du mont Wright, par sa richesse et sa grande diversité, mérite d'être protégé. C'est pourquoi il importe, dès maintenant, de faire notre part en tant qu'utilisateurs. Les pratiques écologiques sont essentielles à la pérennité des lieux.

### RÈGLES À SUIVRE

(Les contrevenants s'exposent à des pénalités)

Il est défendu :

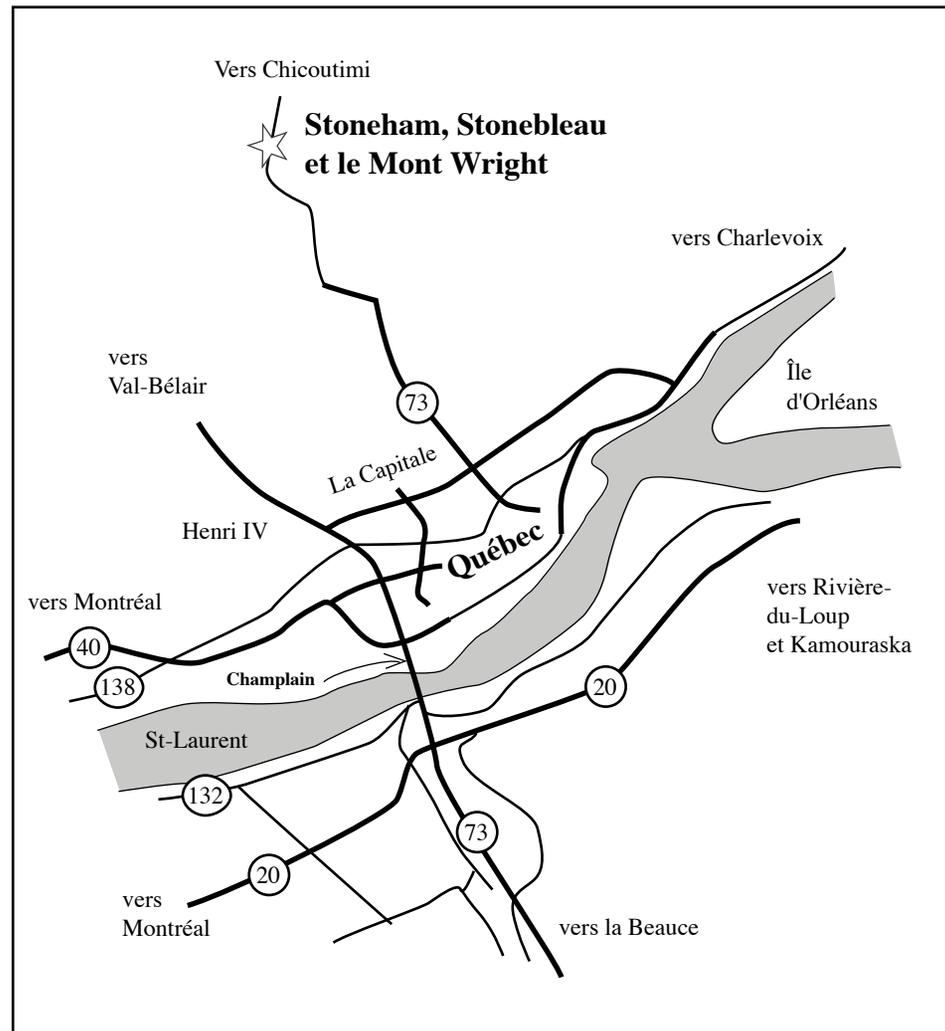
- d'abattre ou d'endommager les arbres.
- de sortir des sentiers aménagés afin de prévenir l'érosion du sol et piétiner la végétation.
- de prélever des éléments naturels, morts ou vivants.
- de faire un feu à ciel ouvert, du camping sauvage, construire un camp de fortune ou utiliser du bois mort pour faire un feu.

Il est obligatoire :

- De déposer l'ensemble de vos déchets dans les poubelles prévues à cet effet ou les rapporter à la maison.
- D'utiliser la toilette chimique qui est installée à l'entrée du parc.

Pensez au nombre de visiteurs qui marcheront à travers les sentiers du parc de la forêt ancienne du mont Wright. Si tous et chacun font leur part, nous pourrons garder et conserver le mont Wright pour les générations futures !

## Situation géographique de Stoneham par rapport à la région urbaine de Québec



## Suggestions de Jean-Philippe Martin pour votre première visite.

Pour débiter, rendez-vous à la molaire et grimpez Accroc (9)...

Si vous avez de la difficulté à faire se problème debout ou assis, vous débutez. Le proton dans le secteur de gauche ou la terrasse dans le secteur de droite devraient vous intéresser. Le problème Triple croche sur l'humérus, en départ assis devrait être un bon objectif tout comme Accroc d'ailleurs.

Si vous sortez Accroc en départ assis sans trop de peine, vous êtes dans la moyenne. La canine et la molaire devrait vous occuper pendant un certain temps, à commencer par Traitement de canal. L'invisible et le classique Six faces devrait également être sur votre parcours. L'arête de la honte sur le Six faces est définitivement le classique à sortir tout comme Ping-pong et Allez donc vous! sur l'humérus.

Si vous sortez Accroc sans même mettre vos chaussons vous êtes fort. Le secteur des poissons et une bonne part du secteur de gauche devrait vous intéresser. Toutefois il ne faut pas négliger L'arête classique et Le passage sur Le six face. La seconde chance sur le Chanceux et À toi l'honneur Jan devraient faire partis de vos objectifs.

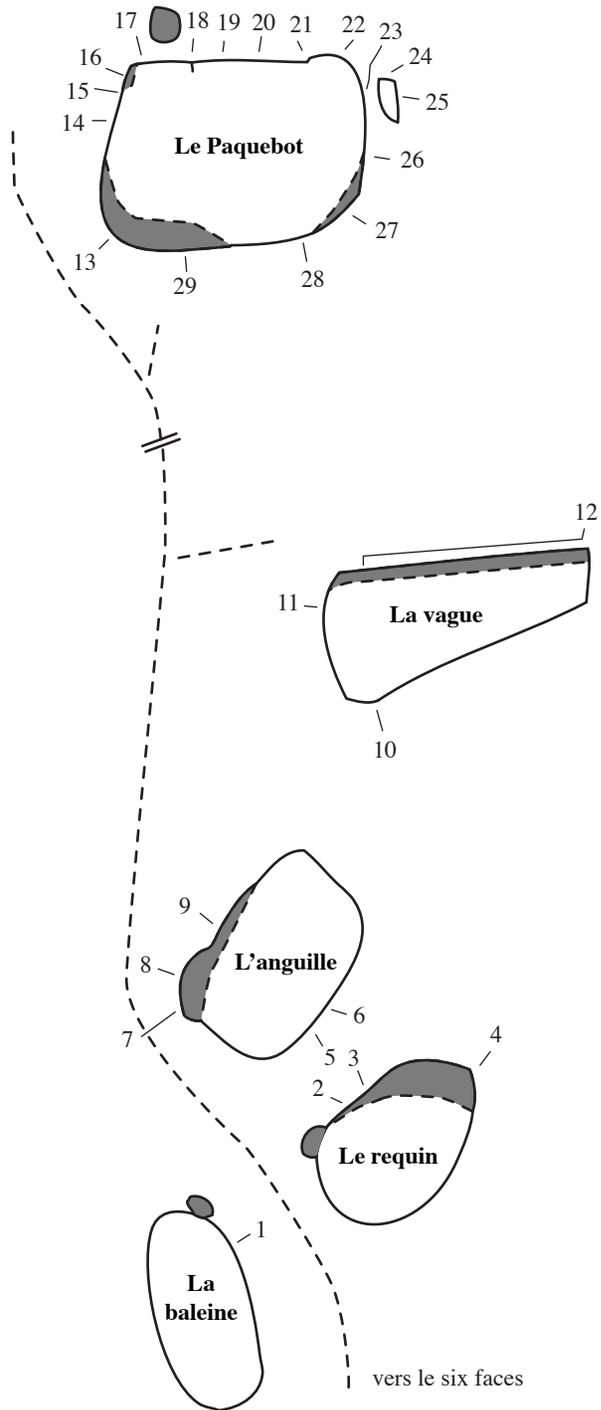
Pour les amateurs de high-ball, La poule sur Le gros lisse, La proue sur le Paquebot et Le Monstre au complet devrait vous intéresser.

Quant aux amateurs de traverses, Service complet sur La terrasse devrait vous mettre en appétit, La formule sur L'invisible vous intéresser au plus haut point. La petite paroi devrait également faire partie de votre visite.

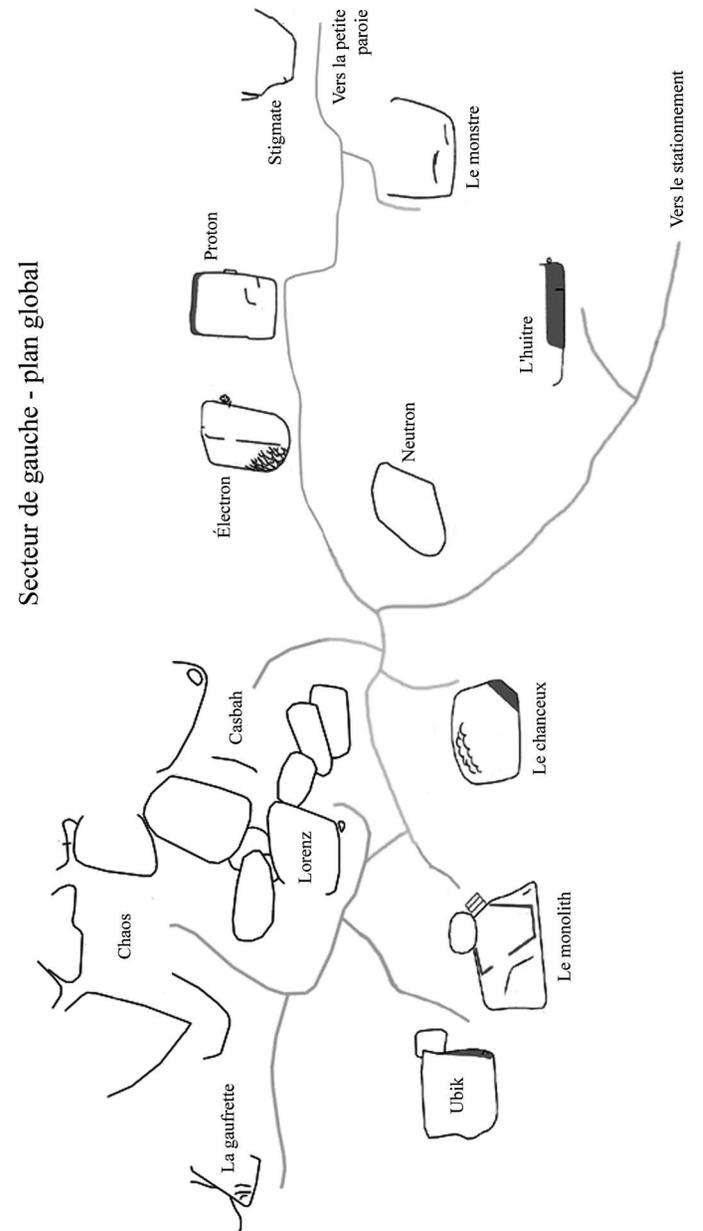
## Les poissons

- |   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <b>1. Jonas</b><br>Départ assis avec la fissure horizontale. Se rétablir dans la dalle, sans l'arête.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v5$   | <b>16. Troisième pont</b><br>Grimper la face.           | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>2. Science-Fiction</b><br>Partir les deux main sur la rampe slope et grimper tout droit dans la face. Si vous ne trouvez pas le truc, c'est de la science-fiction. Variante en départ assis. | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v4$   | <b>17. Passerelle</b>                                   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>3. La grosse torche</b><br>Départ avec les slopes et se rétablir sans l'arête.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v7$   | <b>18. Le levier</b>                                    | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>4. Tape la fesse</b><br>Départ assis et grimper l'arête.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v3/4$ | <b>19. Fissure à doigts</b><br>Grimper la fissure.      | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v3$  |
| <b>5. La fuite de l'anguille</b><br>Dalle.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0$   | <b>20. Projet</b><br>Grimper la face.                   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>6. Sans les main</b><br>Monter vers la droite sans les mains.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v2$   | <b>21. Escalier principal</b><br>Grimper la rampe.      | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>7. Veston sport</b><br>Départ assis et sortir vers la droite.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v1$   | <b>22. La proue</b><br>Départ assis et grimper l'arête. | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v2$  |
| <b>8. En complet</b><br>Départ assis, passer le dévers et sortir vers la gauche.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v2$   | <b>23. Dos-à-dos</b><br>Grimper entre les deux parois.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0-$ |
| <b>9. À toi l'honneur Jan</b><br>Départ assis sur flake.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v8$   | <b>24. Plein les mains</b><br>Grimper les arêtes.       | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0-$ |
| <b>10. Dans l'eau jusqu'au cou</b><br>Départ assis et grimper l'arête.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v7?$  | <b>25. L'iceberg</b><br>Grimper la face.                | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0-$ |
| <b>11. La tasse</b><br>Problème morpho (plus dur pour les petits).  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v2$   | <b>26. Salle des machines</b><br>Départ sur inversées.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>12. La vague</b><br>Départ assis, traverser l'arête et sortir à l'encoche. La traverse est probablement plus facile sans les pieds...  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v2$   | <b>27. La grande pompe</b><br>Départ sur inversées.     | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>13. La poupe</b><br>Grimper l'arête et le toit.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$    | <b>28. Le canot de sauvetage</b><br>Petites fissures.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v1$  |
| <b>14. Premier pont</b><br>Grimper la fissure.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$    | <b>29. Vers le hublot</b><br>Sortie bombée.             | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$   |
| <b>15. Deuxième pont</b><br>Grimper la fissure.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$    |   |  |

## Les poissons

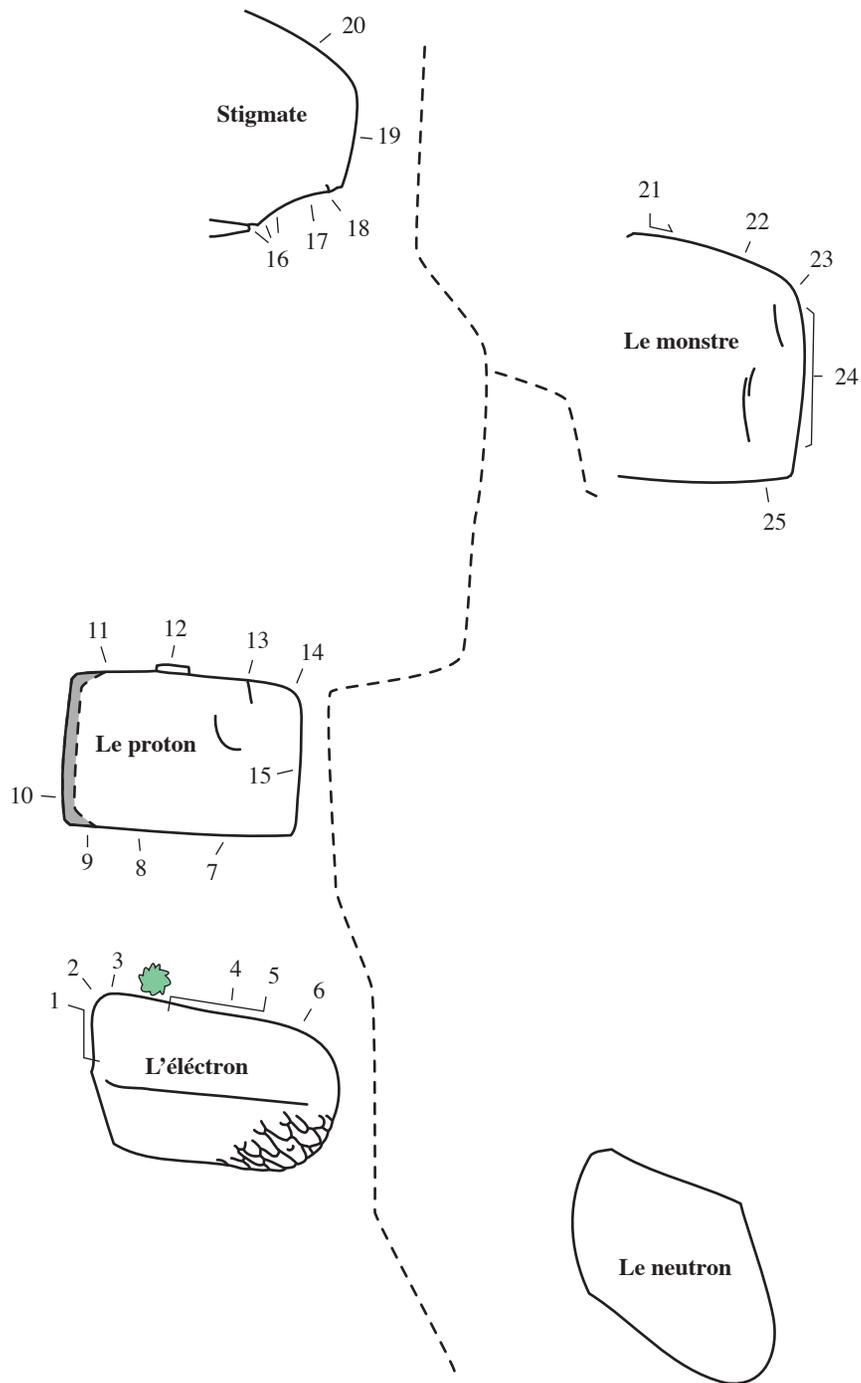


## Vue d'ensemble du secteur de gauche "Les abris sous roches"



Secteur de gauche - plan global

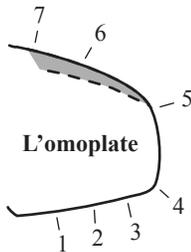
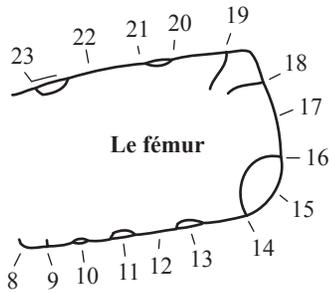
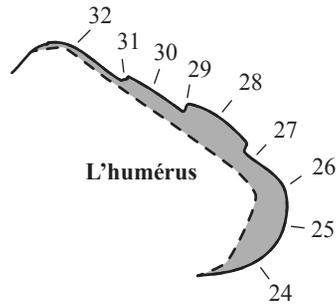
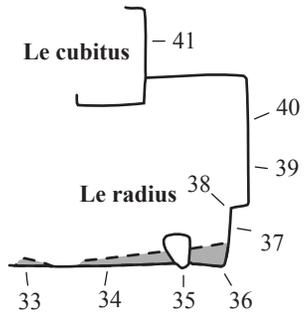
## Les atomes



## Les os

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <b>4. Sur le dos</b><br>Départ « assis » très et grimper l'arête.                  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V2  | <b>23. Québec Lévis</b><br>Départ assis et grimper l'arête  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>5. Encore une</b><br>Grimper l'arête, puis la rondeur.                          | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>24. Faux-frère</b><br>Départ assis et grimper l'arête  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>6. Dr Réta</b><br>Rétablissement sur le plat.                                   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V5  | <b>25. Allez donc vous !</b><br>Départ assis, grimper le dévers                                   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V4   |
| <b>7. Replat!</b><br>Écaillés et replat.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>26. Départ imminent</b><br>Grimper la face sans les bacs de droite                             | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>8. Ligament</b><br>Grimper l'arête.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0+ | <b>27. Triple croche</b><br>Départ assis, grimper sur les gros bacs.                              | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V1   |
| <b>9. Fracture</b><br>Grimper la fissure.  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>28. Ping-Pong</b><br>Départ assis, grimper sans la fissure de gauche et sortie vers la droite. | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V4   |
| <b>10. Allez-y</b><br>Grimper la face.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>29. Fascinante</b><br>Départ assis (?), grimper la fissure.                                    | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>11. 5'10" minimum</b><br>Grimper ce problème morpho (plus dur pour les petits). | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V2  | <b>30. Change de vitesse</b><br>Départ assis, les deux main sur la réglette.                      | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V3   |
| <b>12. L'entre-deux</b><br>Grimper la face.  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V1  | <b>31. Rampe d'accès</b><br>Départ assis, grimper la rampe.                                       | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>13. Mauvaise description</b><br>Grimper!  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V1  | <b>32. Indice humidex</b><br>Grimper la face.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>14. Demi-arête</b><br>Grimper l'arête.  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>33. À la cheville</b>  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>15. À table !</b><br>Départ assis, grimper le dévers puis fissure.              | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V2  | <b>34. Boulet</b>   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>16. Bah on l'essai !</b><br>Description   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V2  | <b>35. Nuls pied</b><br>Départ assis.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V1   |
| <b>17. Dédale</b><br>Départ assis, grimper le dévers puis la dalle.                | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V2  | <b>36. Petit bonhomme</b><br>Départ assis sous le petit toit puis grimper l'arête.                | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V1/2 |
| <b>18. Outch !</b><br>Grimper la grosse fissure.                                   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>37. Face-off</b><br>Grimper la face.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>19. Régal</b>   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>38. Penture</b><br>Grimper le dièdre.  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V    |
| <b>20. Mineur</b>  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>39. Le vieux</b><br>Grimper la face.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>21. Majeur</b>  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>40. La vieille</b><br>Grimper la face.   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |
| <b>22. À l'ombre</b>   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V   | <b>41. Le pied dans la bouche</b><br>Méga fissure.  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <sup>F R</sup><br>V0   |

## Les os



- 1. P'tite bière**  
Grimper la dalle.

F R  
□ □ v0

- 2. Lève le coude**  
Grimper la dalle.

F R  
□ □ v0

- 3. Un peu plus haut**  
Grimper la dalle.

F R  
□ □ v1

vers le Six Faces

vers la falaise

## Les atomes

- 1. Contorsions**

F R  
□ □ v2

Départ assis, grimper fissure horizontale, légère traverse et sortir près du coin sans l'arête.

- 2. Dérape**

F R  
□ □ v0

Départ debout, grimper l'arête - variante assis V?

- 3. Sangsue**

F R  
□ □ v1

Départ assis sur bonne prise et sortie vers le coin.

- 4. Effet supraluminique**

F R  
□ □ v

Départ assis sur fissure horizontale, dynamique pour sortir.

- 5. Couches atomiques**

F R  
□ □ v

Projet : Départ assis dans la fissure, traverse sur la craque horizontale de haut et sortie juste avant l'arbre.

- 6. Électron-volte**

F R  
□ □ v0

Départ assis, grimper la fissure.

- 7. Ionisation**

F R  
□ □ v2

Départ assis, légère traverse et suivre la fissure.

- 8. Top quark**

F R  
□ □ v0

Départ assis, grimper la fissure.

- 9. Bottom quark**

F R  
□ □ v0

Départ assis, grimper la fissure.

- 10. Friction atomique**

F R  
□ □ v2

Départ assis et rétablissement.

- 11. Strange quark**

F R  
□ □ v0

Grimper la face.

- 12. Fusion nucléaire**

F R  
□ □ v

Grimper la face par le micro-toit.

- 13. Charm quark**

F R  
□ □ v0

Départ assis, grimper la fissure.

- 14. Saut quantique**

F R  
□ □ v2

Départ sur le coin et dynamique pour la fissure de Charm quark.

- 15. Couches atomiques**

F R  
□ □ v0

Plusieurs problèmes en dalle.

- 16. Premières cicatrices**

F R  
□ □ v0

Plusieurs petits problèmes.

- 17. L'équilibriste**

F R  
□ □ v2

Grimper la dalle sans la fissure de droite.

- 18. Scarification**

F R  
□ □ v2

Grimper la fissure.

- 19. Scarface**

F R  
□ □ v

Grimper la face.

- 20. Points de suture**

F R  
□ □ v0

- 21. Y dort, fais le tour**

F R  
□ □ v2

Traverse de droite à gauche.

- 22. Attaque latérale**

F R  
□ □ v

Grimper la face.

- 23. Le petit monstre**

F R  
□ □ v2

Départ assis, grimper la fissure et terminer sur gros bac.

- 24. Godzilla**

F R  
□ □ v3

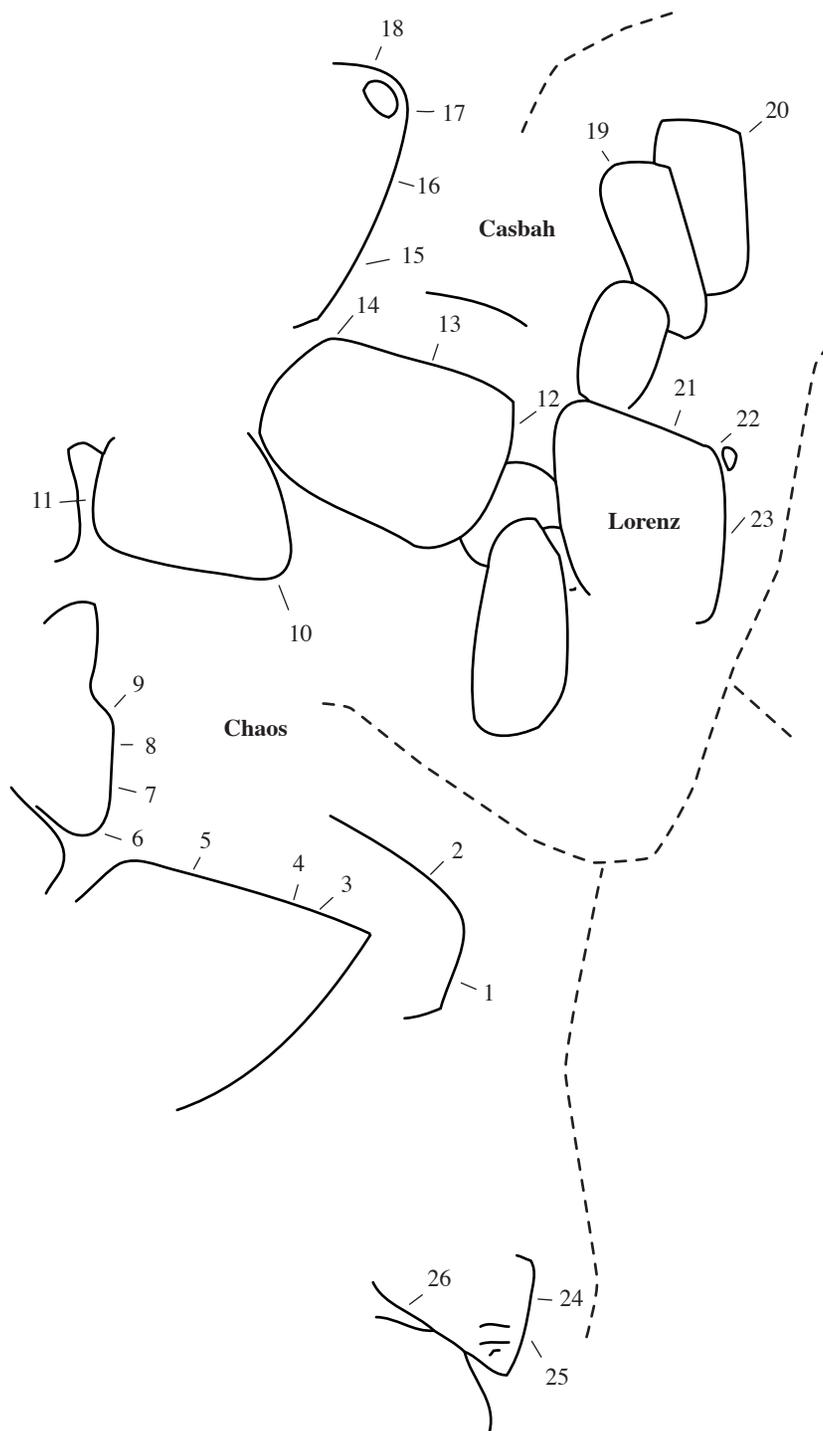
Suivre la fissure horizontale vers la droite, puis le système de fissure dans la section juste à droite du centre (très engagé).

- 25. Gomme de pain**

F R  
□ □ v2/3

Dalle très fine.

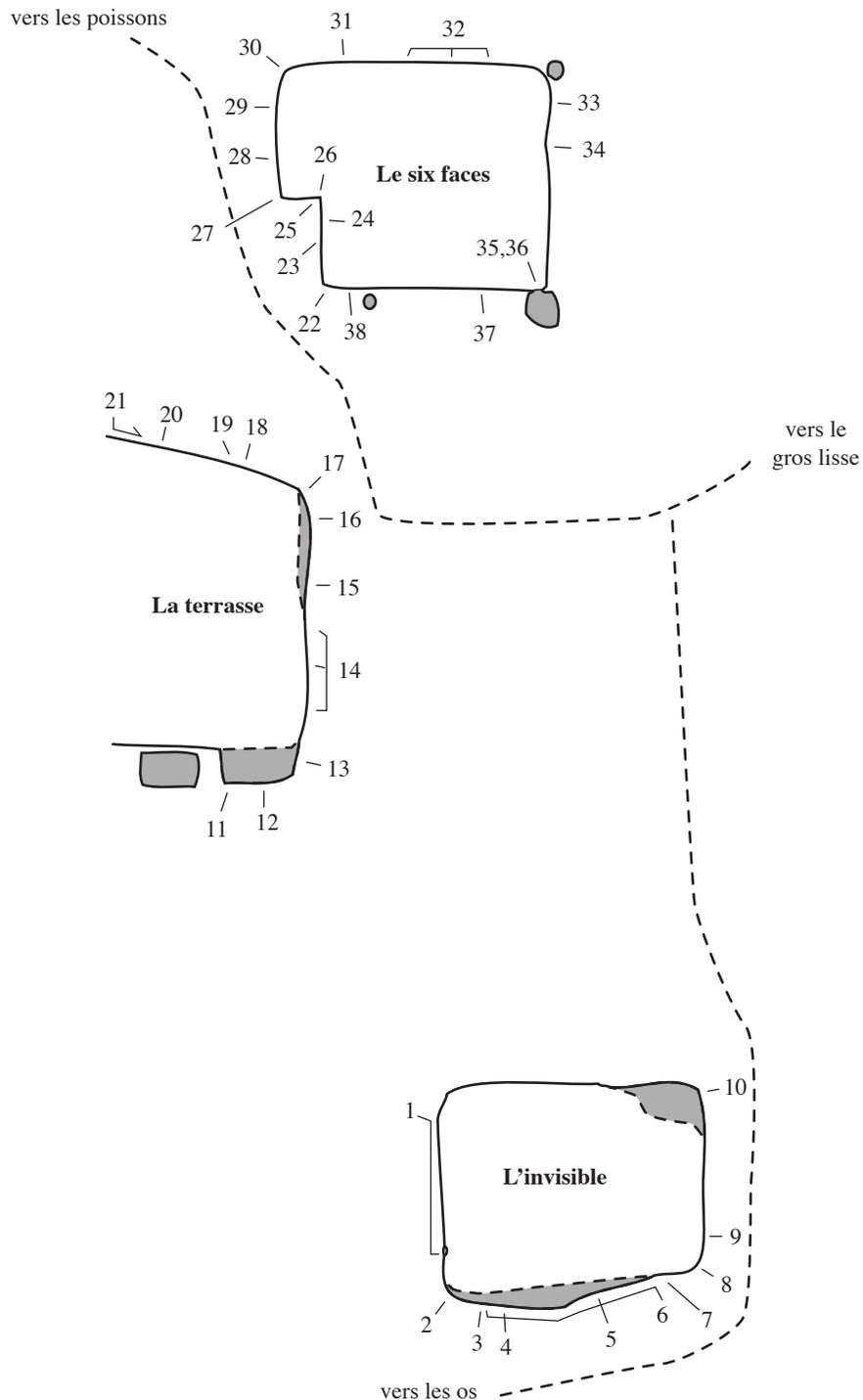
## Le chaos



## Le six faces

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <b>1. Triangulaire</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$ | <b>20. Petit service</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Traverse sur fissure horizontale et sortie par le triangle.   |   | Traverse sur la lèvre et en haut.  |   |
| <b>2. Mon premier départ assis</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$ | <b>21. Service complet</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$   |
| Départ assis, grimper l'arête.  |   | Traverse jusqu'à Confiance (13)  |   |
| <b>3. La visible</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V2$ | <b>22. L'arête classique</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V4/5$ |
| Départ sur petites prises, sortir par la fissure verticale.   |   | Superbe ligne. Grimper l'arête avec de petites réglètes (V4). Le départ assis monte la cote à V5.                              |   |
| <b>4. Fissuration</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>23. Faut pas craquer</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Grimper la fissure.   |   | Grimper la fissure.  |   |
| <b>5. Jogging</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>24. Interface</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Flakes et jugs.   |   | Grimper entre les fissures.  |   |
| <b>6. La formule</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V4$ | <b>25. La fissure du coin</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Départ au début du gros bac, traverse sur la .fissure horizontale et sortie avec la fissure verticale |   | Départ assis   |   |
| <b>7. À l'aveuglette</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>26. Philanthrope</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$   |
| Départ assis, dynamique pour gros bac.  |   | Grimper le dièdre sans les fissures.   |   |
| <b>8. Insaississable</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>27. L'arête de la honte</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V4$   |
| Grimper l'arête.  |   | Départ assis, grimper l'arête. Variante avec départ au #30 (V3). Imaginez vous donc qu'un sellement a déjà protéger ce bloc!!! |   |
| <b>9. Saut dans l'inconnu</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>28. Voie double</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V5/2$ |
| Départ sauté pour tablette et rétablissement.   |   | Grimper la face sur les réglètes (V5) ou en dynamique (V2).  |   |
| <b>10. Imperceptible</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$  | <b>29. Franky</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$   |
| Grimper l'arête, départ debout ou départ dans le toit.  |   | Départ sur tablette et bi-doigts.  |   |
| <b>11. La terrasse s'écroule</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$ | <b>30. Monte en bas</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Départ assis et grimper la fissure.   |   | Départ assis.  |   |
| <b>12. La petite proue</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V3$ | <b>31. Monte en haut</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0+$  |
| Grimper entre la fissure et le coin.  |   | Fissure.   |   |
| <b>13. Confiance</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V3$ | <b>32. Trois faces</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$   |
| Grimper à droite de et avec l'arête.  |   | Dalles.  |   |
| <b>14. Les trois dalles</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V3$ | <b>33. Le six faces suinte</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V2$   |
| Dalles engagées.  |   | Fissure laide.   |   |
| <b>15. Bistro</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$ | <b>34. Problème à la souche</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V2$   |
| Variante en départ assis (V2).  |   | Fissure et sortie délicate. La prise cassée à la fin est due aux sellements posés par inconscience sur le Six Faces.           |   |
| <b>15b. Le serveur</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V2$ | <b>35. Tu peux</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V3$   |
| Départ à droite au bout de la tablette, traverse et sortie dans Bistro.                               |   | Départ debout et grimper l'arête.  |   |
| <b>16. Resto</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V2$ | <b>36. Le passage</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V6$   |
| Départ assis, grimper la fissure.   |   | Départ assis, déplacement vers L'anguille et sortie.   |   |
| <b>17. Café</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V1$ | <b>37. L'anguille</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V5$   |
| Départ assis, grimper l'arête.  |   | Fissure et légère traverse à gauche. Variante départ sauté pour tablette et sortie (V3).                                       |   |
| <b>18. Côté court</b>   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$ | <b>38. Projet</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V$    |
| Bac et sortie à gauche.   |   | Grimper la face.   |   |
| <b>19. Côté jardin</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} V0$ |  |   |
| Bac et sortie à droite.   |   |  |   |

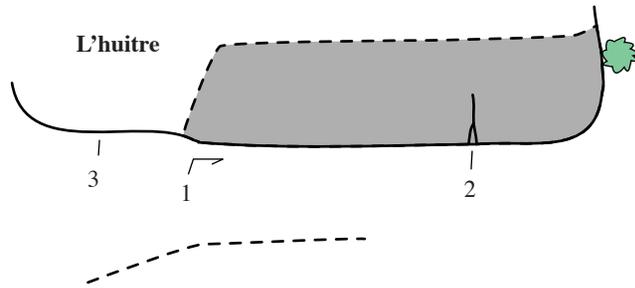
## Le six faces



## Le chaos

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <b>1. Le pilier</b><br>Départ assis, réglette à gauche et bonne prise à droite, sortie délicate.                      | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v1$ | <b>14. La vigie</b><br>Départ assis avec bonne prise.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>2. Temporaire</b><br>Départ assis sur la petite tablette et suivre le flake vers la droite.                        | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>15. Petit bonhomme</b><br>Départ assis.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>3. 15<sup>ème</sup> parallèle</b><br>Départ assis, main gauche fissure, main droite sur jug.                       | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v5$ | <b>16. Second rempart</b><br>Départ assis.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>4. Effet papillon</b><br>Grimper la fissure.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>17. Rotonde</b><br>Départ assis.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>5. La fissure du démon</b><br>Départ assis, et fissure.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v4$ | <b>18. Troisième rempart</b><br>Traverse.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>6. Freddy</b><br>Départ assis sur deux prises basses sur l'arête, jug et sortie dans le toit.                      | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v4$ | <b>19. L'index</b><br>Départ assis avec bonne prise.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>7. Dimension fractale</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>20. À marée basse</b><br>Traverse.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>8. L'attracteur étrange</b><br>Départ assis, dans l'abris sur le bloc opposé, changer de bloc et sortir.           | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v1$ | <b>21. Tous aux abris!</b><br>Départ assis, sortir tout droit ou avec traverse vers Éclair de génie. | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>9. Décoïn</b><br>Départ assis, et grimper le dièdre.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>22. Exposé</b><br>Départ assis, grimper l'arête.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>10. Équation d'onde</b><br>Départ à droite sortie à l'extrême gauche. Variante en départ assis avec le petit bloc. | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0$ | <b>23. Éclair de génie</b><br>Départ assis, grimper la fissure.                                      | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |
| <b>11. Piège à ours</b><br>Départ assis dans l'abris.   | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>24. Côté gaufré</b><br>Départ assis, sortie par la face.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0$ |
| <b>12. Le donjon</b>  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  | <b>25. La tranche</b><br>Départ assis très bas, grimper l'arête et sortir par l'arrière.             | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v3$ |
| <b>13. Premier rempart</b><br>Départ assis, grimper avec les fissures.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v0$ | <b>26. Côté plat</b><br>Départ assis, fissures et sortie.  | $\begin{matrix} F & R \\ \square & \square \end{matrix} v$  |

## L'huitre



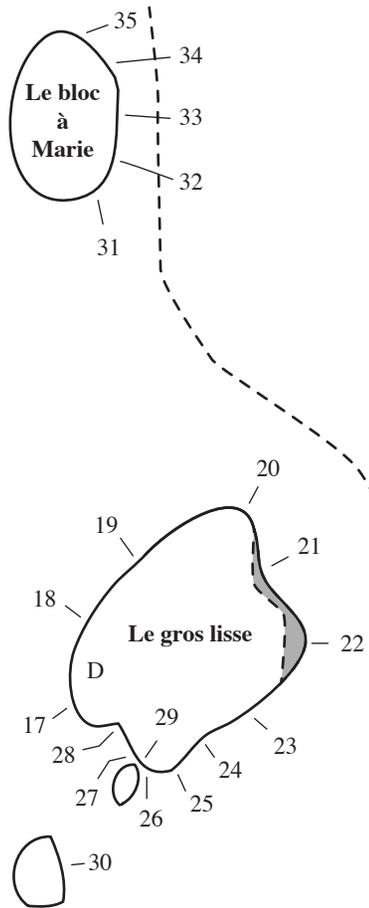
1. **Le divan** F R  
□ □ V4  
Traverse sur fissure horizontale.
2. **L'évolution du mollusque** F R  
□ □ V5  
Traverse et sortie avec fissure verticale.
3. **Écrevisse** F R  
□ □ V0  
Grimper la face.

## Le gros lisse

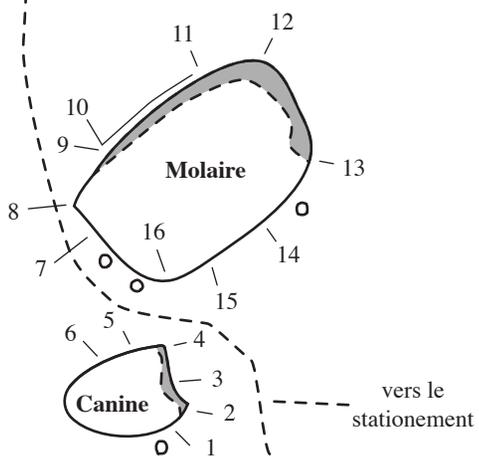
1. **Bombé** F R  
□ □ V0  
Grimper la dalle.
2. **Canine gauche** F R  
□ □ V3  
Départ assis (ou accroupis) et grimper l'arête.
3. **Canine direct** F R  
□ □ V4  
Grimper au centre avec les petites réglettes, sans se servir des arêtes.
4. **Canine droite** F R  
□ □ V1  
Départ debout et grimper l'arête.
5. **Plaque** F R  
□ □ V0  
Grimper la dalle.
6. **Petite plaque** F R  
□ □ V0  
Grimper la dalle.
7. **Salle d'attente** F R  
□ □ V0  
Départ assis.
8. **Sans chaussons** F R  
□ □ V0  
Départ assis et grimper l'arête.
9. **Accroc** F R  
□ □ V0  
Variante en départ assis V1.
10. **Le pont** F R  
□ □ V4/5  
Départ assis, traverse et sortie par la fissure (Traitement de canal).
11. **Traitement de canal** F R  
□ □ V3  
Départ assis et grimper la fissure.
12. **Prompt rétablissement** F R  
□ □ V5  
Départ assis, puis grosse prise à droite et rétablissement sans la fissure. Variante debout V2.
13. **La couronne** F R  
□ □ V0  
Départ assis sur bonne prise. Variante avec départ loin à droite : départ assis et traverse (V2).
14. **Mauvaise carie** F R  
□ □ V0  
Dalle – problème avec la prise cassée.
15. **Soie** F R  
□ □ V  
Grimper la dalle.
16. **Gencives** F R  
□ □ V3  
Départ assis.
17. **Le petit ours** F R  
□ □ V3  
Départ sur deux side-pulls et mauvais pieds.
18. **Dalle du gros lisse** F R  
□ □ V2  
Grimper la dalle avec side-pull.
19. **Cours Forest** F R  
□ □ V0  
Courir et sauter pour attraper le bol.
20. **La poule** F R  
□ □ V2  
Départ debout et grimper l'arête. Un des plus beau problème de ce niveau.
21. **The Devil thing** F R  
□ □ V11?  
Départ sur réglettes très haute, faire un grand mouvement un peu vers la gauche. Ouvert par Jan Dedonder. Répétitions inconnues?
22. **Projet** F R  
□ □ très dur  
Grimper l'arête ronde avec le sidepull à droite.
23. **Premier cauchemar** F R  
□ □ V2  
Départ sur prises inversées. Traverser légèrement vers la droite et trouver les belles prises.
24. **Le gros réta** F R  
□ □ V  
Réta à partir de la tablette.
25. **Le gros plat** F R  
□ □ V
26. **Kamikaze** F R  
□ □ V2  
À droite de l'arête, départ sur deux side-pull.
27. **Face à face** F R  
□ □ V  
Départ sur deux side-pull.
28. **Concave** F R  
□ □ V  
Face seulement.
29. **Furieux kamikaze** F R  
□ □ V2  
Grimper l'arête.
30. **Dalle du petit lisse** F R  
□ □ V6?  
Grimper la dalle avec pratiquement aucune prise.
31. **Aime** F R  
□ □ V0  
Dalle.
32. **Ah** F R  
□ □ V0  
Dalle et arête.
33. **Air** F R  
□ □ V0  
Dalle du milieu.
34. **Hiii!** F R  
□ □ V0  
Bonne prises.
35. **Heu** F R  
□ □ V0  
Départ sur bonne prise main gauche.

vers le six faces

## Le gros lisse



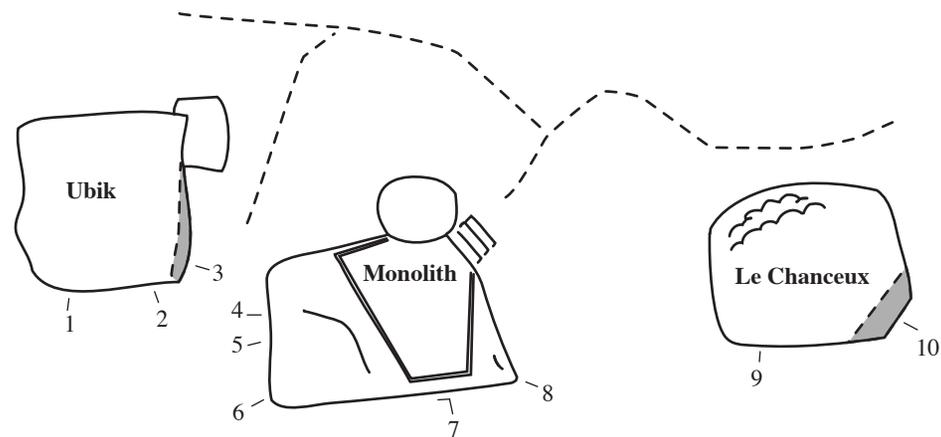
Le petit lisse



page 14

vers le vieux sentier

## Monolith



### 1. K.

Grimper la face.

F R  
□ □ v0

### 2. Science

Traverse.

F R  
□ □ v0

### 3. Fiction

Départ assis, grimper la fissure.

F R  
□ □ v5

### 4. Purgatoire

Départ assis sur bonne prises.

F R  
□ □ v1

### 5. Inferno

Départ assis sur gros side-pull à droite, sortie vers la gauche.

F R  
□ □ v1

### 6. Pêché véniel

F R  
□ □ v0

### 7. Pavé de bonnes intentions

F R  
□ □ v7

### 8. Sortir de l'enfer

Grimper l'arête.

F R  
□ □ v4

### 9. La première chance

Départ assis.

F R  
□ □ v4

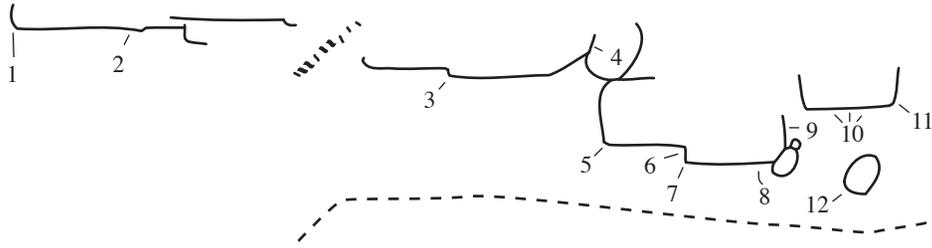
### 10. La seconde chance

Départ assis!

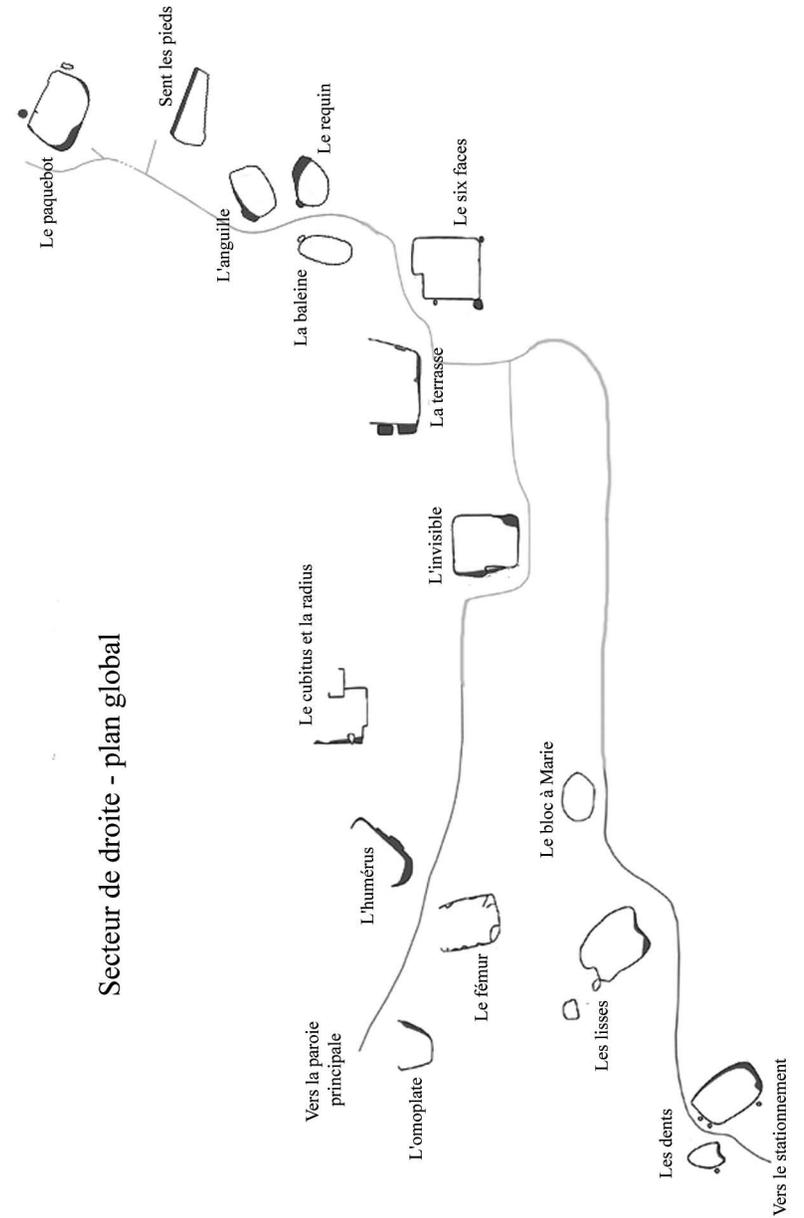
F R  
□ □ v8

page 11

## Secteur de la petite paroi



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <b>1. Coin rond</b>  | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v   | <b>7. Arête vertigineuse</b>           | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v    |
|  |   | <i>Grimper l'arête.</i>                |  |
| <b>2. Hors champs</b>  | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v4  | <b>8. Projet</b>                       | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v    |
| <i>Départ assis sur réglettes puis grosse prise ronde et tablette.</i> |   | <i>Départ debout, suivre la rampe.</i> |  |
| <b>3. Bon pied bon oeil</b>  | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v0+ | <b>9. sans nom</b>                     | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v    |
| <i>Plusieurs petits problèmes et traverses.</i>                        |   |  |  |
| <b>4. Salamandre</b>   | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v   | <b>10. Tabula rasa</b>                 | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v0/1 |
| <i>Grimper le toit.</i>  |   | <i>Plusieurs problèmes de dalle.</i>   |  |
| <b>5. Sortie du soir</b>   | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v0  | <b>11. Déportation</b>                 | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v    |
| <i>Grimper l'arête.</i>  |   | <i>Grimper l'arête.</i>                |  |
| <b>6. Sablier</b>  | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v   | <b>12. Petit bateau</b>                | <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> R v    |
| <i>Départ assis, grimper la fissure.</i>                               |   | <i>Traverser le bloc et sortir.</i>    |  |



## Secteur de droite - plan global