



Guide d'escalade du site de Trois-Rives

Responsables de l'aménagement: La FQME et le Club d'escalade et de montagne de la Mauricie

Merci aux ouvriers du site, ainsi qu'à tous les bénévoles qui sont venus sécuriser le site. Pour l'ouverture et le développement, toutes les voies ou sentiers doivent être autorisés par le CEMM ou la FQME.

Tous commentaires sur le topo sont appréciés, ils nous permettront de l'améliorer. Faites-nous part de vos commentaires à l'adresse suivante : cemmauricie@gmail.com

Adresse

Paroi d'escalade de Trois-Rives
5112 Route 155 Trois-Rives Qc G0X 2C0

Site web et page internet :
Club d'escalade et de montagne de la Mauricie (CEMM) :
<https://www.facebook.com/cem.mauricie/>
Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade :
(FQME) : <https://fqme.qc.ca/>



Difficulté	Trad	Mixte	Sport	Moul
5.3 à 5.6	2			7
5.7	5		1	5
5.8	8		2	6
5.9	11	4	9	5
5.10	11	4	1	6
5.11	1	5	1	2
5.12	1	3	3	

La propriété

Ayant acheté la propriété au pied d'une falaise d'escalade en août 2020, Patrick Brouillard et Amélie Vertefeuille, co-propriétaires de Passion Escalade, ont commencé à développer le site d'escalade de Trois-Rives avec l'aide de nombreux bénévoles et de la Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade (FQME). C'est grâce à l'accord des propriétaires de la falaise que les travaux ont pu commencer.

Description

Le mur d'escalade est d'environ 400 mètres de large et d'en moyenne 60 mètres de haut. On y retrouve présentement 100 voies et possibilité d'en avoir plus de 200.

Toilettes : 2 toilettes sur le site. Merci de les garder propres.

Chiens : acceptés en laisse en tout temps.

Feux : sont acceptés seulement aux endroits dédiés sur les terrains de camping.

Orientation

La falaise est orientée vers l'ouest. Elle voit donc le soleil en fin de matinée. Par ailleurs, nous pouvons observer un magnifique couchée de soleil du côté de la rivière.

Accès : la falaise se trouve sur un terrain privé, il est donc important de respecter les conditions d'accès.

Sécurité

Le risque de chute de pierres est présent puisque c'est un site en développement. Nous vous demandons de porter un casque lorsque vous êtes à la base de la paroi.

Le réseau cellulaire est disponible sur le site, mais peut être incertain. **Pour urgence composer le 911.**

La grimpe

Cotation : 5.3 à 5.12

Type d'escalade : moulinette sur ancrages artificiels (scellements), premier de cordée « sportif », « mixte » et « traditionnel »

À noter : Pour un coup d'oeil rapide, les lignes « sport » sont équipées avec des plaquettes, alors que les lignes « mixtes » sont équipés de scellements

Stick-clip : L'utilisation d'un stick-clip est fortement recommandée dans les voies sportives.

Approche : entre 1 et 15 minutes!
L'approche peut être escarpée pour certains secteurs, particulièrement les secteurs panoramique et premières vagues.

Relais : tous équipés sur scellements.

Merci d'utiliser votre matériel pour faire des moulinettes et ainsi éviter d'endommager prématurément les équipements fixes.

Hébergement

Il y a un camping, géré par Passion Escalade, sur place au pied des falaises. Des chalets sont disponibles au Domaine McCormick à environ 300 mètres au Sud pour plus de commodités.

Alimentation

Le restaurant de l'hôtel Marineau est le plus près, à 15 minutes au Sud. C'est au même endroit qu'il y a le dépanneur le plus près. L'épicerie la plus proche est à 30 minutes au Nord sur la route 155 et au Sud elle est à plus d'une heure.

Directions

De Trois-Rivières, prendre la route 155 Nord en direction de Shawinigan. Au rond-point, continuer tout droit sur la Route 155. La paroi apparaîtra sur votre droite au km 71.

Du Lac-Saint-Jean, prendre la route 155 Sud en direction de La Tuque. La paroi apparaîtra sur votre gauche au km 71.

FQME

La FQME assure ce site et le CEMM gère son développement. Vous devez être membre de la FQME pour y grimper. Les différentes adhésions doivent être achetées en ligne. Pour plus d'information, visitez www.fqme.qc.ca. N'oubliez pas d'apporter votre preuve avec vous.

Bon à savoir

Le site est encore en développement. À chaque année, des nouvelles voies s'ajoutent au site. Si vous détectez des drapeaux ou d'autres indications sur le rocher, il s'agit fort probablement d'une voie non terminée. Évitez de grimper dans ces voies comme elles ne sont peut-être pas encore sécuritaires.

Restez dans les secteurs ouverts et évitez de vous aventurer dans les secteurs fermés puisqu'ils peuvent être dangereux, surtout si des travaux sont en cours.

L'escalade à Trois-Rives se développe avec un fort accent sur l'escalade traditionnelle dans le but de préserver la beauté du site et d'encourager l'esprit d'aventure et d'engagement personnel. L'ouverture de lignes offrant de la protection naturelle est donc favorisée. Ainsi, le placement d'un minimum d'ancrages fixes est encouragé. D'ailleurs, le placement d'ancrages fixes dans des endroits où de la protection naturelle existe ne sera pas toléré, à l'exception des relais (i.e. à côté de bonnes fissures). Les ancres utilisés sur le site sont les scellements Raumer Superstar uniquement.

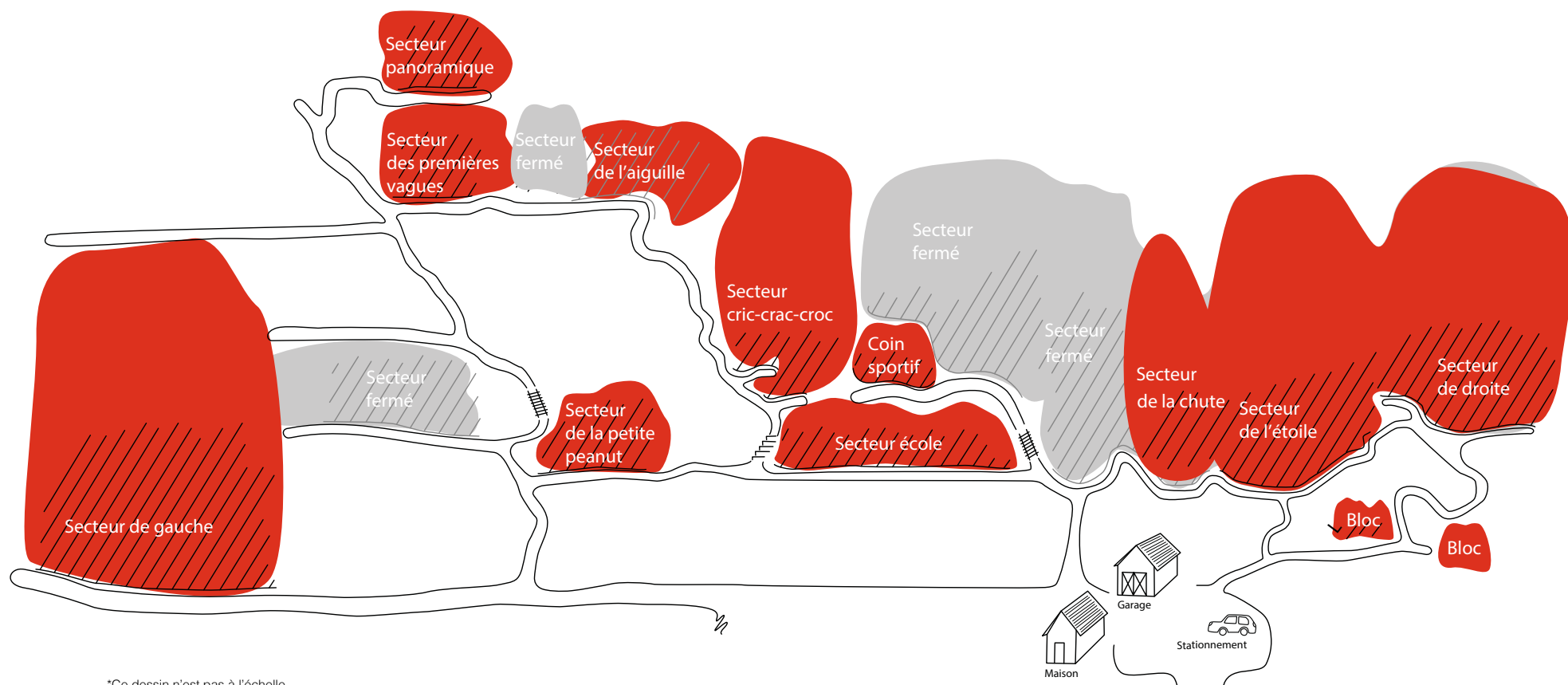
Légende du topo

 : Moulinette  : Sport

 : Traditionnelle  : Mixte

★ : classique du site

Carte des secteurs



*Ce dessin n'est pas à l'échelle

Pour toutes informations complémentaires
au sujet du topo, veuillez contacter le CEMM.

Merci de votre contribution!

Secteur de gauche

Pour installer des moulinettes, suivre les indications pour le secteur Premières Vagues et tourner à gauche juste avant celui-ci.

Il y a des relais à la mi paroi pour installer des moulinettes pour les enfants ou encore pour l'initiation au multi longueur

1. Inexistante pour le moment.
2. Inexistante pour le moment.
3. **Judlaju** 5.7 PG  
Départ facile sur dalle qui mène à une section un peu plus verticale.
L1 : 5.6 - L2 : 5.7 18 mètres
4. **Je craque pour toi** 5.8 
Départ sur dalle suivi de beaux mouvements dans un dièdre fissuré ouvert à gauche.
L1 : 5.6 - L2 : 5.8 20 mètres
5. **La limace** 5.10  
Départ sur dalle puis grimper la fissure hors largeur.
L1 : 5.7 sport - L2 : 5.10 20 mètres
6. **Les deux font la paire (gauche)** 5.10 
Grimper le centre de la dalle puis continuer dans la face verticale.
L1 : 5.8 - L2 : 5.10 22 mètres

7. **Les deux font la paire (droite)** 5.9  
Grimper la droite de la dalle puis suivre le système de fissures minces.
L1 : 5.9 sport - L2 : 5.9 22 mètres
8. **Roc à bloc** 5.10  
Départ facile dans un petit dièdre, surmonter les 2 petits toits puis continuer dans la fissur.
L1 : 5.6 - L2 : 5.10 25 mètres
9. **Urgence nominale** 5.10 
Départ facile dans un dièdre puis suivre le mince système de fissures.
L1 : 5.6 - L2 : 5.10 25 mètres
10. **Capitaine craque** 5.9  
Départ facile dans un dièdre puis suivre la belle fissure jusqu'au relais. Possibilité d'utiliser seulement la fissure de gauche ou d'utiliser les 2 fissures.
L1 : 5.3 - L2 : 5.9 27 mètres





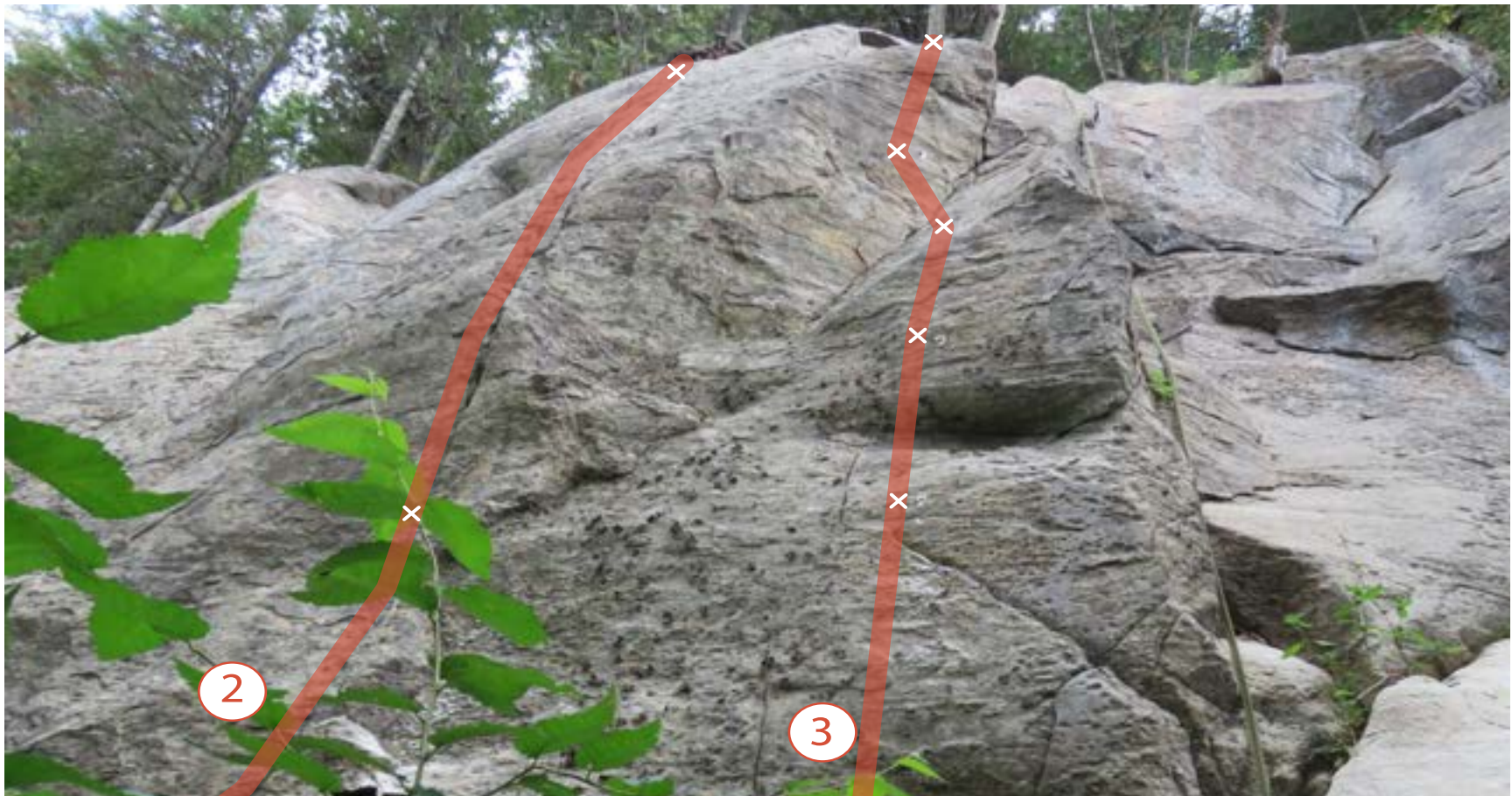
Secteur de la petite peanut

1. **Le gros cajou**
6 plaquettes, 14 mètres
2. **La noisette**
2 scellements, 12 mètres
3. **Le beurre d'amande**
6 plaquettes, 12 mètres

5.10 

5.11 

5.10 



Secteur panoramique

1. Pas de géant

Départ à gauche de la dalle. Suivre la ligne de plaquettes sur la gauche de la dalle.
6 plaquettes, 12 mètres

5.8



2. Pas dall'ure

Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.
9 plaquettes 15 mètres

5.9



3. L'envolée

Fissure la plus apparente sur la droite du mur.
15 mètres

5.6

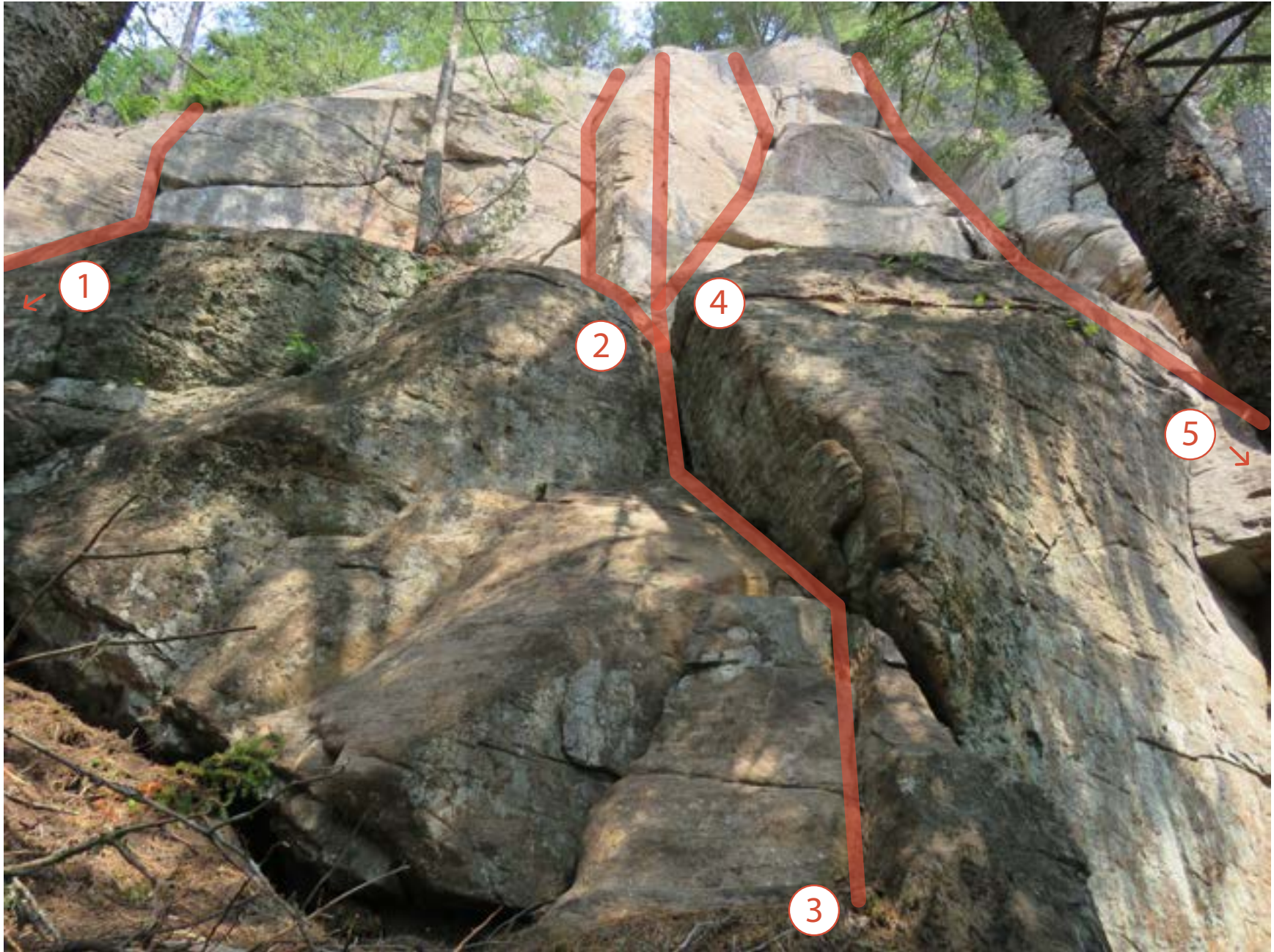


Secteur premières vagues

Secteur idéal pour l'initiation à l'escalade traditionnelle

1. **Apprenti matelot** 5.6 
Commencer par un petit passage vertical pour rejoindre un dièdre. De la vire, suivre les deux fissures obliques qui se transforment en une belle fissure jusqu'au relais.
20 mètres
2. **Le vent dans les voiles** 5.9 
Grimper le dièdre soutenu, mais court. Continuer sur la dalle fissurée jusqu'au relais.
20 mètres
3. **Trident** 5.9 
Même départ que Le vent dans les voiles, mais grimper la fissure verticale dans la face.
20 mètres
4. **Rose des vents** 5.7 
Même départ que Le vent dans les voiles, mais bifurquer vers la droite et suivre la rampe et une série de dièdres.
20 mètres
5. **Raz-de-marée** 5.7 
Grimper le dièdre sur la dalle jusqu'au relais.
20 mètres
6. **Bouteille à la mer** 5.9 
Grimper la fissure mince jusqu'au relais.
15 mètres

7. **Poséidon** 5.8 
Départ dans le dièdre ouvert à gauche, suivre la fissure sur la dalle.
25 mètres
7a. Sur le ledge traverser vers la droite pour rejoindre « Prendre le large ».
8. **Prendre le large** 5.8 
Départ dans le dièdre ouvert à droite
25 mètres





Secteur de l'aiguille

Nouveau secteur, soyez prudent, il peut y avoir de la roche lousse. Merci de nous donner vos commentaires.

- | | | | | | |
|--|----------------|--|---|---------|---|
| 1. Petite étoffe
6 plaquettes, 15 mètres | 5.9 |  | 10. Côte-à-côte
40 mètres | 5.10 PG |  |
| 2. La tricoté serré
11 plaquettes, 28 mètres | 5.10 |  | 11. Petite ange
25 mètres | 5.9 |  |
| 3. Prêt-à-porter
12 plaquettes, 25 mètres | 5.9 |  | 12. La belle d'à côté
15 mètres | 5.9 |  |
| 4. Prêt-à-grimper
10 plaquettes, 20 mètres | 5.11 ou 5.9 A0 |  | 13. À l'endroit et à l'envers
13 scellements, 28 mètres | 5.12 |  |
| 5. La petite laine
10 mètres | 5.8 |  | | | |
| 6. La tricotée
Un numéro 6 et de la petite protection
20 mètres | 5.8 R |  | | | |
| 7. Le hasard du temps
7 scellements, 20 mètres | 5.12- |  | | | |
| 8. La délicatesse de la brute
7 scellements, 20 mètres | 5.12+ |  | | | |
| 9. L'enfilade
28 mètres | 5.9 |  | | | |









Secteur Cric-Crac-Croc

1. **2 par 4**

5.7



Grimper la fissure à poing dans le dièdre à la droite du secteur.

10 mètres



2. **Cric**

5.10



Départ dans la fissure à doigt qui élargit après quelques mètres.

22 mètres

3. **Crunch**

5.11



Grimper la face entre Cric et Crac.

3 scellements, 20 mètres



4. **Crac**

5.8



L1 :Grimper la superbe fissure à main jusqu'au relais, 5.8, 20 mètres. L2 : 5.9 6 scellements 25 mètres

5. **Croc**

5.12?



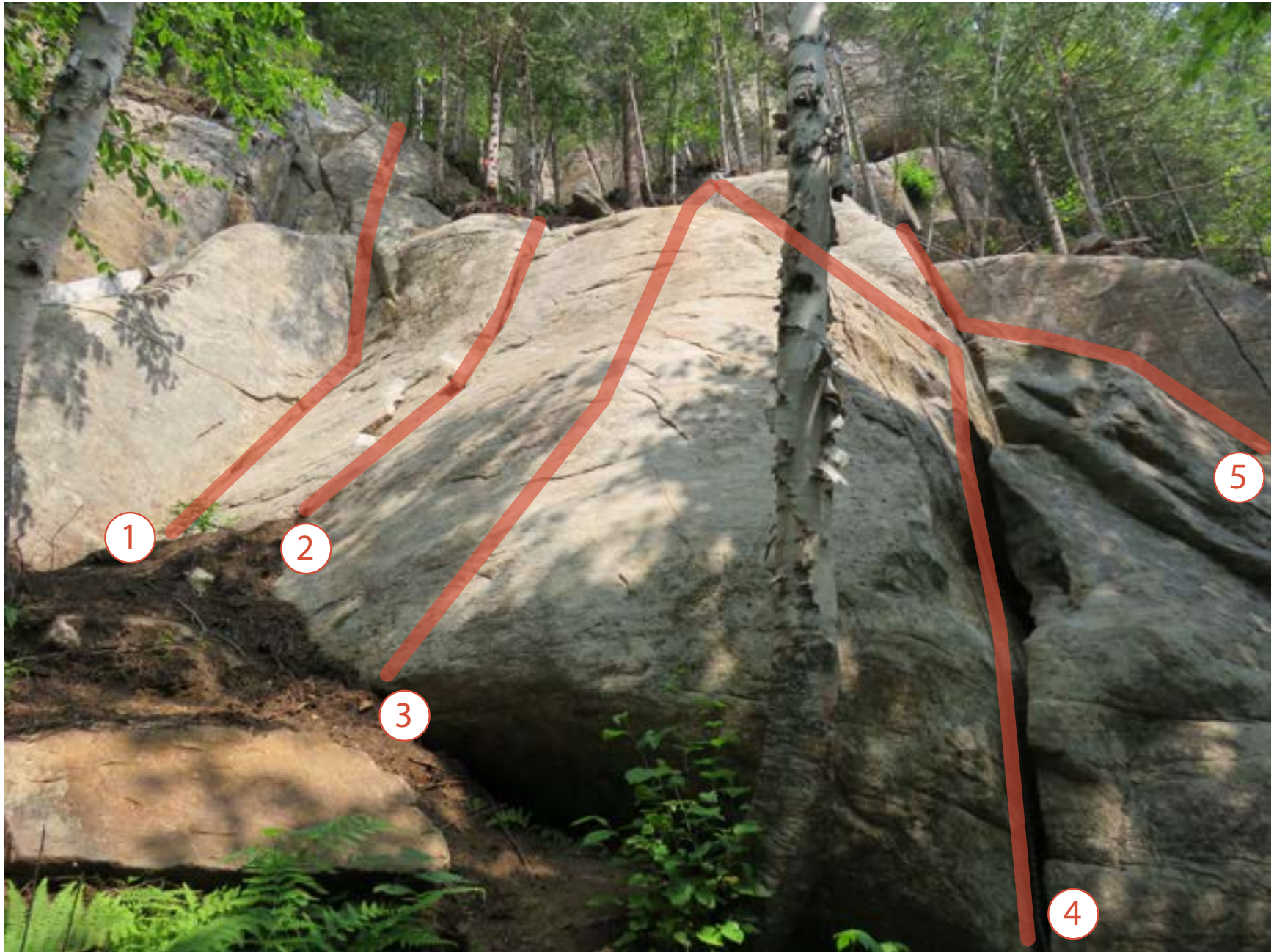
Grimper la fissure improbable à droite du mur sans utiliser la fissure de Crac. Tous les mouvements ont été faits, à qui la chance d'enchaîner?

20 mètres



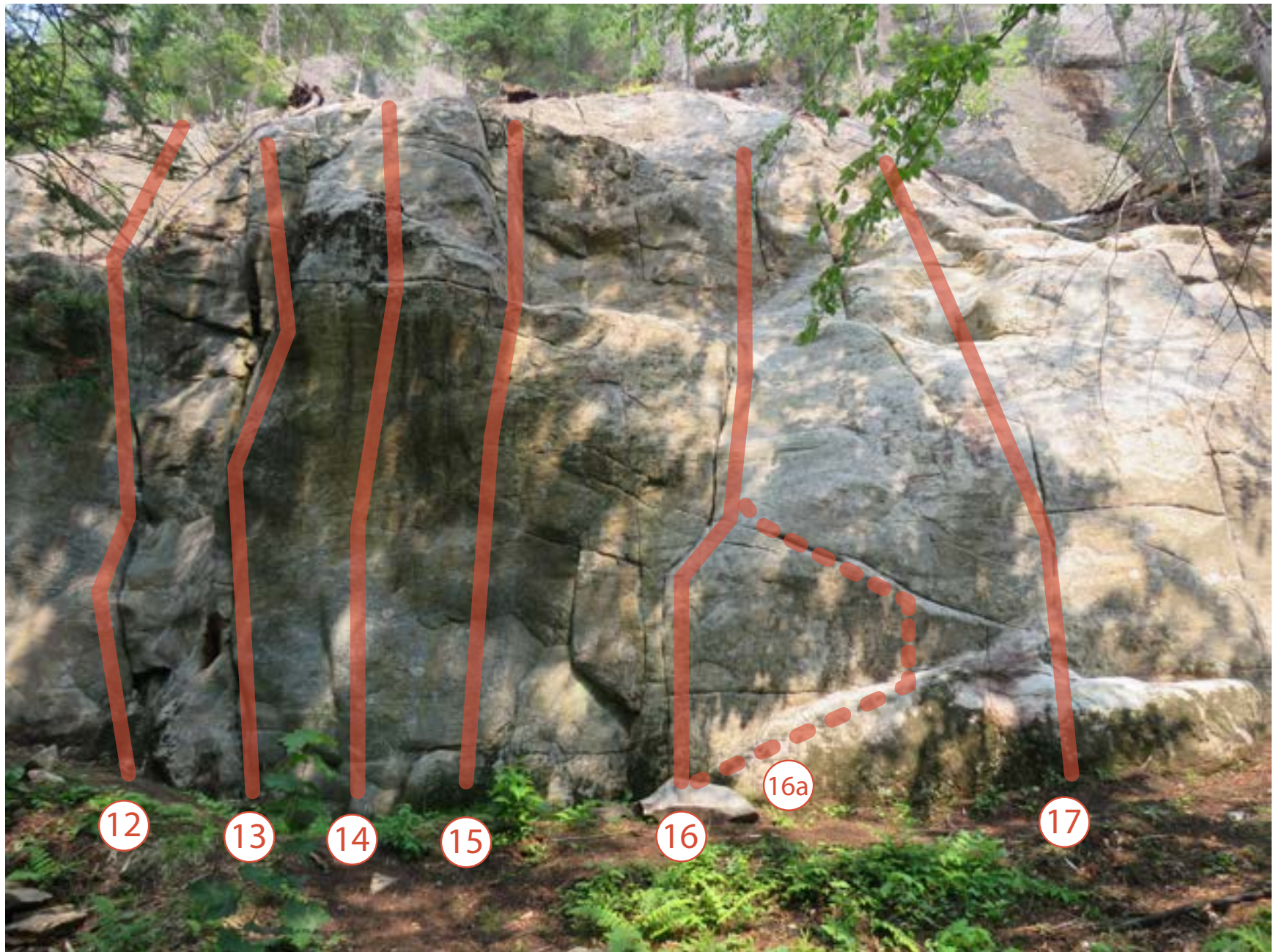
Secteur école

- | | |
|--|--|
| <p>1. L'escalier 5.8 </p> <p>Grimper le dièdre juste à droite de l'escalier, passer par dessus celui-ci et finir dans la fissure. 15 mètres</p> | <p>9. Du coup 5.7 </p> <p>15 mètres</p> |
| <p>2. Petite galaxie 5.5 </p> <p>Fissure apparente sur la dalle. 8 mètres</p> | <p>10. La bedaine 5.9 </p> |
| <p>3. Pirates des Caraïbes 5.9 </p> <p>Info : 10 mètres</p> | <p>11. Sans détail 5.11 </p> |
| <p>4. La cité d'or 5.6 </p> <p>Grimper le bloc détaché de la paroi et finir sur la dalle. 10 mètres</p> | <p>12. L'inconnue 5.10  </p> <p>10 mètres</p> |
| <p>5. Cheminée de la Kruger 5.7 </p> <p>Grimper la fissure hors-largeur et finir dans la fissure à doigt. 10 mètres</p> | <p>13. Passer à la TV 5.8  </p> <p>10 mètres</p> |
| <p>6. Les haricots 5.11 </p> <p>Grimper la face verticale. 10 mètres</p> | <p>14. Sans détail </p> |
| <p>7. La Souche 5.8  </p> <p>Superbe dièdre avec fissure à doigt. 10 mètres</p> | <p>15. Sans détail </p> |
| <p>8. Le bloc 5.8 </p> <p>12 mètres</p> | <p>16. Sans lacet 5.9 </p> <p>Départ sur la roche, puis rejoindre la fissure</p> <p>16a Contourner le départ en suivant la rampe à droite 5.7</p> |
| | <p>17. Sans nom 5.10 </p> |









Coin Sportif

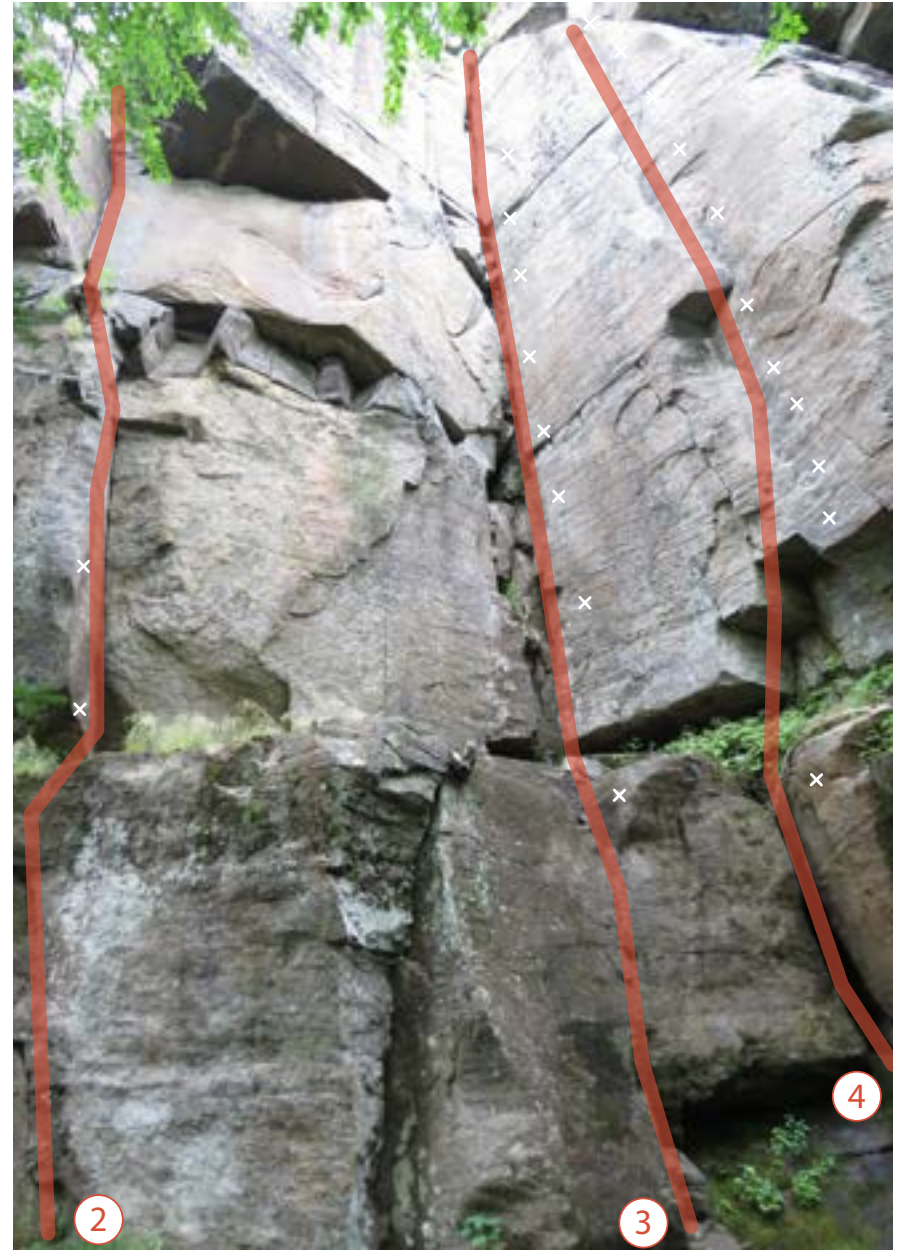
- | | | | |
|----|---|------|--|
| 1. | Bonsoir, elle est partie
5 plaquettes 14 mètres | 5.10 |  |
| 2. | Grand champion
4 plaquettes 10 mètres | 5.9 |  |
| 3. | Trou d'un coup
4 plaquettes 10 mètres | 5.9 |  |
| 4. | La dureté du mental
3 plaquettes 10 mètres | 5.9 |  |
| 5. | La main de Dieu
4 plaquettes 10 mètres | 5.8 |  |
| 6. | Tour du chapeau
3 plaquettes 10 mètres | 5.10 |  |





Secteur de la chute

1. **Parachute** 5.11 
Grimper l'arête
6 plaquettes, 15 mètres
2. **Chut !** 5.12 
Suivre le système de dièdres fissurés
2 scellements, 20 mètres
3. **É-chute et mat** 5.9 
Grimper le dièdre en restant à l'extérieur de la fissure.
10 plaquettes, 23 mètres
4. **Chute libre** 5.12 
Grimper la face raide.
11 plaquettes, 20 mètres



Secteur l'étoile

- | | |
|---|--|
| <p>1. L'arbre et l'écorce 5.10 </p> <p>*L'arbre est tombé*</p> <p>10 scellements, 30 mètres</p> | <p>8. Honneur à Fugue 5.9 </p> <p>Départ dans un dièdre, grimper le toit puis continuer sur la dalle.</p> <p>1 scellement, 28 mètres</p> |
| <p>2. Vénus 5.11 </p> <p>Départ délicat sur fissures horizontales protégées par des scellements puis surmonter le bombement. Continuer sur la dalle jusqu'au relais.</p> <p>4 scellements au départ, 25 mètres</p> | <p>9. Perséides 5.9 </p> <p>26 mètres</p> |
| <p>3. Cassiopée 5.11 </p> <p>Départ délicat sur fissures horizontales protégées par des scellements. Continuer dans la fissure.</p> <p>3 scellements au départ, 25 mètres</p> | <p>10. Véga 5.9 </p> <p>3 scellements au départ, 26 mètres</p> |
| <p>4. Bételgeuse 5.11 </p> <p>Même départ que Cassiopée. Sur la vire, bifurquer vers la droite pour rejoindre le système de fissures.</p> <p>4 scellements au départ, 25 mètres</p> | <p>★ 11. Attitude positive 5.10 </p> <p>Départ dans une fissure à doigt sur dalle. Mouvements délicats lorsque la fissure disparaît à mi-hauteur</p> <p>4 scellements, 28 mètres</p> |
| <p>5. La chauve-souris 5.10 </p> <p>Départ dans un petit dièdre, contourner le toit par la gauche puis suivre les fissures.</p> <p>1 scellement, 28 mètres</p> | <p>12. Étoile polaire 5.10 </p> <p>Départ sur un bloc, suivre un petit dièdre ouvert à gauche</p> |
| <p>6. Toit et moi 5.10 </p> <p>Départ dans le grand dièdre sous le gros toit puis traverser à gauche sous le toit</p> | <p>13. Orion 5.11 </p> <p>1 scellement au départ 15 mètres</p> |
| <p>7. Andromède 5.10 </p> <p>Beaucoup de petites protections</p> <p>1 scellement</p> | <p>14. Grande Ourse 5.10 </p> <p>5 scellements, 12 mètres</p> |
| | <p>15. Pégase </p> <p>Offwidth, 12 mètres</p> |



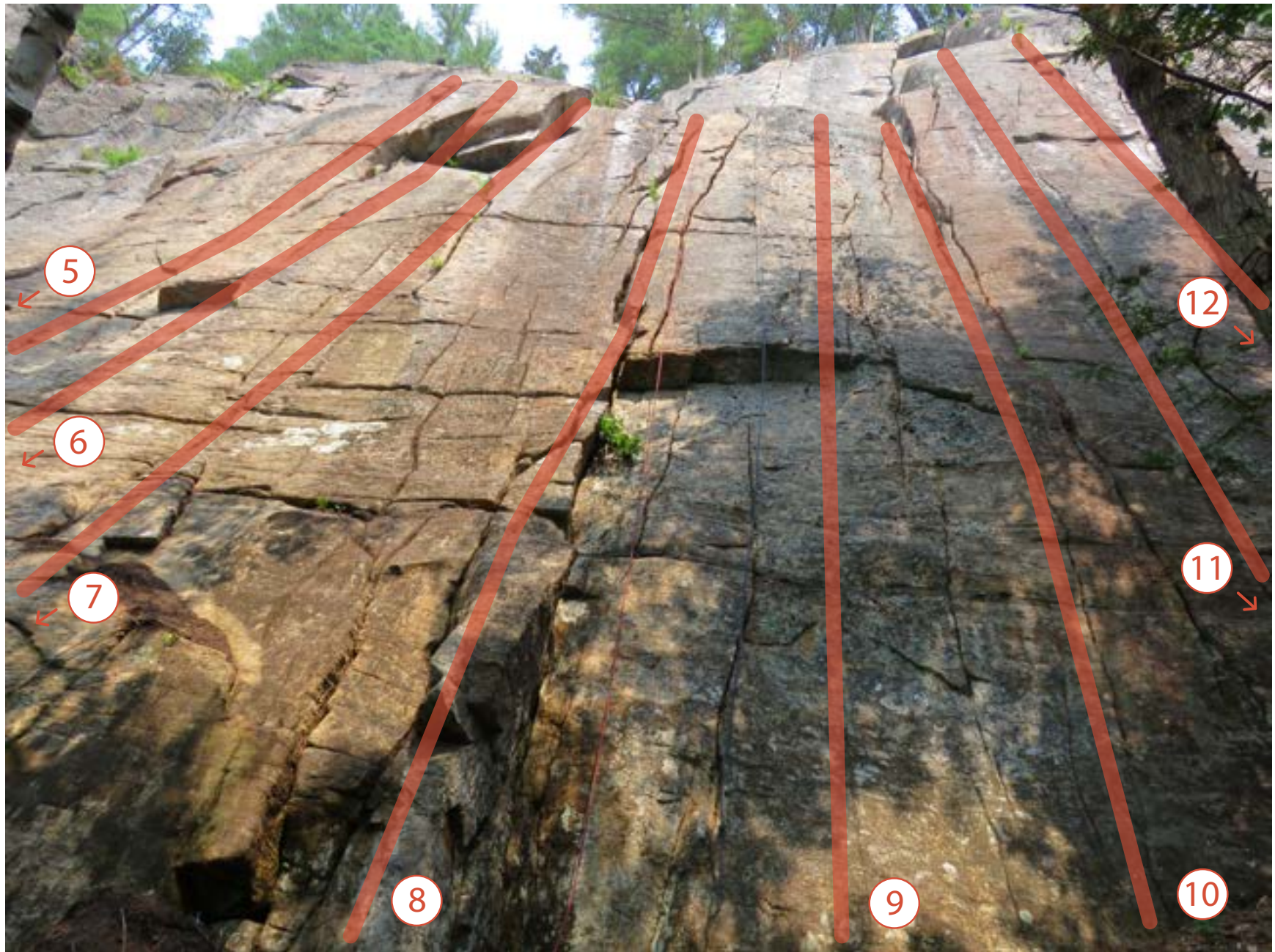




Secteur de droite

- | | | | | | | | |
|------|--|--------|--|-----|--|----------|--|
| 1. | Ti-loup et Minou | 5.9 | | 8. | Aragog | 5.10 | |
| | Au dessus du relais suivre les scellements qui mènent à une dalle fissurée
4 scellements au départ | | | | L1 - 5.9, départ dans un mini dièdre, puis grimper le système de fissure triple.
L2 - 5.10, grimper la fissure | | |
| 2. | La chèvre barbue | 5.10 | | 9. | Inexistante pour le moment | | |
| | Une fissure mène à un dièdre sur dalle | | | | | | |
| 3. | La première par M. Vallières | 5.7 PG | | 10. | Couleuvre siffleuse | 5.10 | |
| | Départ sur un plateau. Suivre la rampe apparente jusqu'à un relais sur scellement | | | | L1 - 5.10
L2 - Grimper le mini dièdre 5.9 | | |
| ★ 4. | Prisonnier d'Azkaban | 5.8 PG | | 11. | Informations à venir | 5.11 | |
| | L1 - Suivre la fissure à doigt dans le petit dièdre. Lorsqu'il se finit, monter la rampe jusqu'au relais sur scellement. 20 mètres
L2 - 33 mètres
À noter : avec une corde de 60 mètres, le 2e rappel est possible sur un relais à droite. | | | 12. | Le prince crapaud | 5.11-12 | |
| | | | | | L1 - 5.11-12, fissure à doigt
Info : 2 scellements au départ
L2 - 5.10, grimper le dièdre fissuré | | |
| | 4a - Variante Delta | 5.10 | | 13. | La revanche de Ladybug | 5.10+ PG | |
| | | | | | 60 mètres
L1 : 5.10+ PG 40 mètres #4-5-6 suggérés pour la section large
L2 : 5.8 20 mètres Le dessert après les gros efforts.
Un joli mur tout en fissures et en réglettes. | | |
| 5. | Cape d'invisibilité | 5.9 | | | | | |
| | Suivre la fissure à main qui sort à la gauche du toit | | | | | | |
| 6. | Pierre de résurrection | 5.9 | | | | | |
| | Suivre la fissure qui passe au milieu du toit | | | | | | |
| 7. | Baguette de bureau | 5.9 | | | | | |
| | Suivre la fissure qui passe à droite du toit | | | | | | |







Secteur des blocs

- 1. La traversée** V2
Départ à l'extrémité gauche du bloc. Traverser vers la droite en utilisant les prises positives. Sortir au point le plus haut du bloc.
- 2. Chance unique** V1
Départ sur les 2 prises arquées. Faire un mouvement explosif pour atteindre le bac.
- 3. Ruée vers l'or** V5/V6
Départ assis, main gauche sur la prise positive de l'arête et main droite sur la rampe. Possibilité de partir main droite sur le X blanc (V4)

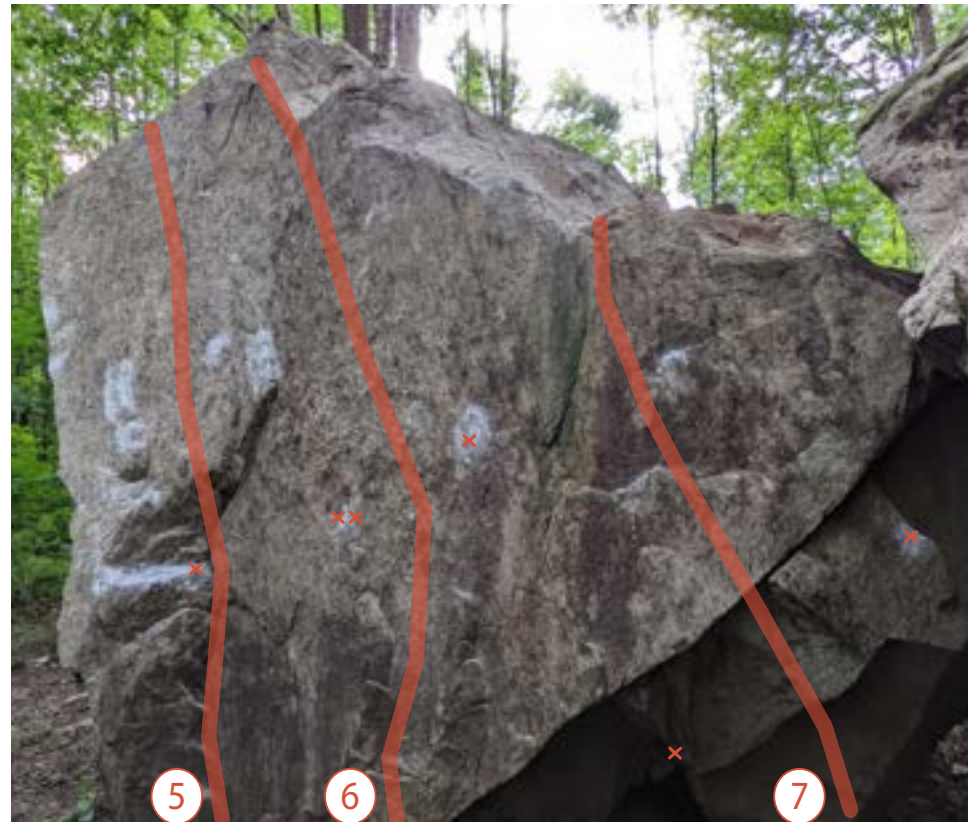


4. **Double tranchant** V5
Départ assis, main gauche sur le bi-doigt et main droite sur la prise positive. Grimper l'arête.

5. **Point noir** V0
Grimper la dalle avec les prises évidentes.

6. **Point blanc** V1
Départ sur 2 petites prises arquées. Sortir tout droit en utilisant les prises fuyantes.

7. **Allégorie de la caverne** V3
Départ assis, main gauche sur l'inversée et main droite sur la rampe. Se déplacer vers la gauche pour rejoindre le dessus du bloc.



8. **Le cadet** V0
Départ dans la fissure évidente et passer à gauche du feuillet.

9. **Frère de sang** V0
Départ dans la fissure plus étroite, sortir tout droit.

10. **L'ainé** V3
Grimper tout droit avec un pied dans le dièdre et traverser à gauche pour sortir.

11. **La fratrie** V2
Grimper la fissure dans le dièdre. Sortir tout droit. *Attention, bloc haut.

