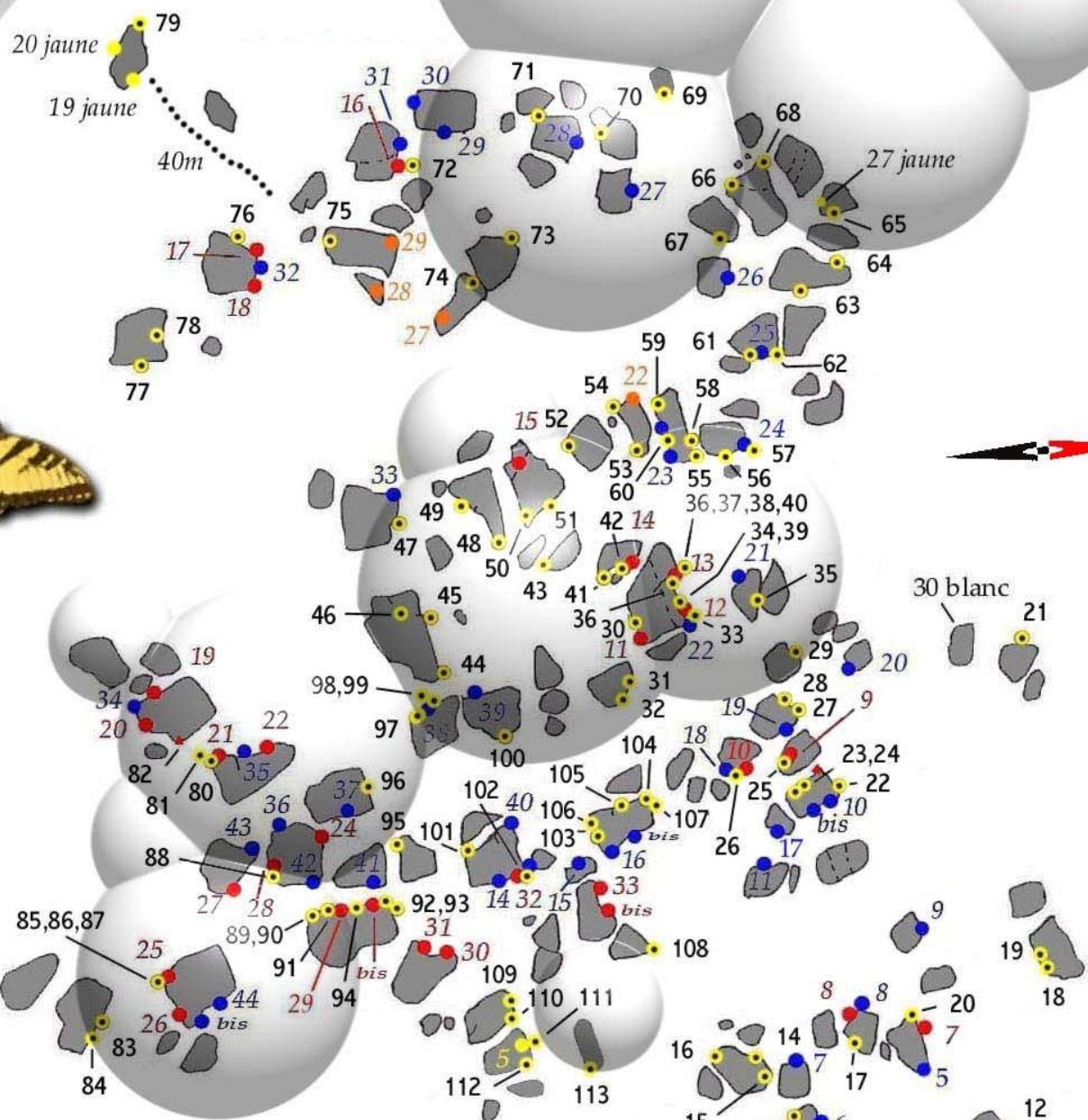
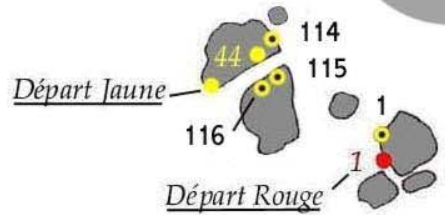
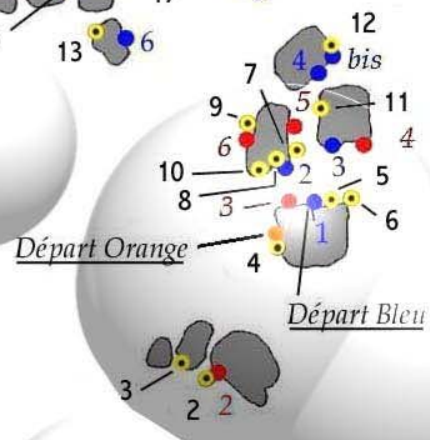


La Canche aux Merciers



Hors Circuit



350 m **P**
 Chemin de
 la Charme
 Chemin de la
 Canches aux Merciers

350 m **P**
 Secteur
 Ni Vieux Ni Bête

La Canche aux Merciers

LA CANCHE AUX MERCIERS est un site pour tous. C'est un massif idéal pour les groupes hétérogènes. Les blocs ne sont pas très hauts, le sol est plat, il sèche vite. Il comprend aussi **L'ANARCHODROME** (avant à droite. Il se divise en 2 parties) Premier secteur c'est **Ni vieux ni bête**, (près de LA CANCHE) le second c'est **Sacco & Vanzetti** (plus près du parking). On trouve dans le massif : 1 Circuit blanc enfant, 1 Circuit jaune, 1 Circuit orange, 1 Circuit bleu, 1 Circuit rouge.

- 1 : LA CONJONCTION : 6a/+ :** départ en bas à gauche 3m avant le 1 rouge, et sortir dans celui-ci
- 2 : CRAWL EN MER ROUGE : 6a+/b :** faire l'aller retour du 2 rouge et sortie verticale au niveau du départ. Que le vertical de départ : **4a :** En **DA : 4b/c :**
- 3 : PREMIER JUS : 3c/+ :** vertical
- 4 : PARADE : 6b :** c'est la trave g/d, du départ de l'orange (trave basse à droite) sortir par *LE TIROIR SECRET*
- 5 : STONE : 6a+ :** vertical juste à gauche de la fissure du 1 bleu (avant l'arbre)
- 6 : LE TIROIR SECRET : 6a+ :** vertical à gauche de *STONE*, à gauche de l'arbre
- 7 : INFUSION DU SOIR : 7a/+ :** vertical en dalle 1m à gauche du 5 rouge (un grat a cassé depuis ?)
- 8 : TIR A L'ARC : 6c :** c'est le départ assis du 2 bleu. (*)
- 9 : LA ROTAT : 6b+ :** départ en bas à gauche du 6 rouge, puis croiser main gauche sur la bonne prise verticale de départ du 6 rouge, et sortir
- 10 : RANDO DE GAËLLE : 5a/6a** (selon prises) : DA du 2 orange, puis à gauche et sortir avant l'angle
- 11 : LE PRE EN BULLE :** départ du 3 orange, on trave à droite, si on sort dans l'angle avant le 3 bleu : **6b+/c :** dans le 3 bleu : **6b :** dans le 4 rouge : **6b :** (*)
- 12 : LE ROTONDIFORME : 6b+/c :** départ à droite du 4 bis bleu avec main droite dans un bi-doigts (tri selon la taille) main gauche avec une inversée-pince, on trave à gauche (sans le haut) pour sortir au niveau du 4 bleu.
- 13 : LE MUR HAINE : 6b :** trave g/d ou d/g derrière le 6 bleu, **AR : 6c/+ :** (*)
- 14 : LE PETIT GALLET RIEN : 6b+/c :** bloc à droite du 7 bleu, départ à droite au niveau du petit bloc, trave à gauche sur des plats, on passe sous le toit, et on ressort juste à gauche. En AR et sortir par *LEV'TOIT ~6c+/7a :* (*)
- 15 : LEV'TOIT : 6a+/b :** départ assis sous le dévers du *PETIT GALLET RIEN*, sortir tout droit. On peut en rajouter en partant à gauche (de la sortie du *PETIT GALLET RIEN*) descendre trave à droite et remonter dans *LEV'TOIT : 6b/+ :* (*)
- 16 : LA BAUGE : 6b :** départ assis sous le dévers et sortir tout droit.
- 17 : BRAQUAGE : 6b+/c :** trav d/g et sortir dans le 8 rouge. Départ dans la face à droite du 8 rouge, on passe l'angle assez bas pour rejoindre la fissure oblique du 8 rouge et sortir par celui-ci. (*)
- 18 : RÂPETOUT : 6a+ :** départ au niveau du gros trou en forme de cuvette, on trave à droite et sortir par le replat. (*)
- 19 : LA SOURIS VERTE : 6a+ :** départ au niveau du gros trou en forme de cuvette (comme n°18), on trave à gauche, on passe l'angle et sortir par la petite dalle. (*)
- 20 : COUP DE BAMBOU : 6a/+ :** Vertical en départ assis de l'angle du 7 rouge. (*)

- 21 : LE LEPREUX : 6a+/b : AR 6c :** trave g/d, départ très bas à gauche sur plats, puis des plats, puis des prises. (*)
- 22 : PROMENADE : 4c :** dans la face à droite du 10 bleu, trave g/d monter juste avant l'angle
- 23 : EPICE : 5c/+ :** à droite du triangle rouge (*MORPHOLOGIQUE* 5c/+), face opposée au 10 bleu, (bloc a droite du 9 rouge) départ main gauche sur un petit grat oblique assez haut, pied droit sur une bonne prise assez haute également
- 24 : PIXEL : 6c+ :** départ assis à droite de *MORPHOLOGIQUE* (c'est le triangle rouge à gauche de *EPICE*) donc on part sous *EPICE* on trave à gauche en oblique montante pour finir et sortir par les grats de *MORPHOLOGIQUE*
- 25 : EXPLORER : 7a/+ :** c'est le 9 rouge rallongé, (on ne se sert pas des plats en haut à gauche de la sortie du rouge) on passe plus bas avec la verticale main droite, on sort à gauche dans la face sur des prises arrondies. **AR : 7b+ :** (*)
- 26 : AS DE PIC : 6b/+ :** Vertical juste à gauche du 10 rouge. On part main droite sur le grat, main gauche dans l'angle. (*)
- 27 : LE CONQUE : 6a+ :** dans la face à droite du 19 bleu, trave g/d sortie, on peut durcir la trave sur la fin si de main droite sur la verticale après la fissure on croise main gauche sur une petite prise 20cm à droite en forme de croissant puis en main droite sur le rebord du haut. : **6b/+ :** On peut aussi sur la fin après le croisé continuer la trave avec les prises du bas et continuer jusqu'à l'orange et sortir : **6b+ :**
- 28 : LA LIMACE : 5b/c :** c'est le vertical en fissure au milieu de *LE CONQUE*
- 29 : LA DALLE AUX HYDES : 5c/+ :** dalle sur le bloc à droite de *LIMACE* et *CONQUE*, presque en face du 20 bleu
- 30 : RAGE DEDANS : 7b+ :** dans le toit à gauche du 11 rouge, faire le toit et sortir en oblique à droite, départ assis avec les mains dans la fissure du plafond
- 31 : L'INESPERE : 6a :** dalle et angle droit, bloc juste avant à gauche du 11 rouge
- 32 : L'INATTENDUE : 5+/6a :** vertical 1 m à gauche de *L'INESPERE*. Départ main gauche mono inversé, puis tirer léger à droite pour faire la même sortie que *L'INESPERE*. Si on ne prend pas le plat assez haut main gauche ~**6a+/6b**
- 33 : LE PLANIFORME : 6c :** vertical à droite du 22 bleu. Départ les mains assez hautes sur des prises très plates, adhérence pied gauche, monter le pied droit bien haut sur la prise. (*)
Départ Assis du **22 bleu : 5c/+ :**
- 34 : JACADI : 8a :** sous le 12 rouge, départ au bout à gauche sur la strate inférieure, faire un jeté pour atteindre le rebord supérieur
- 35 : PATTES DE COIN : 6c/7a :** Départ entre les deux blocs. On part les deux mains sur la petite réglette (bloc du 19 orange et 21 bleu, on n'utilise pas le bloc derrière) on envoie main gauche sur les plats, puis main droite et sortir juste à gauche de l'angle. (*)
- 36 : LA PUCE : 8a :** sous le 12 rouge, départ à droite de la strate inférieure, juste à gauche de la fissure verticale, faire un jeté pour atteindre le rebord supérieur.
- 37 : GRANDE MARCHE : 7a/+ :** La fissure en départ assis.
- 38 : PETITE MARCHE : 7a :** On part du haut de la fissure, on trave à gauche sur le rebord pour sortir par le 12 rouge.
- 39 : LONGUE MARCHE : 7c ? :** Bloc du 12 rouge, On part de *JACADI (C1)*, on trave à droite on remonte la fissure verticale, on trave à gauche sur le rebord, au morceau cassé on continue sur les rondeurs pour aller dans la goulotte évidente à gauche. (pas refait depuis le bris de l'écaille ?)
- 40 : GRANDE MARCHE PROLONGEE : 7a+/b :** On fait *GRANDE MARCHE + PETITE MARCHE*. Départ assis de la fissure, puis trave à gauche sur le rebord pour sortir par le 12 rouge.
- 41 : LE TOIT DES BRAVES : 6b :** Vertical dévers à gauche du 14 rouge
- 42 : BAVE ETAIT TOIT : 6c :** on part du 14 rouge, on trave à gauche en bas avec l'inversée, jusqu'au *TOIT DES BRAVES*, et sortir par celui-ci (*) : **LE BOUCLAGE : 6c+/7a :** comme *BAVE ETAIT TOIT*, puis redescendre à droite au départ du 14 rouge, la boucle est bouclée. (*)

- 43 : LA VAGUE : 6a :** bloc à gauche du 14 rouge, on part en bas à droite puis sortir dans l'étrave. (*)
- 44 : LE GRAND NEZ : 7b+ :** gros bloc tabulaire, départ à l'extrême gauche, (on peut partir juste avant l'angle c'est pas interdit cela rajoute un petit plus !!) on trave à droite sur les plats, à la fissure on passe sous le toit, et sortir, **L'INTEGRALE : 7c :** comme le *GRAND NEZ* au lieu de sortir au niveau du toit, on continu à droite sur les plats (sur environ 3m) et sortir au niveau du petit dévers. **L'INTEGRALE avec BOUCLE : 7c+/8a :** comme *LE GRAND NEZ*, à la sortie du toit sur les plats on trave à gauche pour rejoindre la fissure, on refait *LES FESSES*, à la sortie du toit on trave à droite pour finir comme *L'INTEGRALE*.
- 45 : LES FESSES : 6b+ :** même bloc que *LE GRAND NEZ*, départ à la fissure, on passe sous le toit, et sortir
- 46 : NARINE DROITE : 7a :** Départ assis au fond sous le bloc (sous la fissure de *LES FESSES*) on remonte le toit en passant par la rampe (parallèle au rebord) et sortie en réta juste à droite de la fissure
- 47 : RACINE CARREE : 7a/+ :** sur le bloc du 33 bleu, on part en bas à gauche dans la face avant le départ du 33 bleu au niveau d'une grosse écaille basse avec les deux mains, on trave à droite, on passe dans le 33 bleu, on continu à droite sur la rampe descendante et on sort au bout à droite avant le jaune au niveau du petit pin (ne pas le déranger). (*)
- 48 : L'ANGLE OBTUS : 7b+ :** c'est le bloc juste à droite du 15 rouge, au milieu de la première face il y a le 26 orange, on part au bout à droite du 26 orange les main sur l'arête, on trave à gauche, on passe l'angle déversant puis on trave l'autre face jusqu'à la dalle
- 49 : FRANKY GO : 4b/c :** verticale à gauche du 26 orange au milieu du mur.
- 50 : COUP BAS : 7a :** c'est le bloc du 15 rouge, départ au bout à droite de la face, on trave à gauche en haut, au milieu on descend un peu, pour suivre à gauche une ligne de prises rentrantes, pour finir sur le rebord droit du 15 rouge et rétablir au bout du surplomb (p etienne) **AUTRE VOIE 1**, comme la précédente mais on passe sous le toit et on ressort par le 15 rouge **7a+**, c'est un peu morpho. **AUTRE VOIE 2**, comme *AUTRE VOIE 1* mais sous le 15 rouge on continu à gauche sous le toit et on sort du surplomb (un peu en oblique a droite) **7a+**, **LA GRANDE BOUCLE**, on fait *AUTRE VOIE 2*, on continu à droite sur le rebord pour faire *COUP BAS* à l'envers (jusqu'au départ de celui-ci bien sur) on peut faire le contraire, on part par *COUP BAS* on continu à gauche pour retomber dans *AUTRES VOIE 2* et retour au départ : **7b+/c :**
- 51 : DEEP GRES : 6b/+ :** dans la face a droite du départ de *COUP BAS*, départ a droite du bloc au sol, on trave a droite sur des prises pas trop grosses, une fois main droite sur une verticale on va en main gauche en haut du bloc, et sortir. (*)
- 52 : LA TOUR PENCHEE : 5c/6a :** départ assis au pied de l'angle, avec une écaille inversée main droite, et une petite verticale main gauche, sortir tout droit. (*)
- 53 : FACE DE RAT : 7a+ :** comme *TRISTE RAT*, à l'angle descendre l'arête pour aller à gauche sur des plats, ainsi rejoindre le bas du 22 orange, et sortir par celui-ci. (*)
- 54 : TRISTE RAT : 6c :** la face à droite du 22 orange; A l'origine trave d/g sur petites prises et sortir après l'angle, on peut faire l'aller retour : **7a :** (*)
- 55 : EPAULARD : 7b+/c :** sur la face opposée au 23 bleu, trave g/d, départ très a gauche puis faire toute la face et sortir au bout. (*)
- 56 : LARMES A L'OEIL : 6a+/b :** vertical à gauche du 24 bleu. (*)
- 57 : APERI-BLOC : 6b/+ :** départ au niveau du 24 bleu, on trave à droite et sortir par le bombé. (*)
- 58 : MER CALME : 6a+/b :** c'est le départ d'*EPAULARD*, 4mvs et sortir verticalement. (*)
- 59 : VOL AUX VENTS : 5c :** vertical à gauche du 23 bleu. On part avec la réglette oblique puis monter main droite et sortir. (*)
- 60 : ROULE TA BILLE : 6b+/c :** (bloc du 23 bleu) départ bien à gauche du triangle bleu (au début de la face) on trave à droite et retrouver l'oblique de *VOL AUX VENTS*, et sortir par celle-ci. (*)

- 61 : LE LOIR : 6b+ :** sur le bloc du 25 bleu, on part très a gauche on trave à droite on passe sous le bleu on passe l'angle pour sortir tout de suite après. (*)
- 62 : QUEL TALON ! : 7a :** DA du 25 bleu, inversée main droite et sortir par le bleu
- 63 : LE DAUPHIN : 6b+ :** trave g/d, bloc en contre-bas à droite du 26 bleu, départ au plus à gauche les deux mains sur des plats puis ramener main gauche dans la bonne prise.....on sort au bout à droite juste après le gros trou. (*)
- 64 : LE PLANORME : 6b+ :** sur le même bloc que le *DAUPHIN*, sur l'autre face, trave g/d sortie, départ bien à gauche sortir à l'angle droit. (*)
- 65 : JUS DE CLEMENTINE : 5c :** vertical 1m à droite de l'angle du 27 jaune
- 66 : POUR LE PLAISIR : 3b/c :** vertical juste à gauche de l'angle.
- 67 : STATOSPHERIQUE : 5a :** Vertical en départ assis. Si on sort qu'avec les plats c'est dans les ~6b
- 68 : REVE DE TOIT : 6c+/7a :** départ à gauche faire le dévers avec la très bonne prise main droite et le trou bi-doigts main gauche puis sortir dans l'angle du toit (c'est expo). (*)
- 69 : NAISSANCE : 6b :** On part pied gauche dans le bon trou sous le bloc, les deux mains sur le rebord, on trave à gauche, on fait les trois faces, on sort en se rétablissant sur l'assiette.
- 70 : SEANCE FRICTION : 7b :** bloc à droite du 28 bleu, départ dans la fissure, on la remonte on trave à gauche sur des plats on suit le rebord descendant on rétablit dans la dalle à gauche. On peut aussi partir en bas à gauche sous la dalle de fin et ainsi remonter. (*)
- 71 : MON NOM EST PERSONNE : 6c+/7a :** sur le bloc du 28 bleu, On part à l'angle gauche de la deuxième face avant le 28 bleu, Trave g/d, on passe bas dans le premier angle, on suit la ligne de trous on et on fait le deuxième angle pour rejoindre le 28 bleu. On peut sortir avant verticalement dans l'angle en : **6c+/7a : M'sieur L'inconnu : 6b+/c :** trave g/d de la face à trous passe l'angle sortie dans le 28 bleu C'est un raccourci de *MON NOM EST PERSONNE*. **MON NOM EST PERSONNE (en AR) : 7a+/b :** une fois l'angle remonté on trave à gauche avec le rebord du haut, descendre à l'angle, retour bas de la première face et sortir en réta au niveau du départ (*après être passé en épaule sur les verticales de départ on envoie main gauche sur les plats du haut*). En retour de l'angle par la ligne de trous ça rajoute un +. (*)
- 72 : LA BALEINE : 7a :** bloc du 16 rouge, on part comme le rouge, on sort sur des plats au niveau du point chevron jaune (en plein soleil se sera redoutable), On peut faire un départ assis sous la sortie de la *BALEINE*, les pieds sur le bloc au fond, les mains en inversées et sortir : **6c/+ :** (*)
- 73 : LE FOND DE LA PISCINE : 6b+ : AR 6c+/7a :** bloc a gauche du 27 orange, trave g/d et sortie, partir bien à gauche (à gauche de l'arbre), on passe avec les plats du haut, puis par le trou assez bas, puis les plats, sortie juste droite dans la petite face. (*)
- 74 : EXTORTION DE FOND : 7a/+ :** bloc du 27 orange, juste à droite du *FOND de la PISCINE* , Départ assis en bas à gauche, prendre la verticale à deux mains, puis le petit trou main gauche et finir en main droite dans le gros trou, On peut faire un autre passage, on part avec les deux trous en bas à droite on trave vers la gauche, on prend le rebord en main droite et main gauche dans le gros trou et sortir : **6a /+ :** (*)
- 75 : ORANGE MECANIQUE : 7a+ :** bloc du 29 orange, départ assis a l'angle opposé du 29 orange, la première face est a petites prises sur le rebord, on passe un angle rond et plat, on suit par le haut de la deuxième face, au bout on descend pour passer bas avec un trou puis l'aileron coupant pour aller chercher une inversée main droite on ramène la main gauche et on renvoie main droite en épaule dans le gros trou du orange et sortir par celui-ci.
En AR : 7c/+ : (*)
- 76 : LES CRATERES : 6b+ :** sur le bloc du 17 et 18 rouge, Trave d/g sortir dans le 18 rouge Départ en bas à droite sous l'orange passe sous le rouge sous le bleu sortir dans le 18 rouge (*)
- 77 : PARAFINE : 6c/7a :** bloc 20m à gauche du 18 rouge, trave g/d, sortie dans la troisième face en dalle. (*)
- 78 : SOUS BOIS : 4a :** vertical au milieu de la deuxième face de *PARAFFINE*

79 : SANS BRUIT : 6a+ : Bloc du 19 et 20 jaune sur la face arrière. On part à l'angle, on trave à gauche pour se rétablir sur la marche. **En AR : 6b+ :** (*)

80 : RADIO CROCHET : 6c/7a : départ assis en bas à droite du 21 rouge, main droite dans une bonne prise dans le retour droit du bloc, main gauche dans une verticale basse juste devant soi,on sort dans le 21 rouge, avec quelques mouvements étonnants. (*)

81 : POULAGAS RUN : 7a/+ : on fait le départ de *RADIO CROCHET*, puis du 21 rouge on trave à gauche (trave basse) et sortir dans le 22 rouge. On le trouve aussi sous le nom de **MARDI GRAS.**

82 : BOULE DE NERFS : 6a+/b : sur le bloc du 20 rouge, à l'extrême droite de celui-ci .Il y a un petit triangle rouge encore visible. Un bombé et des prises de sortie relativement plates.

83 : LA DERIVE : 5c+ : bloc a15m face au 25 et 26 rouge Vertical au milieu du mur (*)

84 : LES CROIX DES CROISES : 5c/6a : départ ~2m a gauche de *LA DERIVE*, trave jusqu'au bout à droite et sortir

85 : CHASSEUR D'OMBRE : 6c : on fait le 25 rouge, on continu en trave pour sortir dans le 26 rouge

Départ Assis du 26 rouge : 6b+ :

86 : DOUBLE FACE : 7a : on fait le 25 rouge, on continu à droite on passe le 26 rouge puis l'angle on sort dans le 44 bis bleu

87 : SUPER CONTI : 7b+ : on fait le 25 rouge on passe bas sous le 26 rouge (sans la prise clef du 26 rouge), on passe l'angle en bas pour aller jusqu'au 44 bleu et le sortir

88 : PRESSION A CHAUD : 7a : départ au niveau du 28 rouge on trave à droite sous le bleu on passe l'angle (sans prendre les bonnes prises du haut sinon la cotation en prend un gros coup) pour suivre avec un bi mono phalange en main droite, on ramène main gauche juste à côté sur la petite prise, puis on va chercher assez loin en main droite le grat, on sortira verticalement dans la face du grat, Se fait également en départ assis au niveau de l'angle de départ du 42 bleu. (*) Ce n'est pas la même chose que *JEU DE PISTE*

JEU DE PISTE : 7a : On fait le 42 bleu, au 28 rouge on revient par le bas on passe l'angle et sortir ~2m après (avec toutes les prises)

89 : MOUVEMENTS DE PANIQUE : 7b/+ : bloc du 29 et 29 bis rouge, Trav d/g sortir dans le 29 bis rouge, On part bien à droite de la face. (*)

90 : MOUVEMENTS SYNCOPES : 7b+/c : même départ que *MOUVEMENTS DE PANIQUE*, on trave à gauche encore après le 29 bis rouge pour sortir dans l'angle de *LE REBORD* (attention prises fragiles à gauche du 29 bis rouge). (*)

91 : LE GRATTOIR : 5c/6a : vertical à droite du 29 rouge. Départ main droite sur un grat évident et coupant, main gauche sur une verticale, on monte main gauche assez haut dans la bonne prise

92 : BALADE NOCTURNE : 7a : départ dans *LE REBORD*, trave à droite, deux formules, 1 on ressort dans le 29 bis rouge, 2 on sort dans le 29 rouge c'est *BALADE NOCTURNE RALLONGEE*

93 : LE REBORD : 6a : vertical dans l'angle à gauche du 29 bis rouge, à gauche de l'arbre (*)

94 : MANGOU : 7a : vertical entre le 29 & 29 bis rouge. On part main droite grat du 29 rouge et main gauche l'inversée assez haute du 29 bis et tout droit

95 : JOLIE BOUSE : 7a : trave g/d et sortie après l'angle, dans le couloir face au 10 jaune, elle se trouve sur le bloc à gauche du 29 bis rouge.

96 : DE MARBRE : 5c/6a : vertical au milieu de la face à droite du 37 bleu

97 : P'TIT BRAS : 7b+ : trave d/g sur le 38 bleu, de l'angle droit (les deux mains sur l'angle), on passe devant le 38 bleu,,, puis plaquettes grattons,,,,, puis l'inversée,,,,,, sortir par la fissure

98 : GROS DOIGTS : 6c/7a : Vertical en départ assis du 38 bleu. (*)

99 : PARABELLUM : 6c/7a : Vertical en départ assis léger à gauche du 38 bleu. On à en main gauche et en main droite deux bonnes écailles au départ. On remonte sur les grattons (les deux plaquettes de la trave) et sortir tout droit. (*)

100 : LES BONS PLATS : 6b/+ : sur le bloc du 39 bleu, c'est la face pas très haute à droite du 39 bleu, départ très à droite (avant l'angle, dans la petite face), on passe l'angle puis trave à gauche sur les plats, on sort au bout à gauche par le petit bombé entre les deux blocs.

101 : RETOUR DE MANIVELLE : 7a+ : on part de l'angle de sortie de *CRISE DE L'ENERGIE*, on trave à droite, on refait le 32 rouge à l'envers, de la bonne prise à droite de la fissure verticale (en main droite) du 14 bleu on descend main gauche sur une verticale assez basse, on renvoie la main droite sur une petite prise bien loin, ainsi on se retrouve sous le triangle bleu, on sort par celui-ci. (*)

102 : CRISE DE L'ENERGIE : 7a : on fait le 32 rouge, on continu en trave à gauche, si on sort dans la flèche c'est : **6c+ :** Si on sort juste après l'angle gauche c'est : **7a :**

103 : ATOME CROCHU : 7b+ : au milieu dans le devers de la face à gauche du 16 bleu départ assis. La voie d'origine c'est *ABSINTHE* sans le crochet de talon

104 : PERTE DE CONTROLE : 7a : sur la face arrière du 16 bleu, on part de l'angle à gauche, les deux mains sur l'oblique, on trave à droite on passe très bas juste avant de remonter dans la fissure. (*)

105 : KEO : 7a : Jeté à deux mains au milieu de *PERTE DE CONTROLE*. Jeté à une main : **6c :**

106 : DERAPAGE : 7b/+ : bloc du 16 bleu, départ les deux mains sur l'oblique plate à droite *d'ATOME CROCHU*. On trave à gauche sur deux petits creux, puis le rebord du haut, on redescend la fissure, pour faire *PERTE DE CONTROLE* à l'envers jusqu'à l'angle gauche sur la prise oblique et sortir. AUTRE possibilité même départ que *DERAPAGE*, mais on continu sur le rebord du haut jusqu'au bout à gauche, descendre pour retrouver le départ de *PERTE DE CONTROLE*, puis refaire celui-ci, c'est **TRACES DE PNEUS : 7c : (*)**

107 : PEAU LISSE MAN : 6a+/b : verticale obliquant légèrement sur la gauche. Départ main droite sur le petit rebord horizontal, main gauche sur une verticale. (*)

108 : LE SENS A SCION : 3c/4a : vertical, on remonte l'angle avec la face de droite.

109 : MISE EN SUIF : 6a/b : départ assis (sur le bloc il y a une flèche bleu)

110 : LE TEMPLE PERDU : 6b : trave droite gauche. Départ à l'angle on fait la face, on passe l'angle et sortir au milieu de la deuxième face.

Que le départ assis de la 2ème face : **6a/+ : 5***

111 : JARDIN D'ENFANTS : 6a+/b : On part du 5 jaune, on trave à gauche en passant assez bas et sortir. **AR : 6b+/c : (*)**

112 : STARTING BLOC : 6a : DA, main droite au niveau du point chevron et tout droit. (ne pas tirer à droite pour sortir)

113 : LES NAINS DANS LES POCHEs : 6b+/c : départ assis à droite, on trave à gauche assez bas et sortir.

114 : PLANETE CANCHE : 4b/+ : vertical sur la face à droite du 44 jaune. (*)

115 : TORTUM : 5b : vertical sur le bloc dos au 44 jaune dans le petit couloir. Départ les deux mains sur une petite horizontale 30 cm à droite de l'angle, on monte le pied droit haut pour aller chercher en main droite une prise creuse assez haute au sommet (on ne se sert pas de l'angle à gauche) (*)

116 : LUMIERE VIVE : 6a : verticale juste à droite de *TORTUM*, On part en main gauche sur un plat déversant évident, main droite sur une bonne prise, on remonte main droite sur un grat assez haut, sortir tout droit. (*)

Les cotations ici comme ailleurs sont une estimation de degrés de difficulté, elles sont variables avec la météo et la morphologie du grimpeur. Pour les ouvertures c'est une **proposition** de difficulté qui pourra être revue à la hausse ou à la baisse par les répétiteurs