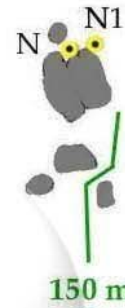


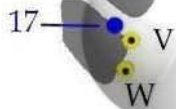
Rocher Guichot

Hors Circuit

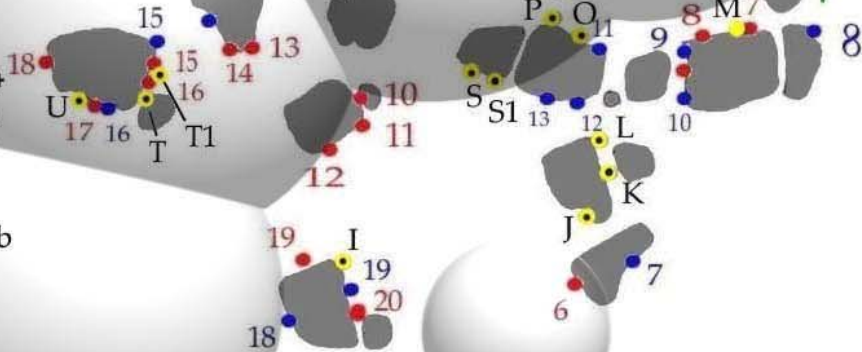


N:Guichot business 7a
N1: Mémoire de Pierre 7b

O:L'univers des arts 7c
P:Mayonnaise de passion 7c
Q:Mayonnaise aller-retour 8a
R:Le surplomb aux fougères 6c/7a
S:Discretion 5c
S1:Discretion-1- 6a

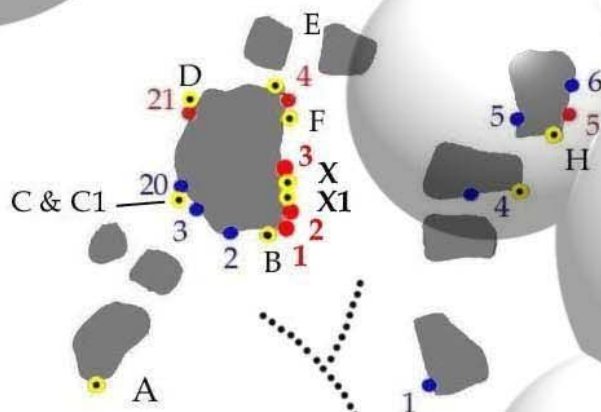


T:Sur le Fil 7b
T1:La Guerre des Marteaux 6c+
U:Coin de paradis 7a
V:Coup de blues 6a
W:Vert tendre 4c
X:Pied a coulisse 6c
X1:Grain de Folie 6a/b



H:Pulsard 5c/6a
I:Jour de rêve 7a
J:Effet de serres -2- 7a
K:C.F.C 6a+/b
L:Effet de serres -1- 7b
M:Ventre a terre 6b+/c

A:Frein de parking 6b+/c
B:Ecole buissonniere 6c
C:L'atelier 8a
C1:Pranayamoi 6b
D:Manyata 7b
E:Innovation 6b
F:Barbe rousse 6a+/b



Parking de la Mée

Le Rocher Guichot

Petit massif juste à gauche du parking de La Vallée de la Mée

Les circuits y sont assez courts, mais digne d'intérêt, le sol est plat, les blocs sont assez hauts, l'adhérence est bonne dans l'ensemble. On y trouve une tendance aux grattons pour le rouge.

A : FRIEN DE PARKING : 6b : bloc assez bas a gauche du gros bloc juste a l'entée du massif. Il est en face du bloc de départ du bleu et de l'orange. Trave g/d, trave g/d, départ assis très a gauche. (*)

B : ECOLE BUISSONNIERE : 6c : trave d/g sortir dans PRANAYAMOI. Départ 1m à gauche 1 rouge.

C : L'ATELIER : 8a : trave d/g, départ du 20 bleu sortir dans le 21 rouge.

C1 : PRANAYAMOI : 6b : départ du 20 bleu trave a gauche, suivre les prises sous le dévers dans une sorte de fissure horizontale. Puis sortir le surplomb par une grosse écaille ATTENTION TRES FRAGILE

D : MANYATA : 7b : départ sous le toit du 21 rouge et sortir par celui-ci.

E : INNOVATION : 6b : vertical a droite du 4 rouge

F : BARBE ROUSSE : 6a+/b : vertical a gauche du 4 rouge (*)

H : PULSARD : 5c+/6a : vertical juste a gauche de l'angle du 5 rouge (*)

I : JOUR DE RÊVE : 7a : vertical a l'angle gauche du 19 rouge.

J : EFFET DE SERRES -2- : 7a : bloc a gauche du 6 rouge, tave g/d, départ avant l'angle sur la micro dalle, on passe dans la face avec des prises assez hautes, se sont des petits trous, on aura le dernier en main gauche pour aller main droite sur les plats du haut et sortir encore un peu a droite (*)

K : C.F.C : 6a+/b : vertical au milieu de la face d'EFFET DE SERRES, main droite sur la prise aux bords arrondis, main gauche sur un grat vertical, pied droit en adhérence pour monter pied gauche haut sur le grat évident et coiffer le haut main gauche (*)

L : EFFET DE SERRES -1- : 7a+/b : on remonte l'angle droit, on trave a gauche pour retrouver la ligne des trous de EFFET DE SERRES-2-, que l'on fait a l'envers, pour finir sur la micro dalle après l'angle. (*)

M : VENTRE A TERRE : 6b+/c : départ assis sous le 7 rouge remonter en trave à droite pour rejoindre en main droite une bonne prise puis retourne sur la gauche pour retrouver la prise du 7 rouge et sortir par celui-ci. (*)

N : GUICHOT BUISINESS : 7a : départ au fond sous la fissure, on remonte la fissure et sortir.

N1 : MEMOIRE DE PIERRE : (ACHOPPEMENT LIBRE) : 7b/+ : départ au fond sous la fissure, on remonte la fissure et sortir.

O : L'UNIVERS DES ARTS : 7c : trave g/d avec les inversées sous le toit et sortir par LE SURPLOMB AUX FOUGERES.

P : MAYONNAISE DE PASSION : 7c : trave d/g avec les inversées sous le toit et sortir par la fissure.

Q : MAYONNAISE aller-retour : 8a : trave d/g/d sortir par *LE SUR PLOMB AUX FOUGERES*, départ a droite sous le surplomb, trave en aller-retour avec les inversés, ressortir par le surplomb.

R : LE SURPLOMB AUX FOUGERES : 6c/7a : sous le surplomb, départ avec les inversées et faire le surplomb.

S : DISCRETION : 5c : vertical a gauche du bloc, départ main droite en épaule sur une prise oblique, et monter main gauche au sommet

S1 : DISCRETION -1- : 6a : a droite du bloc, 2 possibilités, 1-on part avec l'oblique de DISCRETION avec les deux mains croisées puis aller chercher en main droite a droite une prise et sortir, ou, 2-on départ main droite assez haute dans l'angle, main gauche sur une verticale, et sortir.

T : SUR LE FIL DU RASOIR : 7b : trave g/d du mur du 15 et 16 rouge, départ a gauche du 16 sortir dans le 15 rouge.

T1 : LA GUERRE DES MARTEAUX : 6c+ : c'est le 15 rouge direct.

U : COIN DE PARADIS : 7a : a gauche du 17 rouge, on remonte dans un genre de fissure en dévers aux formes évocatrices.

V : COUP DE BLEUS : 6a : on fait le 17 bleu, et on continu un peu pour sortir 1m a droite de la fissure

W : VERT TENDRE : 3c/+ : petit vertical dans la face gauche du 17 bleu

X : PIED A COULISSE : 6c : vertical entre le 2 et le 3 rouge

X1 : GRAIN DE FOLIE : 6a+/b : vertical au niveau du départ du 2 rouge (le 2 rouge tire à gauche)