

# Secteur

## Ni vieux ni bête

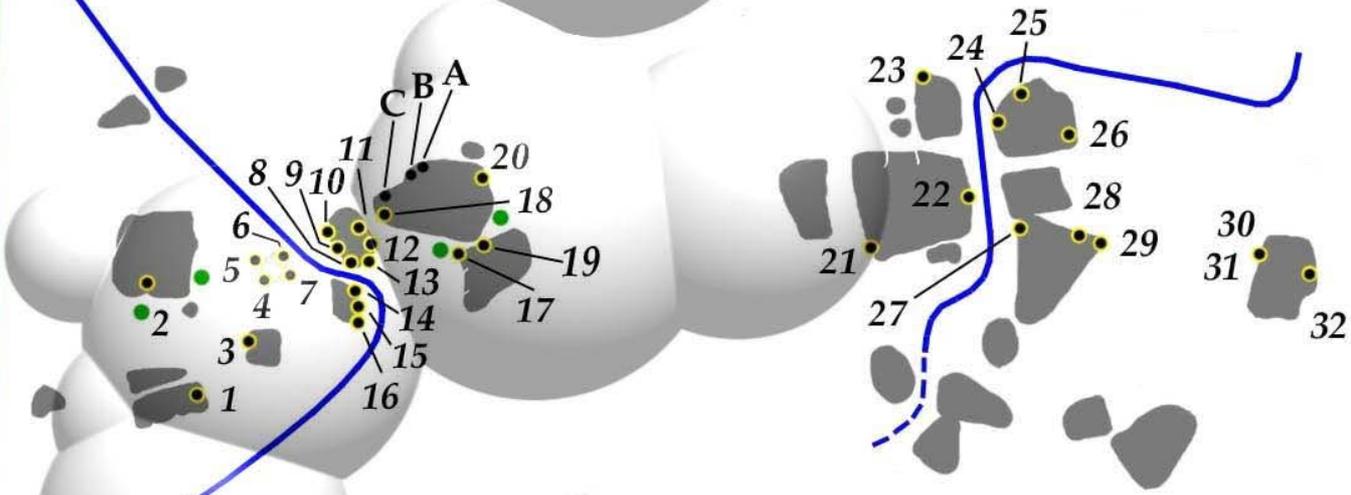
Chemin de la Charme

Canche aux Merciers

Secteur Sacco & Vanzetti

● Arbre

P



# Ni Vieux Ni Bête

C'est l'un des deux secteurs de L'ANARCHODROME

Ensemble de Blocs nettoyés Par : **A Denis, Max et JC Valluet** en 1994

Ce topo a été réalisé en collaboration avec les grimpeurs de l'époque

- 1 : 89,4 FM : 6a** : Trave droite gauche sur des formes arrondies. Départ à droite avant l'angle et sortir à gauche après l'angle.
- 2 : NI VIEUX NI BÊTE : 7a+/b** : Longue traversée d/g (35mvs). Départ à la fissure (au niveau de l'arbre), on passe le bombé puis la face puis l'angle on fait l'autre face puis le dernier angle et sortir après dans la dernière face. **En Retour-Aller : 7c** :
- 3 : LA MAIN GAUCHE : 4b** : Vertical
- 4 : LE PIED GAUCHE : 5a** : Vertical
- 5 : LIBRE PENSEE : 3c** : Vertical
- 6 : AUX CHIOTTES L'ARMEE : 4c** : Vertical
- 7 : LE GOUTER DES GENERAUX : 5c** : Vertical
- 8 : BOUSE TOI : 4c** : Vertical
- 9 : BOUSE EUX : 4a** : Vertical
- 10 : BOUSE UN : 3b** : Vertical
- 11 : ANTI-PHALANGE : 5c** : Vertical
- 12 : L'EPAULETTE : 3b** : vertical avec l'angle.
- 13 : A.N.P.H : 6a/b** : Trave g/d. Départ à gauche de l'angle de *L'EPAULETTE*, trave à droite pour sortir dans *ANTI-PHALANGE*
- 14 : LE CÊNETISTE : 3b** : Vertical.
- 15 : LA PINCEE LIBERTAIRE : 3b** : Vertical.
- 16 : LES PETITS SERGENTS : 3b** : Vertical.
- 17 : MAINS FROIDES : 6b+/c** : Départ assis à l'angle, on monte main gauche sur l'angle puis trave à droite pour sortir dans le mur après le mouv d'épaule ou au bout. (\*)
- 18 : MATRICULE 2455 : 3b** : en **DA : 4b** :
- 19 : Cr-Mo : 7b** : Départ assis entre les blocs. On part les deux mains sur les plats, on monte main droite dans la prise au-dessus de la main gauche. On va à gauche en montant, puis passer la fissure, le bombé et sortir. (\*)
- 20 : SOLEA POUR VALERIE : 7c** : Trave g/d. (24mvs) Départ un peu avant l'angle, sortir tout au bout à droite (en C). **En Aller Retour : 8a+** :
- 20 A : PENCHANT MORTEL : 7a** : Dévers en départ assis.
- 20 B : MORT D'UNE SCORPION : 7c** : Dévers en départ assis.
- 21 : L'ULTRA-GAUCHE : 6b/c** : Vertical oblique. (sans la bonne prise du haut à gauche)
- 22 : DRAPEAU NOIR : 6a** : Vertical oblique (sur la gauche) au niveau du départ de *LA COLONNE DURUTTI*
- 22 : LA COLONNE DURUTTI : 8a** : (55mvs) Départ au niveau de *DRAPEAU NOIR*, on trave à droite sur des plats (deux faces sur plats, 7m, déjà ~7b) à la fissure on descend pour passer très bas avec les colonnes puis remonter l'autre fissure puis les plats, l'autre face et sortir au bout par *ULTRA-GAUCHE*. **LA COLONNE DURUTTI avec la boucle : 8b** : (75mvs) Après le passage bas avec les colonnes, on remonte la fissure, on trave à gauche en haut, on redescend la première fissure, on refait le passage bas avec les colonnes, on remonte et suivre à droite jusqu'au bout pour finir. On la connaît aussi sous le nom de **CARPE DIEM**.
- LA COLONNE DURUTTI en Aller-Retour : 8c** :

- 23 : LA COMMUNE : 4b** : Vertical
- 24 : LE SOURCIER : 6a+/b** : Vertical en **DA**
- 25 : DEMI-PORTION : 6a** : Vertical dans un léger bombé
- 26 : 1<sup>ER</sup> QUART : 6a/b** : Vertical en **DA**
- 27 : PASSEPOIL : 7a+** : Trave g/d. On part à l'angle gauche, puis des prises verticales et parfois fuyantes, sortir au bout à droite. (\*)
- 28 : LECOIN REFRACTAIRE : 7a+** : Vertical sans l'angle de gauche dans un mur légèrement dévers
- 29 : LECOIN GAUCHE : 5b/c** : Vertical avec l'angle
- 30 : L'INVERSEE SATANIQUE : 4b/+** : Vertical
- 31 : LA VOIE BOMBIDOUX : 6a/+** : départ de *L'INVERSEE SATANIQUE*, on trave à gauche et sortir par *LE BOMBIDOUX*
- 32 : LE BOMBIDOUX : 5c** : Vertical

**PS** : Il est bon de se munir d'une brosse pour figoler le nettoyage