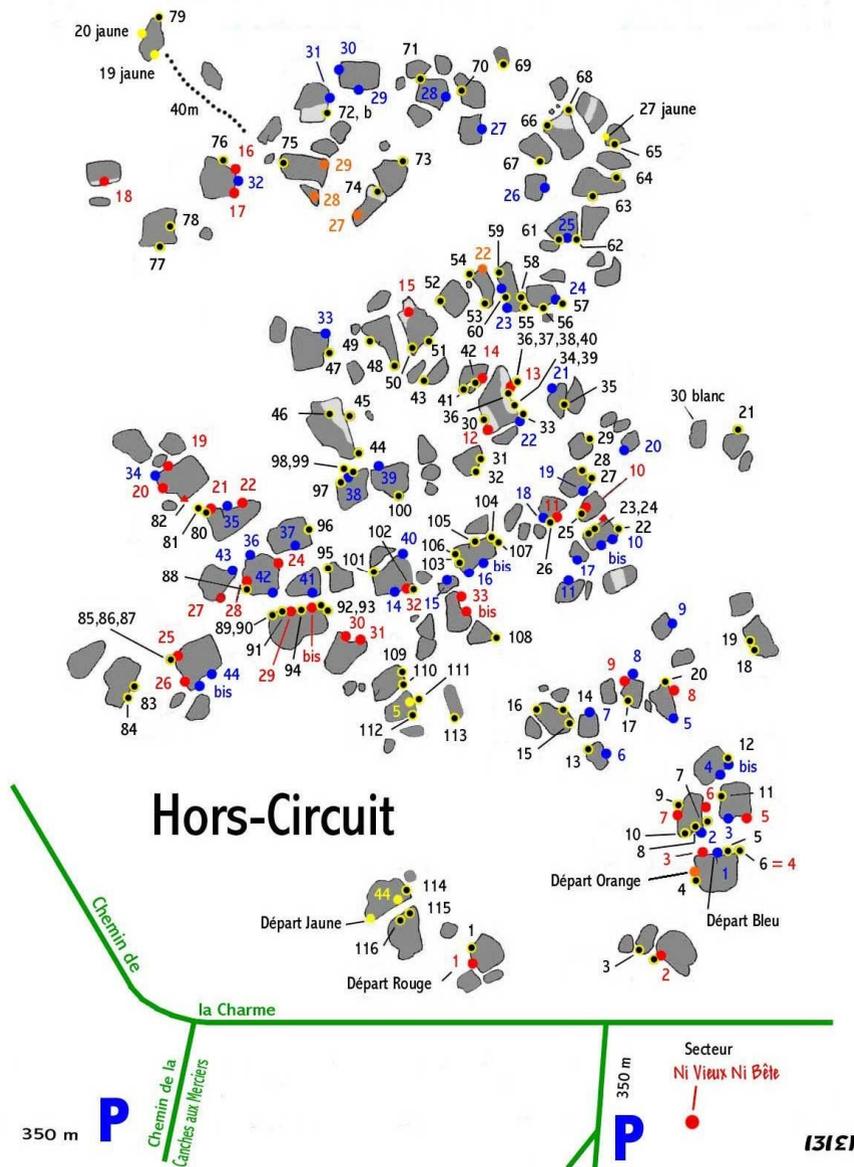


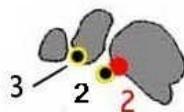
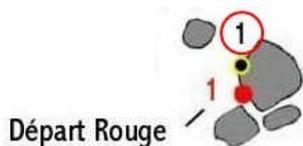
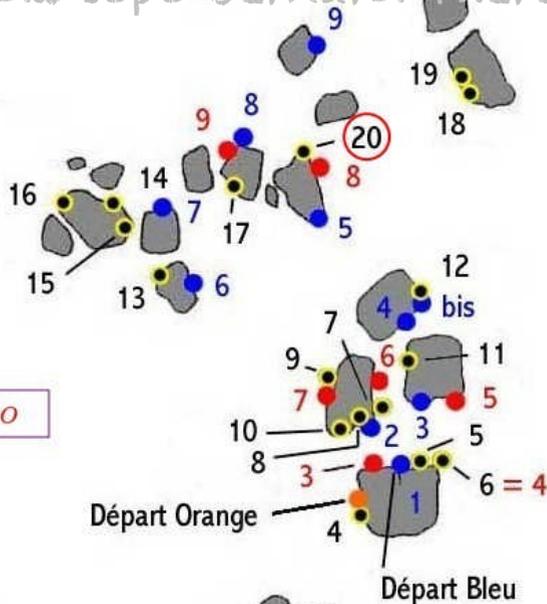
Création du topo Bernard Theret La Canche aux Merciers



LA CANCHE AUX MERCIERS est un site pour tous.

On trouve dans le massif : 1 Circuit blanc enfant, 1 Circuit jaune, 1 Circuit orange, 1 Circuit bleu, 1 Circuit rouge (remanié en 2006)

Création du topo Bernard Theret



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. C'est maintenant le 4 rouge.

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 : DA 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 7 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 5 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 *LEVTOIT* ~ **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 *LEVTOIT* : **6b/+ :**

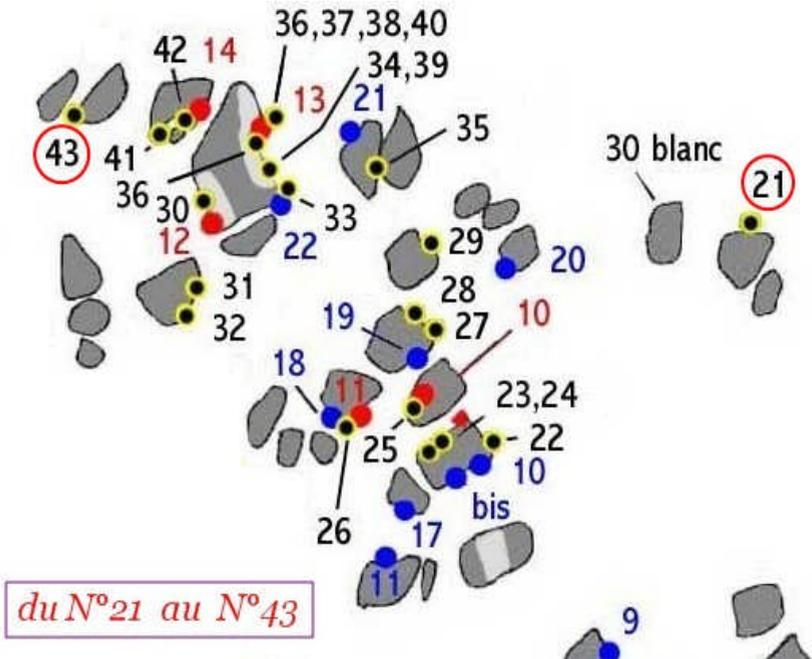
16 : LA BAUGE : 6b : DA sous le dévers et sortir tout droit.

17 : BRAQUAGE : 6b+/c : Trav d/g et sortir dans le 9 rouge. Départ dans la face à droite du 9 rouge, on passe l'angle assez bas pour rejoindre la fissure oblique du 9 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 DA 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/+ :** A droite du triangle rouge (*MORPHOILLOGIQUE* 5c/+), face opposée au 10 bleu, (bloc à droite du 10 rouge) départ main gauche sur un petit grat oblique assez haut, pied droit sur une bonne prise assez haute.
- 24 : PIXEL : 6c+ :** DA à droite de *MORPHOILLOGIQUE* (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 *MORPHOILLOGIQUE*
- 25 : EXPLOREUR : 7a/+ :** C'est le 10 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 11 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 12 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+/b**
- 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 au bout à gauche sur les plats.
- 39 : LONGUE MARCHE : 7c ? :** Bloc du 13 rouge, On part de *JACADI* (N°34) on trave à droite on remonte la fissure verticale, on trave à gauche sur le rebord, au morceau cassé on continu sur les rondeurs pour aller dans la goulotte évidente à gauche. (pas refait depuis le bris de l'écaille ?)

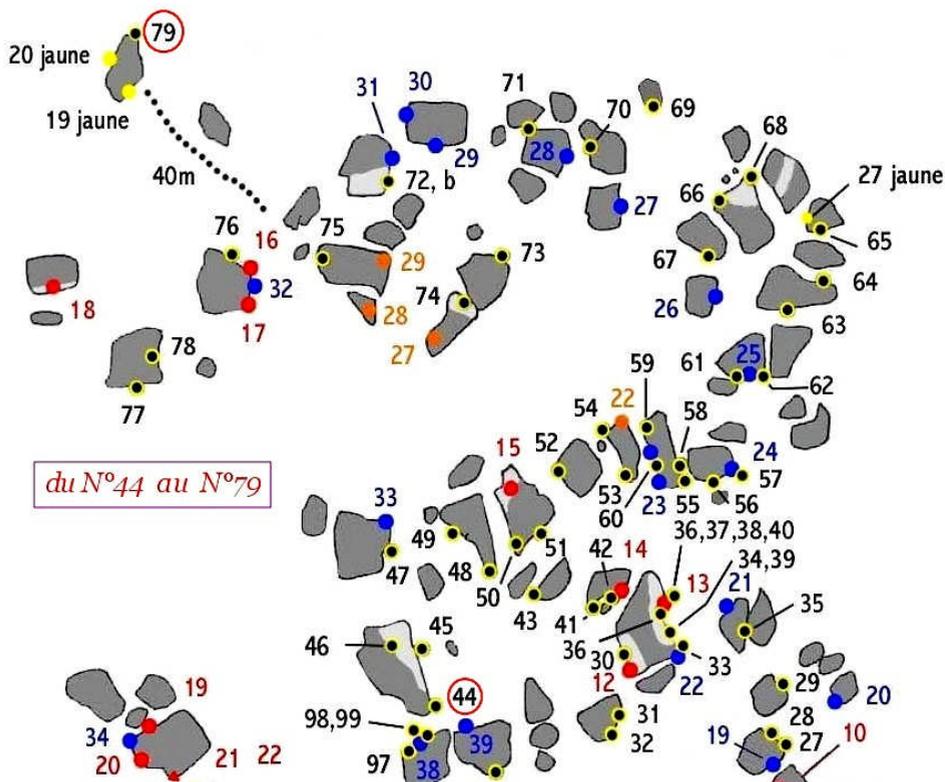
40 : GRANDE MARCHE PROLONGEE : 7a+/b : On fait *GRANDE MARCHE* + *PETITE MARCHE*. Départ assis de la fissure, puis trave à gauche sur le rebord pour sortir par le 12 rouge.

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*, sortir par celui-ci.

LE BOUCLAGE : 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** : DA 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** : 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.
- AUTRE VOIE 1** : comme la précédente mais on passe sous le toit et on ressort par le 15 rouge : **7a+** : c'est un peu morphe.
- 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 à 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 à droite du bloc au sol, on trave à 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** : DA 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. La bonne prise a été cassée ? (en 2005)

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 : 6c+ : 7a : Bloc de l'ex 16 rouge, on part bien à droite, trave à gauche, on sort sur des plats au niveau du point chevron jaune.

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/+ :**

72b : CHOU CHOU CHERI : Ex 16 rouge ! : 6b+ : On part bien à droite, trave à gauche, sortir juste à l'angle.

En AR : 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 : 6c : Bloc du 27 orange, juste à droite du *FOND de la PISCINE*, DA 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 en partant 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, DA à l'angle opposé du 29 orange, trave à droite de la première face, on passe un angle rond et plat, on suit par le haut de la

Création du topo Bernard Theret

deuxième face, au bout on descend pour passer bas avec un trou puis l'aïeron dans l'angle, sortir par le 29 orange.

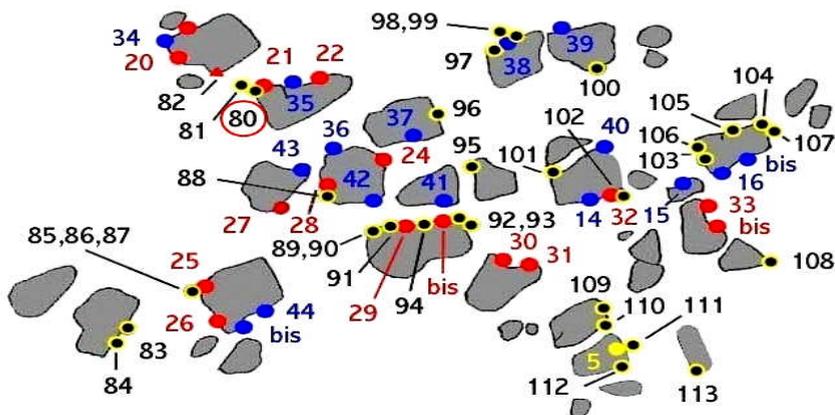
En AR : 7c/+ :

76 : **LES CRATERES** : 6b+ : Sur le bloc du 16 et 17 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 17 rouge.

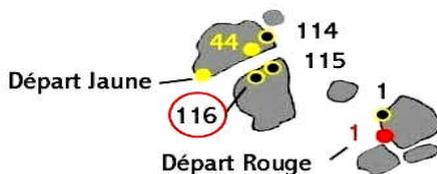
77 : **PARAFINE** : 6c/7a : bloc 25 m à gauche du 17 rouge, trave g/d, sortie dans la troisième face en dalle.

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+ :



du N°80 au N°116



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 ;

DA 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 DA 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, trave d/g sortir dans le 29 bis rouge, On part bien à droite de la face.

90 : MOUVEMENTS SYNCOPE : 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 : MANGOUE : 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 a 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/+ : DA (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/+ :**

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)

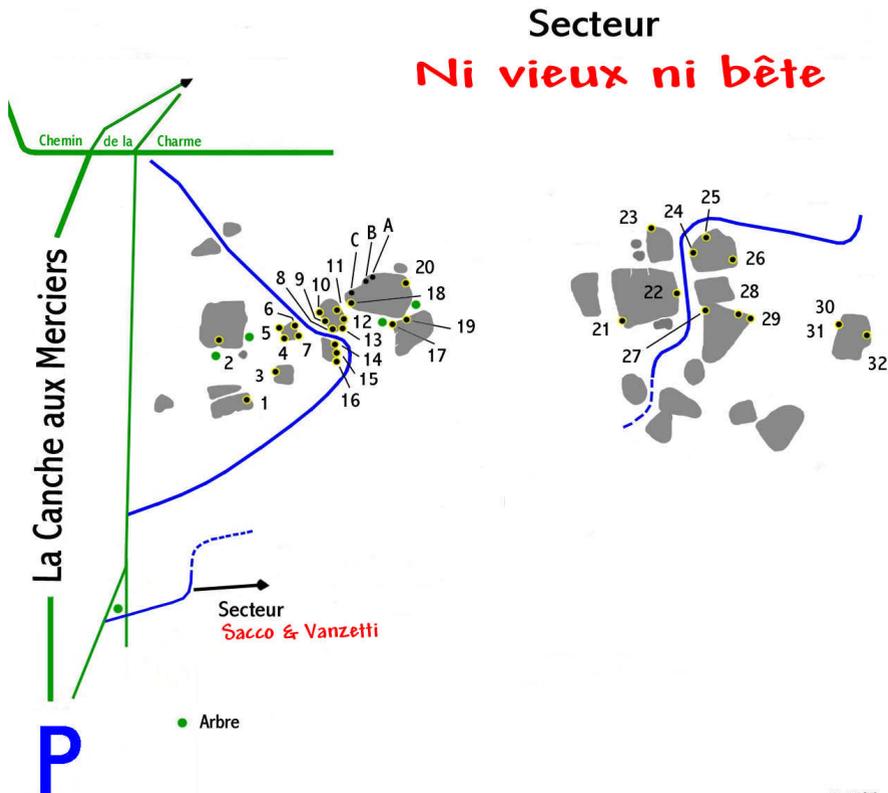
113 : LES NAINS DANS LES POCHEs : 6b/+ : Départ assis à droite, on trave à gauche assez bas et sortir.

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.

Ni Vieux Ni Bête



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 (35ms). 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.

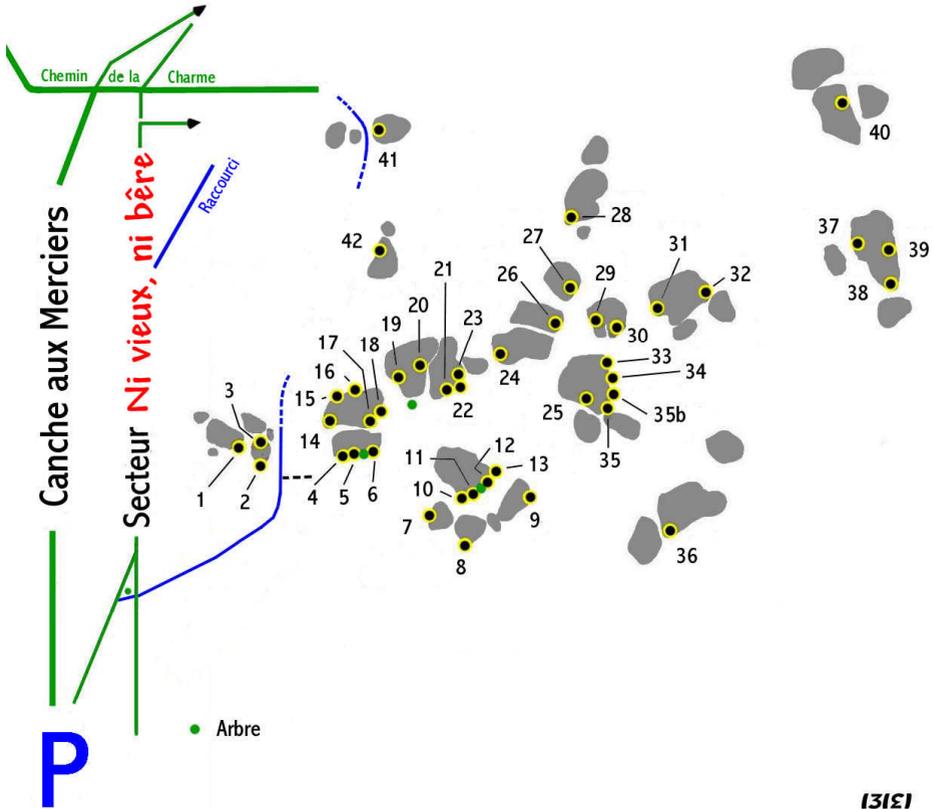
6 : AUX CHIOTTES L'ARMEE : 4c : Vertical.

- 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 : DA 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 DA.
- 20 B : **MORT D'UNE SCORPION** : 7c : Dévers en DA.
- 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^{ER} 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.

Création du topo Bernard Theret

Sacco & Vanzetti

Secteur Sacco & Vanzetti



(31E)

- 1 : CRISTAL DE NUIT : 7a+ : Trave d/g. En Aller Retour : 7c :
- 2 : RONCES ET BOSSES : 5c/6a : Vertical.
- 3 : LA CHOUETTE : 6a : Vertical.
- 4 : DROIT DE VENT : 5c/+ : Vertical. Départ main gauche dans le gros trou, main droite sur une réglette.
- 5 : HAUT LES MAINS : 5c/+ : Vertical. Départ avec réglettes, sortir avec les plats.
- 6 : SIMPLE MOMENT : 3c : Vertical à droite de l'arbre.
- 7 : SANS LES MAINS : 3a : Petite dalle.
- 8 : VENTS FRAIS : 6a : En DA et sortir par la droite.

- 9 : COUP DE BARRE : 5b/c : Vertical, sortie sur des rondeurs.
- 10 : REMISE EN FORME : 3c/+ : Vertical.
- 11 : LES MURS RIEN : 5c : Vertical juste à gauche de l'arbre.
- 12 : PINCE MI : 5c/+ : Vertical à droite de l'arbre.
- 13 : LA MOUSSE TANQUE : 5c/+ : Vertical.
- 14 : ENTRE ROC : 5c : Vertical légèrement déversant.
- 15 : COURBURE : 4b/ : Vertical.
- 16 : FACADE : 4b : Vertical.
- 17 : LE PARESSEUX : 4a : Vertical sur belles rondeurs.
- 18 : LA MUSE GUEULE : 6a+/b : Départ à gauche de *LE PARESSEUX* on trave à droite, sortir au bout en remontant. En sortant par le : 1 : 6b+ : En sortant par le : 2 : 6b/+ :
- 19 : L'ART BEAU RIT COLLE : 7a : Départ très à gauche, on trave à droite, on passe le bombé (au niveau des arbres) puis le mur et remonter par le dièdre.
- 20 : VERTIGE : 6c : Départ main droite très à droite sur une réglette, main gauche dans un trou bi doigt (mono phalange). On ramène main droite dans l'écaille fissure et sortir par le dièdre en dévers (même sortie que le 19)
- 21 : LE BRAS LONG : 5c : Vertical. Départ bonne prise main droite.
- 22 : LA RACLETTE : 6a : Vertical avec prise en forme de croissant.
- 23 : SOYONS PROUDHON : 6b+/c : Vertical assez haut en départ bas.
- 24 : BRUITS DE FOND : 7a/+ : Départ au début à gauche du bloc sur des plats, on trave à droite, sortir par le petit bombé. En AR : 7b+/+ :
- 25 : LE VAUTOUR : 5c/6a : Vertical dévers. Départ assis les mains sur des petites inversées.
- 26 : LA BASCULE : 3c/4a : Vertical à l'angle, en dalle. En partant à gauche dans le mur entre les deux blocs avec une bonne prise on trave à droite pour ressortir par *LA BASCULE* : 6b+ :
- 27 : LA MOUSSE TACHE : 6a : Vertical avec des 'rondeurs plates'
- 28 : LES VACANCES A LA BOURBOULE : 7a+/b : DA à gauche, on trave à droite en remontant sur des prises arrondies, on passe le bombé pour sortir à droite de la petite fissure sur des bossettes.
- 29 : LE SOC : 5c/+ : Vertical sur des rondeurs.
- 30 : SACCO : 6a+ : Vertical légèrement déversant juste à l'angle gauche. A droite au niveau des arbres une voie en 4 (en oblique à gauche, il y a de mousse)
- 31 : SEMELLES DE PLOMB : 5c/6a : Vertical en départ assis.
- 32 : VANZETTI : 6b : Vertical déversant. Départ en bas à droite.
- 32 : LA GONDOLIERE : 7a+/b : On remonte par *VANZETTI* puis en haut on trave à gauche en redescendant légèrement par la fissure très évasée pour finir à gauche et sortir.
- 33 : PRISE DE RISQUE : 5c+/6a : Vertical déversant, sortie sur des rondeurs. Départ main droite avec la très bonne prise.
- 34 : PRISE DE BEC : 6a/+ : Vertical déversant.
- 35 bis : PRISE DE TENSION : 6c/7a : Vertical déversant. Départ main droite avec une verticale, main gauche avec prise (en forme de croissant) sur le replat.
- 35 : PRISE ELECTRIQUE : 5c/6a : Petit vertical à grats.
- 36 : AUTOROUTE DU SOMMEIL : 6c : Départ très à gauche, on trave à droite on passe l'angle pour sortir sur les rondeurs. En Aller-Retour : 7a+ :
- 37 : TOIT ET DOIGTS : 6a/+ : Départ bas sous le toit.

38 : LE GRAND VENEUR : 6a+ / : Départ au bout à droite du bloc, on trave à gauche pour se retrouvé sous le toit et sortir par celui-ci. (on peut carrément dormir sous le toit si on veut !!!)

39 : CROISSANTS CHAUDS : 5c : Vertical. Départ les deux mains sur le plat en forme de esse.

40 : DERNIER REFUGE : 6b+/c : Départ à gauche entre deux blocs. On trave à droite pour sortir dans le dévers et réta. Si on ne sort pas (le dévers), continuer en trave à droite et sortir après : **6a+ :**

41 : BOULE HAUT : 6a : Vertical assez haut avec un réta sur boule !!!.

42 : DOIGTS FERRE : 6b : Vertical à grats.