

## Voie 2 : l'arête

J.-L. Favre, G. Paratte, 2 septembre 1978

Voie en terrain d'aventure, quelques pitons plus ou moins bons en place. A1 et 5b max, TD-

De R1 de la voie précédente (pilier du Theusseret), traverser franchement à droite en oblique jusqu'à une terrasse herbeuse, IV+, puis au mieux en tirant à gauche dans une dalle pour rejoindre une fissure dièdre en haut, ensemble de IV+ avec un ou deux pas de V. Gravier un moment la fissure, la quitter par un pas à droite puis rejoindre la niche de R2 vers la gauche IV+/V, 6 pitons et un gollot dans la longueur. R2 sur pitons à renforcer.

De R2, remonter le dièdre jusqu'à une terrasse, puis traverser à gauche le fil du pilier (une lunule pour l'assurance) puis rejoindre la terrasse et R2 de la voie précédente, IV+. De là, même sortie que la voie précédente.

Descente : A pied par la forêt au sud du sommet.

### Matériel :

- étriers (pour L1)
- un jeu de friends jusqu'au 3 camalot
- un jeu de quelques pitons variés et marteau pour renforcer les relais
- 1 jeu de câblés

## ROCHERS DE FRANQUEMONT (SUISSE)

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 998726,00 Y: 6691032,00
- coordonnées GPS: 47°15'08"3 N 6°57'05"1 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

Il s'agit de la falaise visible au dessus du bassin de kayak de Goumois sur la rive Suisse, c est une falaise de 80m de haut striée par de profondes fissures, de dièdres en livre ouvert et de cheminées qui offrent une escalade de grande classe verticale et parfois même déversante. On recense 4 voies

### **Accès:**

Depuis Goumois suisse prendre la direction de Saignelegier, dans le premier virage, bifurquer en direction de l'auberge du Theusseret, on s'engage alors sur une piste, se garer au premier élargissement sur le bas côté. Monter alors à vue en direction du Nord Est dans des éboulis moussus jusqu'à la falaise exposée à l'Ouest, les voies se situent dans la partie la plus haute qui fait environ 80 mètres.



## **Voies:**

### **-Le coup de H:**

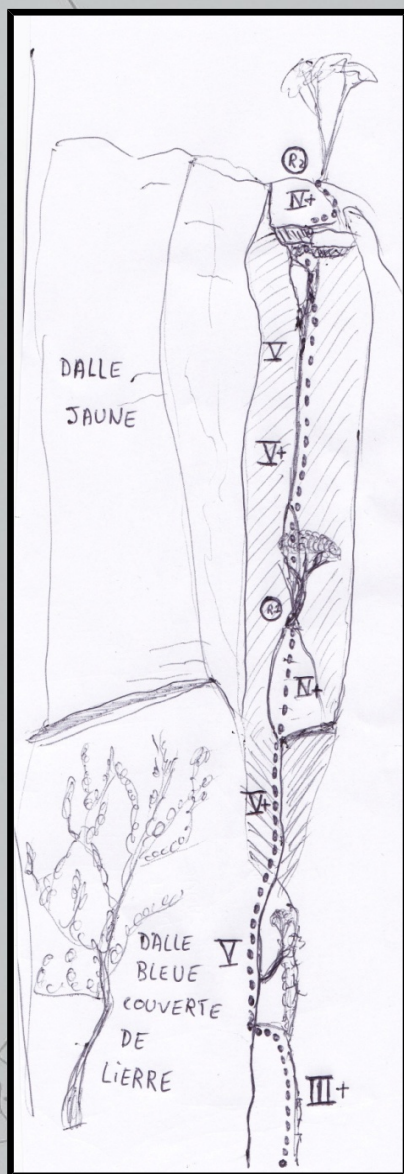
Ch.Lemmrich et G.Vouga en 1973

Voie en terrain d'aventure 80m, 2 longueurs de 40 mètres environ, D+, 5c obligatoire.



La voie se fraye un chemin dans l'immense dièdre cheminée de droite, l'attaque se situe dans une double fissure. Voie majeure de grande classe très aérienne dans un rocher sain dans l'ensemble. Commencer l'escalade dans la fissure de droite, facile III+ puis traverser dans la fissure de gauche au niveau d'un trottoir, escalader cette fissure plus franche et plus large V (1 piton scellé douteux) jusqu'à un dièdre très vertical et physique V+ (1 piton). On arrive sur une petite vire face à une double fissure dièdre (1 piton à boucle) qui mène à R1 au niveau d'un arbre. Le relais d'origine est constitué de trois pitons, mais il semble plus judicieux d'utiliser l'arbre ou de le renforcer à l'aide d'autres pitons étant donné l'état du matériel en place.

La deuxième longueur poursuit dans la cheminée évasée et aérienne droit au dessus du relais, (les premiers mètres sont exposés et malcommodes), cotés V- dans le topo d'origine!!! on est plus dans des difficultés de V+ pour un grimpeur moderne pas habitué aux renfougnes d'antan. On poursuit cette cheminée IV+ voir V (1 piton



avec chasse d'eau de solidité douteuse puis 2 pitons d'époque) jusqu'à buter contre un toit, traverser alors à droite au niveau d'un piton IV+ pour rejoindre une rampe facile III jusqu'au sommet ou on fera relais sur un arbre.

La deuxième longueur est très difficile à protéger avec autre chose que des pitons, les fissures sont fines et évasées.

### Descente:

Monter de quelques mètres dans la forêt pour rejoindre un couloir terreux qui descend au Sud de la falaise et qui ramène au pied de la voie. Il peut être sage de tirer un rappel sur un arbre dans ce couloir pour éviter une désagréable glissade.

### Matériel:

- Un petit jeu de câblés et d'excentriques
- Quelques friends jusqu'au n° 3 voir n°4 camalot (plusieurs grosses tailles peuvent être utiles dans la 1ere longueur)
- 5ou 6 pitons et marteau (privilégier les universels et les lames) si on veut ajouter de l'équipement dans la 2eme longueur

-de la sangle ou du ficellou pour relier les relais et éventuellement changer les cordelettes vieillissantes sur certains pitons.



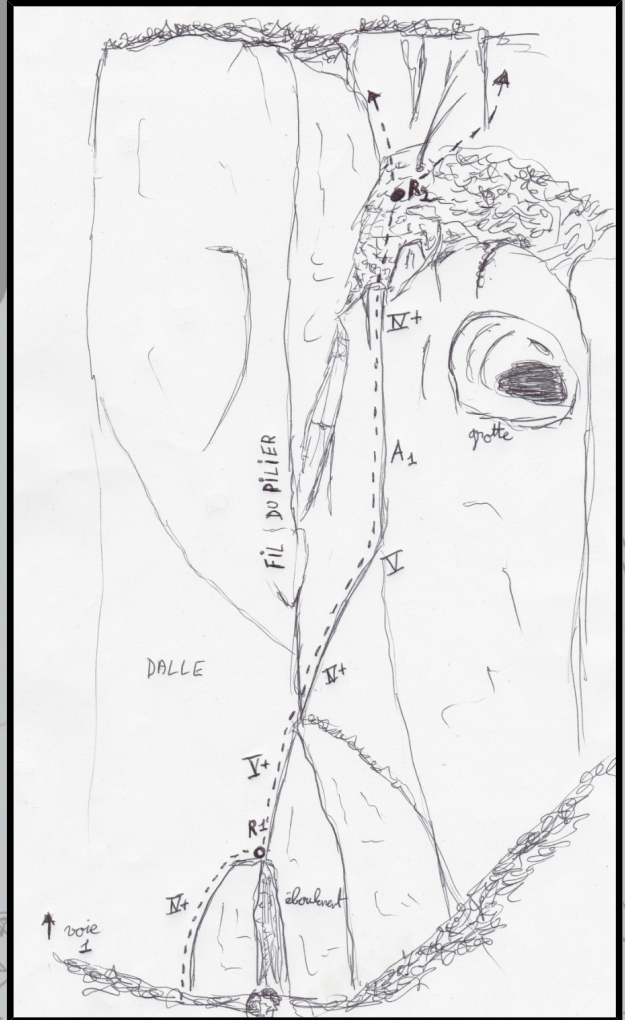


## -L'inceste:

Ch.Lemrich, Ch.Oppliger et S.Schaffer en 1974

Voie en terrain d'aventure, 6 pitons et 1 gollot en place mais très vieux, 6a/b et A1 max, 75 mètres, 2 longueurs.

La voie est essentiellement en libre sauf une section de 10mètres en artific assez aisé. La voie présente une grande variété de styles d'escalade, fissure large, dièdre, mixte libre/artif, tout y passe. Un bon test pour tester sa polyvalence. L'attaque est situé dans la partie droite de la falaise, repérer un éboulement récent, escalader la fissure à gauche de cet éboulement, IV+, jusque sur une petite vire à 5 mètres de



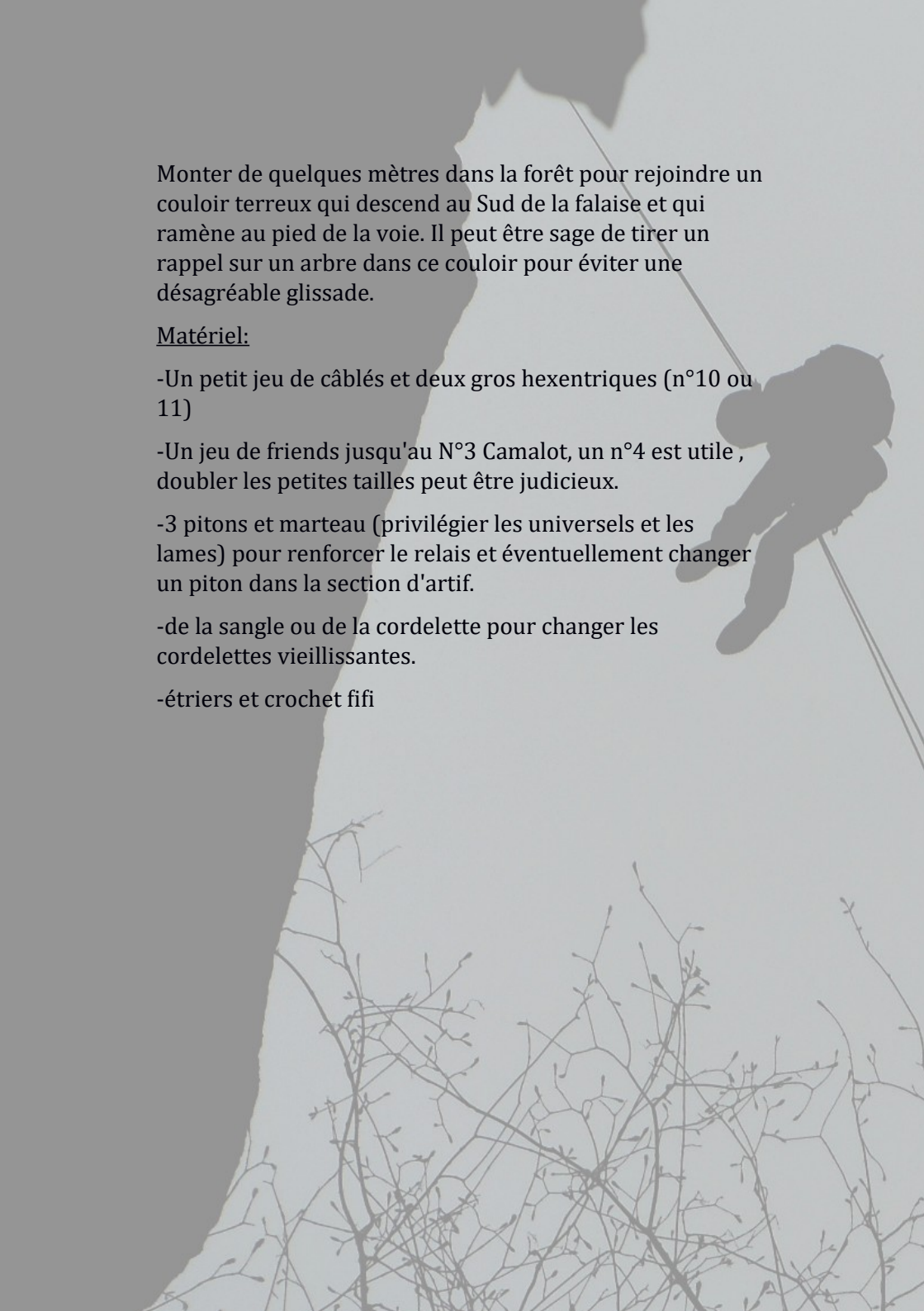
haut (R1 envisageable, à construire, mais facultatif). L'attaque d'origine était plus facile mais l'éboulement a emporté cette partie.

De la vire, escalader une pénible fissure large 6a pour les personnes adeptes du style, 1 gollot (à compléter avec un friend n°4 ou un hexentrique de taille équivalente), puis un râteau de chèvre vers la droite IV+/V qui mène à une fissure 6a et A1, 4 pitons en place, puis IV+ jusqu'au relais (45m, 2 pitons en place à renforcer), sur une petite vire sous le jardin. De R1, suivre alors une vire gazonnée vers la droite jusqu'au sommet de la falaise III.

Descente:







Monter de quelques mètres dans la forêt pour rejoindre un couloir terreux qui descend au Sud de la falaise et qui ramène au pied de la voie. Il peut être sage de tirer un rappel sur un arbre dans ce couloir pour éviter une désagréable glissade.

Matériel:

-Un petit jeu de câblés et deux gros hexentriques (n°10 ou 11)

-Un jeu de friends jusqu'au N°3 Camalot, un n°4 est utile , doubler les petites tailles peut être judicieux.

-3 pitons et marteau (privilégier les universels et les lames) pour renforcer le relais et éventuellement changer un piton dans la section d'artif.

-de la sangle ou de la cordelette pour changer les cordelettes vieillissantes.

-étriers et crochet fifi

## -Les ziboux:

Ch.Lemrich et F.Mattern le 6 avril  
1974

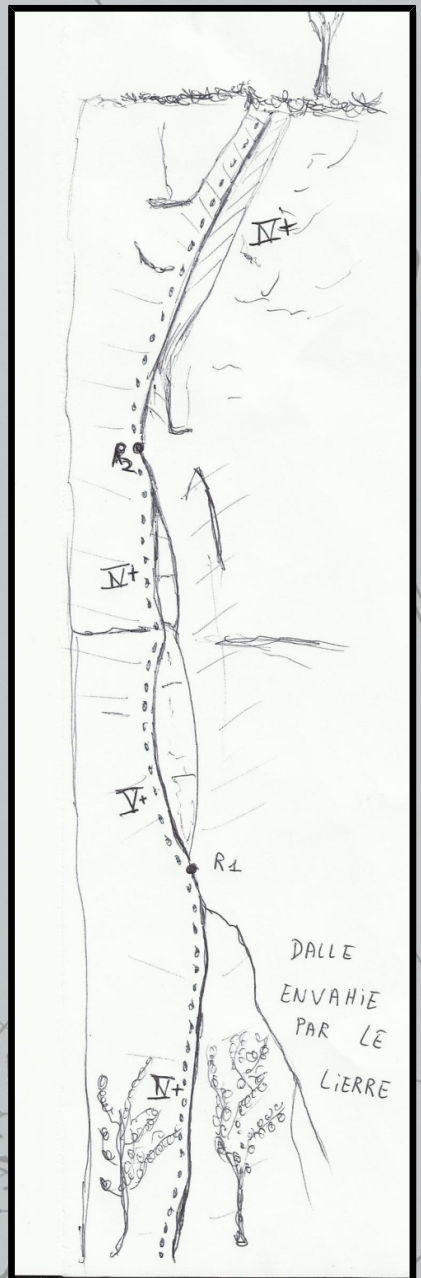
Voie en terrain d'aventure,  
quelques pitons en place auxquels  
une confiance aveugle ne peut pas  
être permise. 65 mètres, D+, 5c  
obligatoire.

Un gros travail de nettoyage doit  
être fait sur la première longueur  
qui est envahie par un gros pied de  
lierre. Le reste de la voie est sain, il  
est quand même sage de se méfier  
de quelques blocs dans les fissures.

La voie se déroule dans le grand  
dièdre cheminée de gauche,  
repérer une fissure dièdre envahie  
par le lierre. S'y élever tout droit du  
mieux que l'on peut, IV+, 1 piton à  
5/6 mètres de haut, relais sur  
pitons à compléter.

De R1, s'élever dans une cheminée  
par la fissure de gauche V+ au  
départ puis plus simple ensuite,  
pour arriver à R2 sur pitons à  
compléter. 2 pitons douteux sont  
en place dans la longueur.

De R2 s'engager alors dans la  
cheminée légèrement  
surplombante caractéristique qui



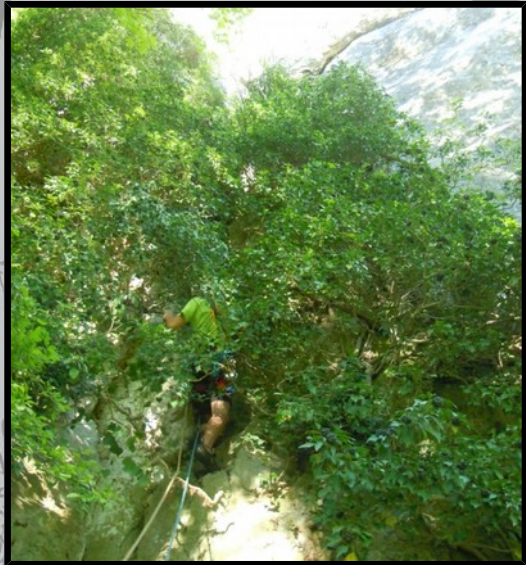
se couche vers la droite. IV+, 1 piton en place dans la longueur, faire relais sur un arbre à la sortie.

Descente:

Idem voie 1 et 2

Matériel:

- Un petit jeu de câblés
- éventuellement quelques excentriques moyens
- Un jeu de friends jusqu'au n° 3 camalot
- pitons et marteau en fond de sac pour compléter les relais
- de la sangle ou cordelette pour relier les relais





### **-Super parker:**

Ch.Oppliger et S.Schaffer le 6 avril 1974

Voie en terrain d'aventure, quelques vieux pitons en place, 60 mètres, 3 longueurs, V+et A1 max.

L'attaque se situe dans la partie gauche du secteur, à droite d'une niche caractéristique. Toute la 1ere longueur et une bonne partie de la 2e sont prisent dans le lierre.

**Les informations mentionnées dessous sont issues du Topo Brandt publié en 1980, la voie n'a pas été reprise récemment!!!**

Escalader deux petits murs III+ puis IV, 1gollot, qui mènent à une fissure pénible qui débouche à R1 sur une terrasse, V, 1 piton. De R1 traverser à droite par un mur, A1, 3 pitons, puis s'élever dans un dièdre IV+ et rejoindre par un pas à gauche une fissure qui se remonte soit en libre V+ soit en artif A1, 3 pitons, et qui débouche à R2 sur une petite plateforme. De la escalader une Dülfer puis des dalles qui mènent au haut de la falaise IV+, A1 et IV, 3 pitons.

### Matériel:

Il est judicieux de prévoir:

- Un jeu de câblés
- éventuellement quelques excentriques moyens
- Un jeu de friends jusqu'au n° 3 camalot

-pitons et marteau en fond de sac pour compléter les relais  
ou changer de l'équipement

-de la sangle ou du ficellou pour relier les relais

-étriers, longe réglable et crochet fifi

-un tamponnoir en fond de sac.

-un sécateur ou tout autre outils que vous jugerez utile  
pour vous frayer un passage dans la jungle verticale que  
vous trouverez en lieu et place du rocher attendu.

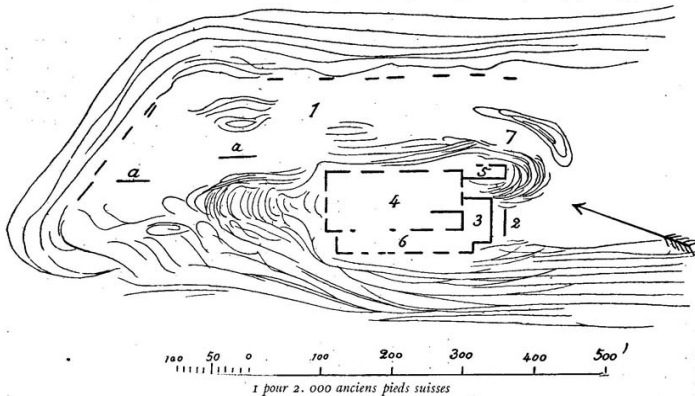


## Château de Franquemont

*Au débouché des voies, de la falaise de Franquemont, il est possible de s'élever droit dans le bois pour rejoindre le sommet de l'escarpement rocheux, on relève alors la présence de ruines d'un ancien château.*

*Ce château fut construit à priori en 1305 par Gauthier II de Montfaucon sur les ruines d'un ancien édifice qui pourrait être gallo-romain. Cette forteresse permettait d'asseoir son autorité dans un contexte de rivalités importantes entre les comtes de Montbéliard attachés aux bourguignons et l'évêché de Bâle. Le Château changea successivement de main durant les guerres de bourgogne (1474-1477) et la guerre de 30 ans (1618-1648) pour arriver finalement à sa destruction en 1677 par le prince évêque de Bâle.*

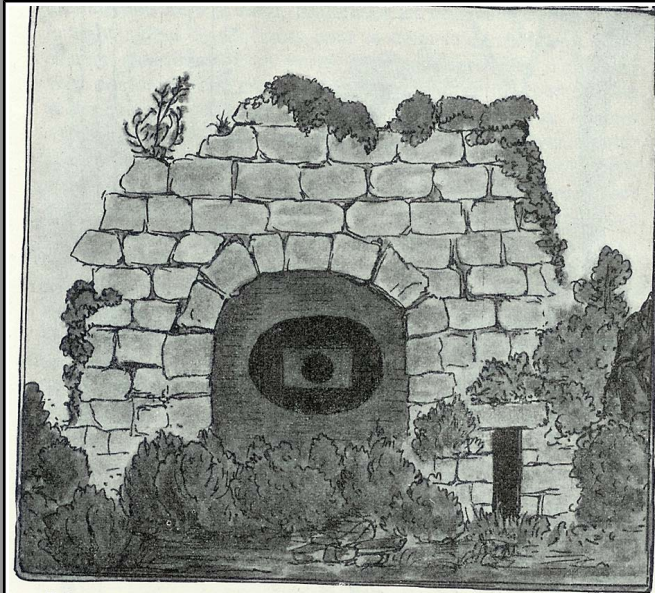
Annexe n° 9. — Plan du château de Franquemont, d'après Auguste Quiquerez (1305-1677).



1. Grande cour avec enceinte murée, a, a, dépendances, écuries.
2. Porte principale précédée d'un fossé, pont-levis, etc.
3. Petite cour. 4. Bâtiment principal. 5. Dépendances, caves.
6. Bastion casematé. 7. Fossés taillés dans le roc.



*Au 19eme siècle, Auguste Quiquerez (1801-1882),  
archéologue et historien Bernois, entreprend une analyse du  
site et dresse un plan et quelques croquis du site d'après les  
ruines encore visibles.*



**Ruines du château de Franquemont. Bastion casmaté avec canonniers.**

*(Croquis tiré de l'Histoire des Châteaux, manuscrit de Quiquerez).*

## FALAISE DE SAUCY (SUISSE)

---

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 999599,00 Y: 6692049,00
- coordonnées GPS: 47°15'39"3 N 6°57'49"0 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

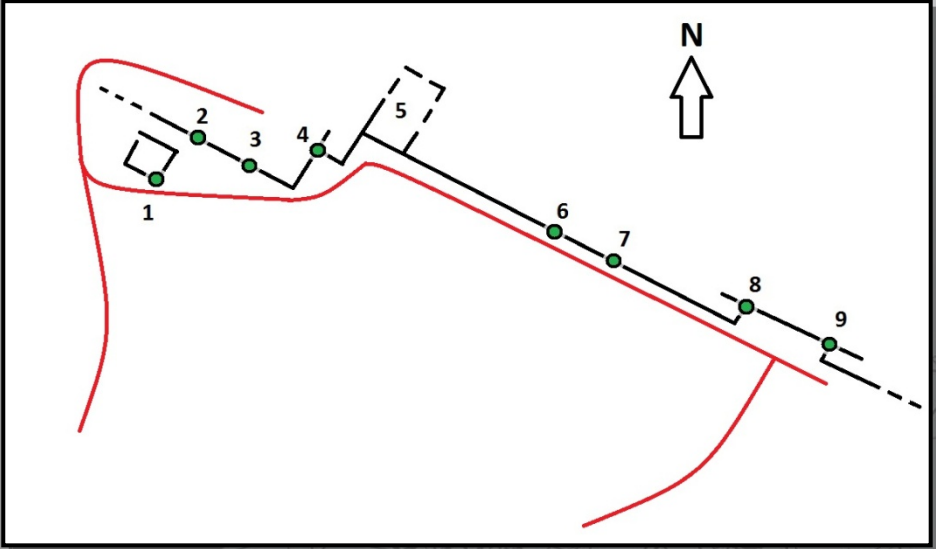
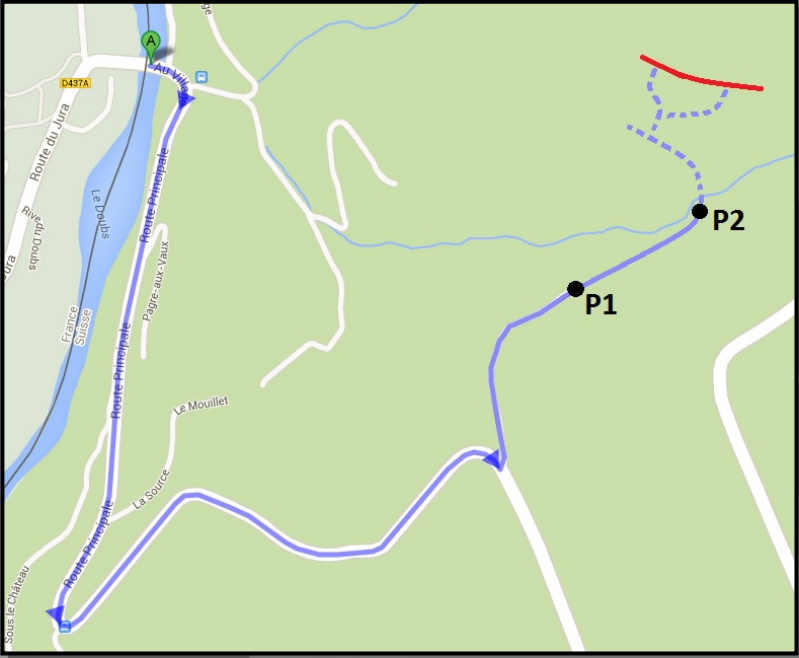
### **Accès:**

Rejoindre le hameau de Belfond dessus, entre Goumois et Saignelegier . Repérer 100m en aval de Belfond, au bord de la nationale une piste forestière qui part vers le Nord.

Prendre la piste, puis à droite au 1<sup>er</sup> croisement, se garer sur une place avant un petit ruisseau.

Monter droit dans le bois au Nord jusqu'à butter contre une barre rocheuse de 20/30 mètres de haut.

Plan d'accès:





## **Description :**

Falaise calcaire exposée SSW d'une hauteur allant de 10 à 25m. De belles fissures propres et rectilignes raillent ce mur. Ce site est donc propice à l'escalade en terrain d'aventure. Aucun équipement n'est en place, **MERCI DE NE PAS EQUIPER** afin de garder ce site totalement vierge. Si vous désirez y grimper, l'installation de moulinette est possible par un accès par le haut.

Falaise explorée par Simon Emonin.

**1-Pilier** : 15m – 6a

Voie partant sur le fil S du pilier.

*Câblés petites tailles, pitons lames*

**2-Brèche** : 8m – 6a+/6b

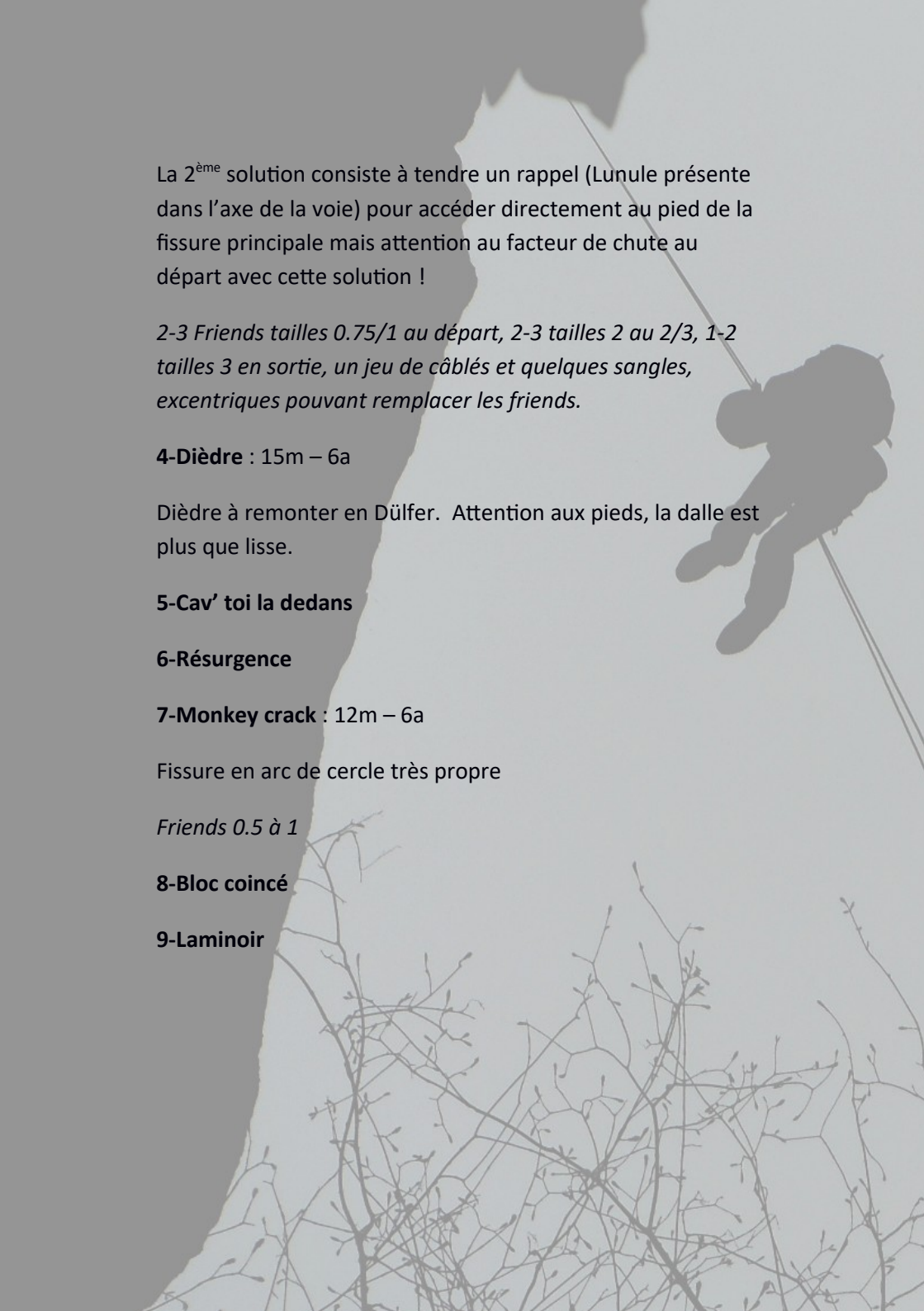
Fissure rectiligne assez courte dans la partie gauche de la dalle supérieure.

*Friends taille 1 et 2*

**3-A TRAD' moi si tu peux...** : 20m – 5c+/6a

Belle fissure qui raille la face supérieure, 2 possibilités :

Attaque depuis le bas : remonter une petite fissure-dièdre pour atteindre la terrasse et de là attaquer la fissure principale.



La 2<sup>ème</sup> solution consiste à tendre un rappel (Lunule présente dans l'axe de la voie) pour accéder directement au pied de la fissure principale mais attention au facteur de chute au départ avec cette solution !

*2-3 Friends tailles 0.75/1 au départ, 2-3 tailles 2 au 2/3, 1-2 tailles 3 en sortie, un jeu de câblés et quelques sangles, excentriques pouvant remplacer les friends.*

**4-Dièdre** : 15m – 6a

Dièdre à remonter en Dülfer. Attention aux pieds, la dalle est plus que lisse.

**5-Cav' toi la dedans**

**6-Résurgence**

**7-Monkey crack** : 12m – 6a

Fissure en arc de cercle très propre

*Friends 0.5 à 1*

**8-Bloc coincé**

**9-Laminoir**

## TOURS DE GRÉPY (FRANCE)

---

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 997893,00 Y: 6692475,00
- coordonnées GPS: 47°15'56"3 N 6°56'29"0 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

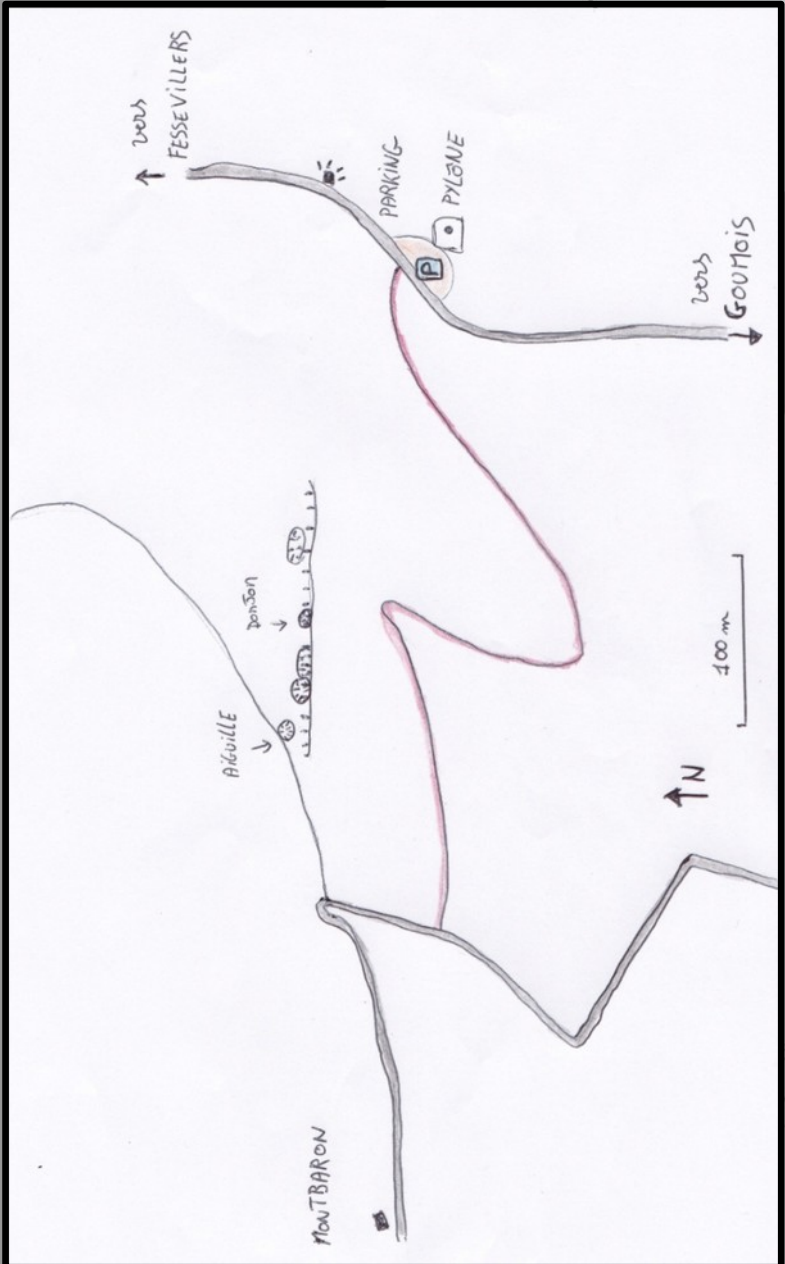
Il s'agit d'un ensemble d'une dizaine de tours, toutes ne sont pas intéressantes, deux d'entre elles sont mentionnées dans l'ancien topo de 1980, néanmoins certains bastions présentent sur leur face Sud un rocher d'une qualité exceptionnelle mais souvent déversant et difficilement protégeable.

Pour un grimpeur en Terrain d'aventure aguerri il peut s'agir d'un terrain de jeu à grand potentiel mais il faudra se munir d'un tamponnoir de pitons et d'un rack très complet de coinces en tous genres.

### **Accès:**

De Goumois, prendre la direction de Fessevillers, après environ 200m suite à la sortie du village, se garer à droite au niveau d'une place terrassée auprès d'un pylône.

Repérer un chemin forestier de l'autre côté de la route que l'on remontera sur 200, 250mètres, au niveau du deuxième virage, monter droit dans le bois en direction du Nord Ouest jusqu'à venir buter contre une barre rocheuse orientée Est-Ouest, plus ou moins marquée le long de laquelle se situent les obstacles.





## Plan d'accès:

### L'AIGUILLE:

---

Il s'agit de l'obstacle le plus à l'ouest du site, le contrefort dans lequel elle est située est visible depuis la piste forestière qui passe au dessus.

L'aiguille est décollée sur une hauteur d'un peu moins de 10m du contrefort, par contre son versant opposé présente une hauteur conséquente.

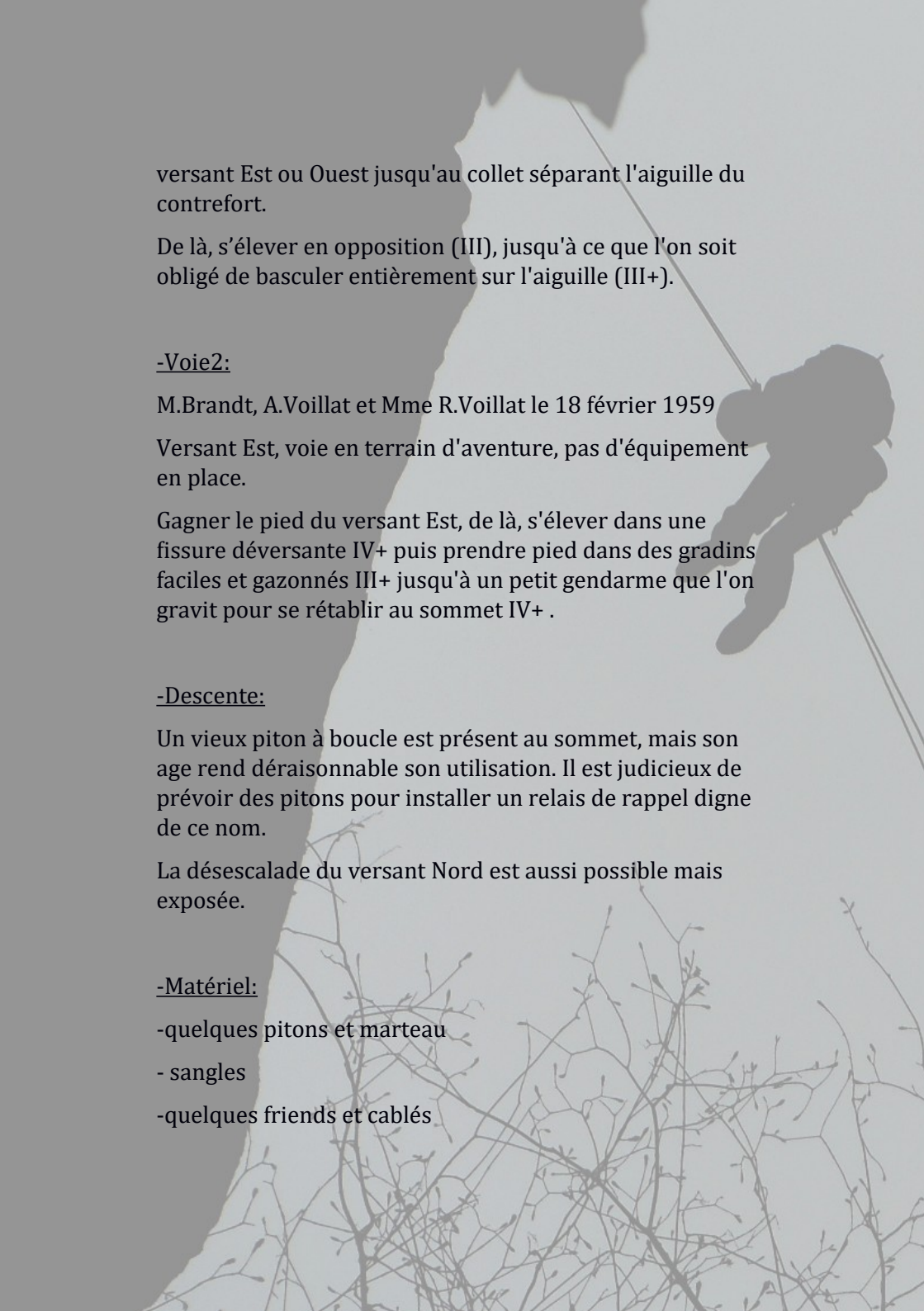
#### -Voie1:

M.Brandt le 18 février 1959

Versant Nord, voie en terrain d'aventure, pas d'équipement en place.

S'élever par des rochers brisés et moussus par le





versant Est ou Ouest jusqu'au collet séparant l'aiguille du contrefort.

De là, s'élever en opposition (III), jusqu'à ce que l'on soit obligé de basculer entièrement sur l'aiguille (III+).

#### -Voie2:

M.Brandt, A.Voillat et Mme R.Voillat le 18 février 1959

Versant Est, voie en terrain d'aventure, pas d'équipement en place.

Gagner le pied du versant Est, de là, s'élever dans une fissure déversante IV+ puis prendre pied dans des gradins faciles et gazonnés III+ jusqu'à un petit gendarme que l'on gravit pour se rétablir au sommet IV+ .

#### -Descente:

Un vieux piton à boucle est présent au sommet, mais son age rend déraisonnable son utilisation. Il est judicieux de prévoir des pitons pour installer un relais de rappel digne de ce nom.

La désescalade du versant Nord est aussi possible mais exposée.

#### -Matériel:

- quelques pitons et marteau
- sangles
- quelques friends et cablés

## LE DONJON:

---

Situé à moins de 100m à l'Est de l'aiguille, il s'agit d'une tour bien isolée d'environ 12 mètres de haut versant nord et une vingtaine de mètres versant sud. Le rocher est très travaillé sous forme de longs trous horizontaux et de lunules qui permettent une escalade facile et agréable malgré des zones moussues et gazonnées. On fera attention à ne pas faire aveuglément confiance aux prises.

### -Voie 1:

M.Brandt le 8 février 1959

Voie en terrain d'aventure, aucun équipement en place.

Versant Ouest, escalader au mieux ce versant, d'abord droit dans la face par de très bonnes prises puis basculer sur l'arête Sud Ouest dans du rocher gazonné pour rejoindre le sommet III.



-Voie 2:

M.Brandt, A.Voillat et Mme R.Voillat le 18 février 1959

Versant Sud, escalader à gauche un S gazonné avec d'excellentes prises, puis monter droit en direction du sommet III+ puis IV.

Descente:

Désescalader la voie1 dans le versant Ouest, un peu engagé mais protections possibles sur friends moyens.

Matériel:

- quelques sangles
- quelques friends et cablés moyens
- éventuellement quelques pitons en fond de sac





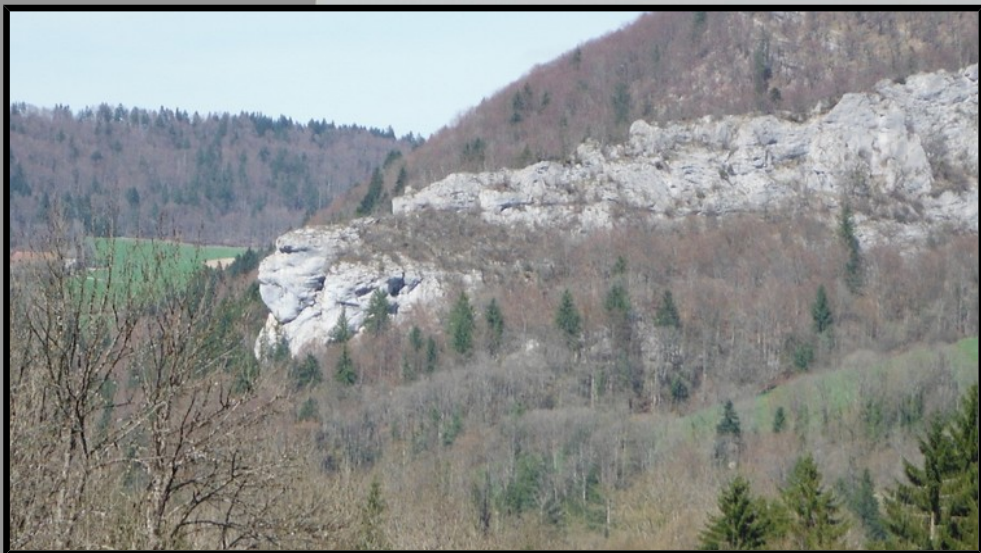
## ROCHER DU SINGE (SUISSE)

---

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 998673,00 Y: 6692594,00
- coordonnées GPS: 47°15'59"0N  
6°57'06"4 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

Rocher emblématique de la commune de Goumois, le singe est situé à l'amorce de l'arête de longue roche, de par sa situation dominante il a été escaladé et on relève malgré la médiocre qualité du rocher deux itinéraires d'escalades principalement artificiels.



## Accès:

Depuis Goumois Suisse, emprunter une petite route au niveau de la douane qui longe le Doubs en direction du Nord, au premier croisement prendre à droite sur la route du hameau de Vautenaivre, se parquer 150 mètres plus loin à gauche sur un élargissement de la route.

Repérer alors l'attaque du sentier du rocher du singe et emprunter ce chemin jusque sous les contreforts du rocher, une petite sente envahie par la végétation mène dans une niche sous le nez du « singe », la voie commence au fond de la niche (spits de 8mm et pitons visibles).

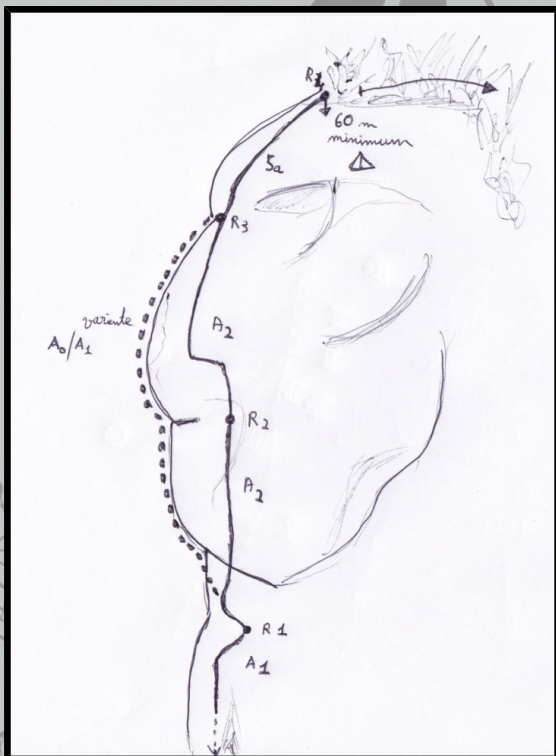
## Voies:

### Voie historique:

M.Jobin et G.Paratte le  
26 septembre 1964

A2 anciennes cotations, Terrain d'aventure aseptisé, les points sont en place mais à vérifier, l'équipement date en majeure partie d'un rééquipement en 1974.

De la niche, s'élever en escalade artificielle de quelques mètres au



dessus puis franchir un surplomb en traversée à droite, puis continuer de traverser dans une dalle pour rejoindre R1 sous le surplomb(A1), pitons et spits de 8mm (attention à l'état de certains). R1 constitué d'une boucle scellée et d'un spit chaînés.

De R1, attaquer en traversée à gauche puis franchir le surplomb droit au dessus en tirant un peu à droite et monter jusqu'à R2 (A1,A2 puis A1), vieux gollots, spits de 8mm et quelques pitons. R2 sur boucle scellée et un spit à relier.



Depuis R2, monter tout droit dans le surplomb puis traverser quelques mètres à gauche puis tout droit jusqu'à R3 sur une terrasse. Nombreux pitons et quelques spits, R3 sur broche scellée et éventuellement un piton très à droite dans la fissure.

De R3 sortir à droite de la terrasse en libre dans une fissure cheminée gazonnée jusqu'au belvédère, 2 pitons et un arbuste à sangler. Relais sur une grosse broche scellée que l'on peut compléter avec la barrière du belvédère.



### Variante:

JM.Choffat en 2005

A0/A1 , voie équipée, tous les points sont en place et solides.

De R1, emprunter les premiers points de la voie historique avant de bifurquer vers une lignée de spits 12mm brillants qui

remonte le fil du singe, la voie est impressionnante par le « gaz » omniprésent et le panorama sur la vallée de Goumois mais l'engagement est faible et l'escalade pauvre du fait de la proximité des points, mais constitue un objectif tout à fait esthétique pour qui veut s'initier au déplacement sur étriers. La variante rejoint R3 de la voie historique constitué d'une grosse broche scellé.



### Descente:

Soit en rappel depuis R4 jusqu'à l'attaque de la voie mais une corde à double de 60m est impérative !!!

Soit par le sentier du belvédère qui nous ramène à la voiture, beaucoup plus commode.



Matériel:

- étriers
- crochet fifi
- sangles et cravates en cordelette
- une vingtaine de dégaines
- éventuellement une longe réglable
- marteau et pitons en fond de sac au cas où



### Free monkeys:

Ouverte en solo auto-assuré, du bas, en automne 2016 par Mathieu Mauvais. Un must en terme d'engagement, avec plusieurs chutes durant l'ouverture, des passages obligatoires autour de 7a, on a pas fait mieux pour le moment dans la vallée !!

7c max, 6c obligé, voie équipée.

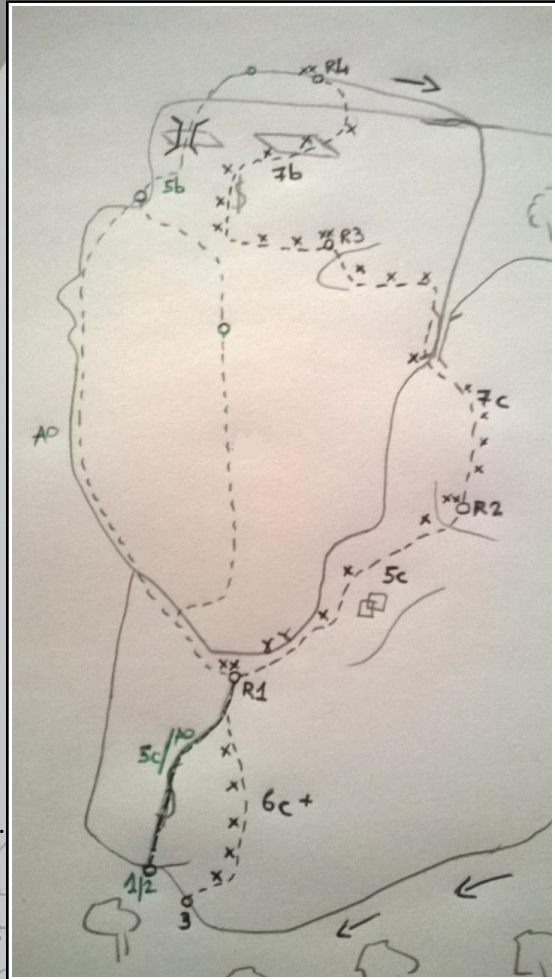
La voie attaque à droite de l'attaque commune aux deux voies d'artif.

L1-6c+ 5 spits , relais commun aux 3 voies

L2- en traversée ascendante à droite 5c, 2 lunules et 3 spits

L3- droit au dessus puis en traversée à gauche, 7c, 8 spits.

L4- Remonter en S à gauche, puis à droite, 7b, 8 spits, relais au sommet.



Matériel:

-8 dégaines + relais

-un crochet peut être utile si on est vraiment juste dans le niveau

Descente:

Par le sentier du belvédère.





## ARÊTE DE VAUCHOTTE (SUISSE)

---

### **Situation:**

-coordonnées Lambert 93: X:999058,00 Y:6692857,00

-coordonnées GPS: 47°16'06"7 N 6°57'25"1 E

-carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

L'arête de Vauchotte présente une escalade en terrain d'aventure sur un rocher à trous, sur et compact, composée de deux ressauts principaux de 30mètres chacun séparés par une zone relativement horizontale avec trois gendarmes, on peut aussi enchaîner avec un dernier ressaut de 30m accessible à pied en 10min au dessus de l'arête.





### **Accès:**

De Goumois suisse, suivre la route qui mène au hameau de Vautenaivre jusqu'à ce qu'elle croise un ruisseau, se garer près du petit pont.

Monter le long du ruisseau, où l'on observe des concrétions de tuf, lorsque la pente diminue, monter à vue en direction de l'arête environ 30/40 minutes en tout.

Une approche beaucoup plus pittoresque et intéressante consiste à remonter l'arête de longue roche, située au dessus du rocher du singe, gagner à pied le belvédère puis de la remonter l'arête un pas d'escalade III+ puis marche aisée jusqu'à un passage aérien sur vire qui mène à la fin de l'arête, on se dirige alors à vue vers l'arête de Vauchotte environ 45minutes en tout.

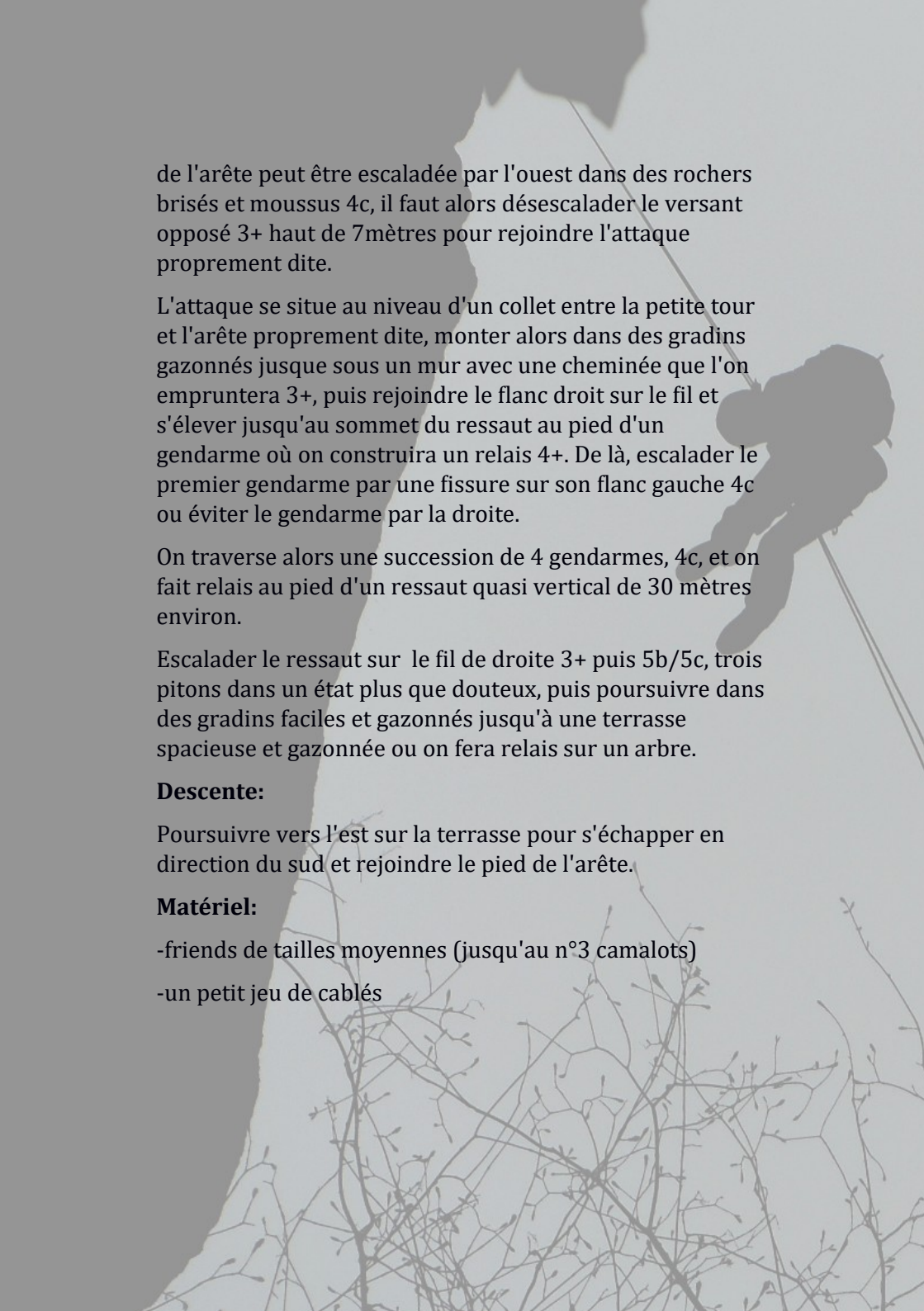
### **Voie:**

M.Brandt,  
A.Voillat et Mme  
R.Voillat, le 22  
mars 1959

Voie en Terrain  
d'aventure, TD- 5c  
aucun équipement  
en place hormis  
deux ou trois  
pitons datant de  
l'ouverture.

Si un parcours  
intégral vous  
préoccupe, la  
petite tour au pied





de l'arête peut être escaladée par l'ouest dans des rochers brisés et moussus 4c, il faut alors désescalader le versant opposé 3+ haut de 7mètres pour rejoindre l'attaque proprement dite.

L'attaque se situe au niveau d'un collet entre la petite tour et l'arête proprement dite, monter alors dans des gradins gazonnés jusque sous un mur avec une cheminée que l'on empruntera 3+, puis rejoindre le flanc droit sur le fil et s'élever jusqu'au sommet du ressaut au pied d'un gendarme où on construira un relais 4+. De là, escalader le premier gendarme par une fissure sur son flanc gauche 4c ou éviter le gendarme par la droite.

On traverse alors une succession de 4 gendarmes, 4c, et on fait relais au pied d'un ressaut quasi vertical de 30 mètres environ.

Escalader le ressaut sur le fil de droite 3+ puis 5b/5c, trois pitons dans un état plus que douteux, puis poursuivre dans des gradins faciles et gazonnés jusqu'à une terrasse spacieuse et gazonnée où on fera relais sur un arbre.

### **Descente:**

Poursuivre vers l'est sur la terrasse pour s'échapper en direction du sud et rejoindre le pied de l'arête.

### **Matériel:**

- friends de tailles moyennes (jusqu'au n°3 camalots)
- un petit jeu de cablés

-quelques sangles dont une de 120 minimum





## CHÂTEAU CUGNY (SUISSE)

---

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 1000277,00  
Y: 6694454,00
- coordonnées GPS: 47°16'56"4 N  
6°58'26"9 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T



### **Accès:**

De Saignelegier en suisse, se diriger en direction du hameau des Pommerats, puis en direction de Malnuit, on quitte alors la route au niveau du virage en épingle juste avant le hameau pour continuer sur une piste jusqu'à « chez le forestier » où on parquera le véhicule sans gêner la circulation.

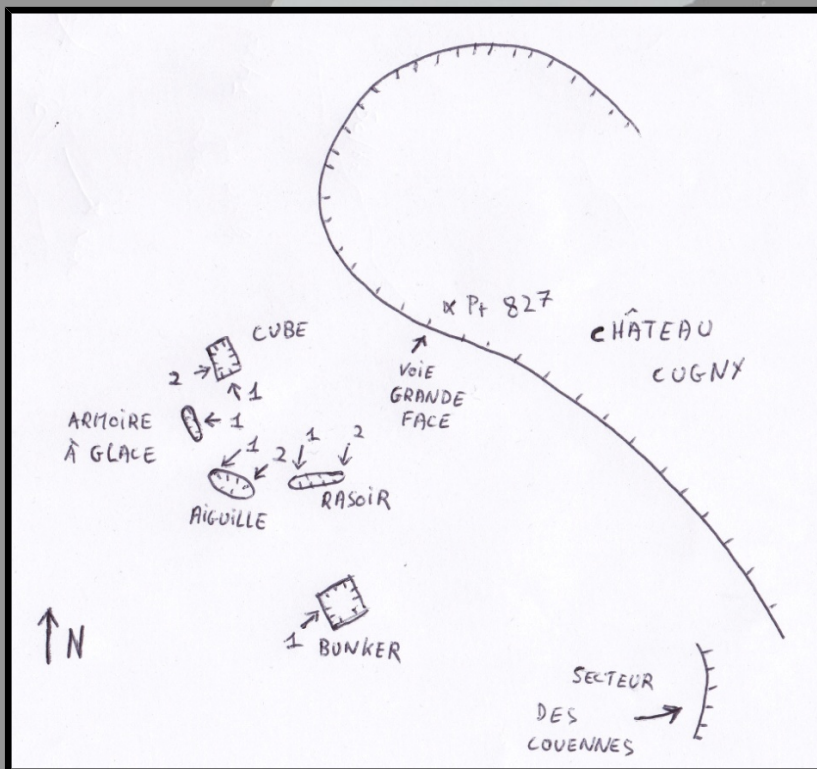
De là, suivre la piste vers le Sud sur 300 mètres, puis monter à vue au Nord Ouest jusqu'à buter contre la falaise au pied de laquelle se situe un chaos de blocs.

### **Voies:**



Différents obstacles ont été explorés dans les années 60, souvent il s'agit d'escalades courtes (5 à 10 mètres) et peu ou pas protégées dans un niveau allant du 3 au 5. Néanmoins, le site mérite une visite par son intérêt géologique et peut être intéressant pour y pratiquer l'escalade de blocs.

La grande paroi présente au moins une voie semi équipée et de bonnes possibilités d'escalade en fissure, il faudra néanmoins se méfier du caractère instable de certains secteurs et de la présence de zones délitées.



### **Le rasoir:**

Obstacle en forme de fine lame

#### voie1

M.Brandt, 26 mars 1960

S'élever par le bord droit 4, petites prises, descente en désescalade.

#### voie2

F.Mattern, 26 mars 1960

S'élever par le bord gauche, 3, descente par la même voie ou la voie 1



### **Le Cube:**

Grand bloc avec deux côtés surplombants

#### Voie1:

M.Brandt et F.Mattern le 26 mars 1960

S'élever par des prises solides, 4, descente en rappel autour d'un arbre.

#### Voie2: Totem

Une voie très jolie à caractère sportif est équipée de spits du côté surplombant dans une petite goulotte concrétionnée, difficulté et ouvreurs inconnus.

### **L'aiguille:**

Édifice de 10 mètres de haut sur son versant le plus imposant, qui semble instable dans un rocher médiocre.

#### Voie1:

M.Brandt, 26 mars 1960

S'élever dans une fissure rayant une dalle déversante 4c/5a.

Descente en amarrant un rappel au sommet.

#### Voie2:

F.Mattern, 26 mars 1960

S'élever dans une cheminée peu marquée 4+, 5a, prises peu solides, même descente que pour la voie 1.



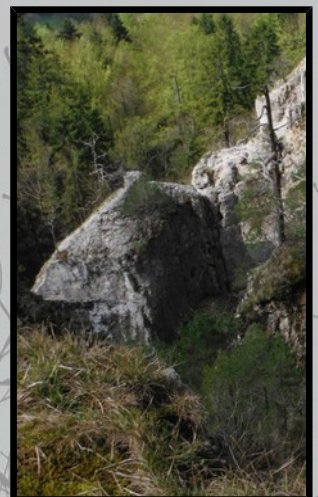
### **L'armoire à glace:**

Paroi inclinée de 10 mètres de haut

#### Voie1:

M.Brandt et F.Mattern le 26 mars 1960

S'élever par des petites prises 4c, descente par l'autre versant ou en rappel.





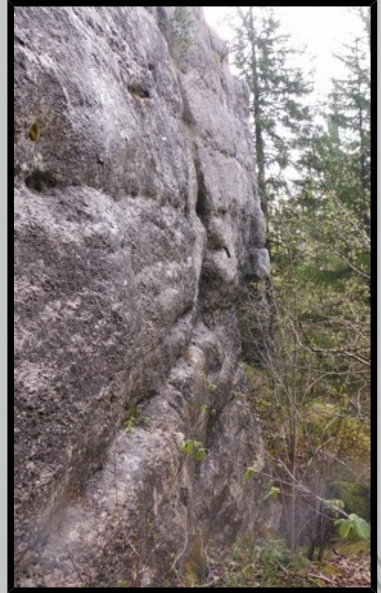
### **Le bunker:**

Imposant cube de rocher de 10 mètres de haut, bonnes possibilités d'escalade en fissures ou cheminée.

#### Voie 1

Ouvreurs et difficulté inconnue, sûrement 6sup voir 7

Sur la face déversante du bunker, petite ligne de spits qui ne sort pas au sommet, relais sur un point avec mousqueton.



### **Secteur des couennes:**

Petite barre rocheuse de profil dalleuse où 5 à 6 lignes courtes ont été spitées.

Ouvreurs et difficultés inconnues.

### **Grande face:**

Une ligne semi équipée visible, 50 mètres environ dans une fissure large puis cheminée, au moins un spit dans la deuxième partie, prévoir friends et coinçeurs.

Ouvreurs et difficultés inconnues.





## ROCHERS DE BEAUGOURD (SUISSE)

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X:998010,00  
Y:6694579,00
- coordonnées GPS: 47°17'04"1 N  
6°56'40"0 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

Falaise imposante de près de 80 mètres de haut tout en surplomb, située en hauteur du Doubs, le caillou est teinté de tons ocres mais pas sain partout, il rappelle un peu le calcaire de la paroi rouge au Verdon. Une voie d'artific parcourt cette falaise à son point le plus haut.

### **Accès:**

De Goumois Suisse, prendre la route qui longe le Doubs vers le nord, en direction de la verte herbe, on atteint une grande place de parking continuer encore, la route devient une piste bien carrossable, on poursuit (700 mètres environ) jusqu'à apercevoir la station de pompage côté France, on se gare alors sur la droite dans une gravière.

De là, monter à vue dans le bois jusqu'au pied de la falaise (15 min environ), l'attaque se situe au pied d'un dièdre avec un petit arbre mort à 8m de haut environ, un piton et un coin de bois visible dans la ligne.



### **Voie de l'os:**

F.Burri, C.von Buren, D.Gigon et J-C.Gigon en 1976

Terrain d'aventure, beaucoup de pitons (plus ou moins bons) en place, 5+ et A2.

Attention, en raison du dévers important, après R1 la retraite est quasiment impossible.

La voie attaque dans un évident dièdre sous un petit arbre mort blanc qui semble fossilisé.

S'élever dans ce dièdre en escalade libre, puis en artificiel (V et A1, pitons et un coin de bois douteux), jusqu'à une bonne plateforme où on fera R1 (pitons à renforcer).

De R1 continuer en artificiel dans l'axe du dièdre, puis s'échapper par la droite dans un gros bombé d'une avancée de 5 à 6 mètres (A2 physique). La sortie se fait en libre

IV+/V jusque dans une niche sous un toit de 5m où on fera R2 (pitons à renforcer).

De R2, continuer à droite par le toit (A2), on arrive sur une courte dalle en V, puis sur la suite de la longueur en A1, qui permet de sortir au sommet.

R3 sur un arbre.

### Descente :

Monter de 50m dans le bois par des sentes à chamois, puis longer la falaise vers le nord jusqu'à pouvoir descendre au mieux dans la forêt.

### Matériel:

- étriers
- crochet fifi
- sangles
- une vingtaine de dégaines
- longe réglable
- marteaux (2) et pitons divers pour l'artif et construire les relais.
- un jeu de friends jusqu'au n°3 camalot (ils se substituent à merveille aux coins de bois cramés)
- un jeu de câblés

