

# Escalades aventure

## au fil du doubs

70 itinéraires  
du 3+ au 6+  
des deux côtés  
de la frontière



Bessot Aurélien  
et verticool

## AVANT PROPOS

---

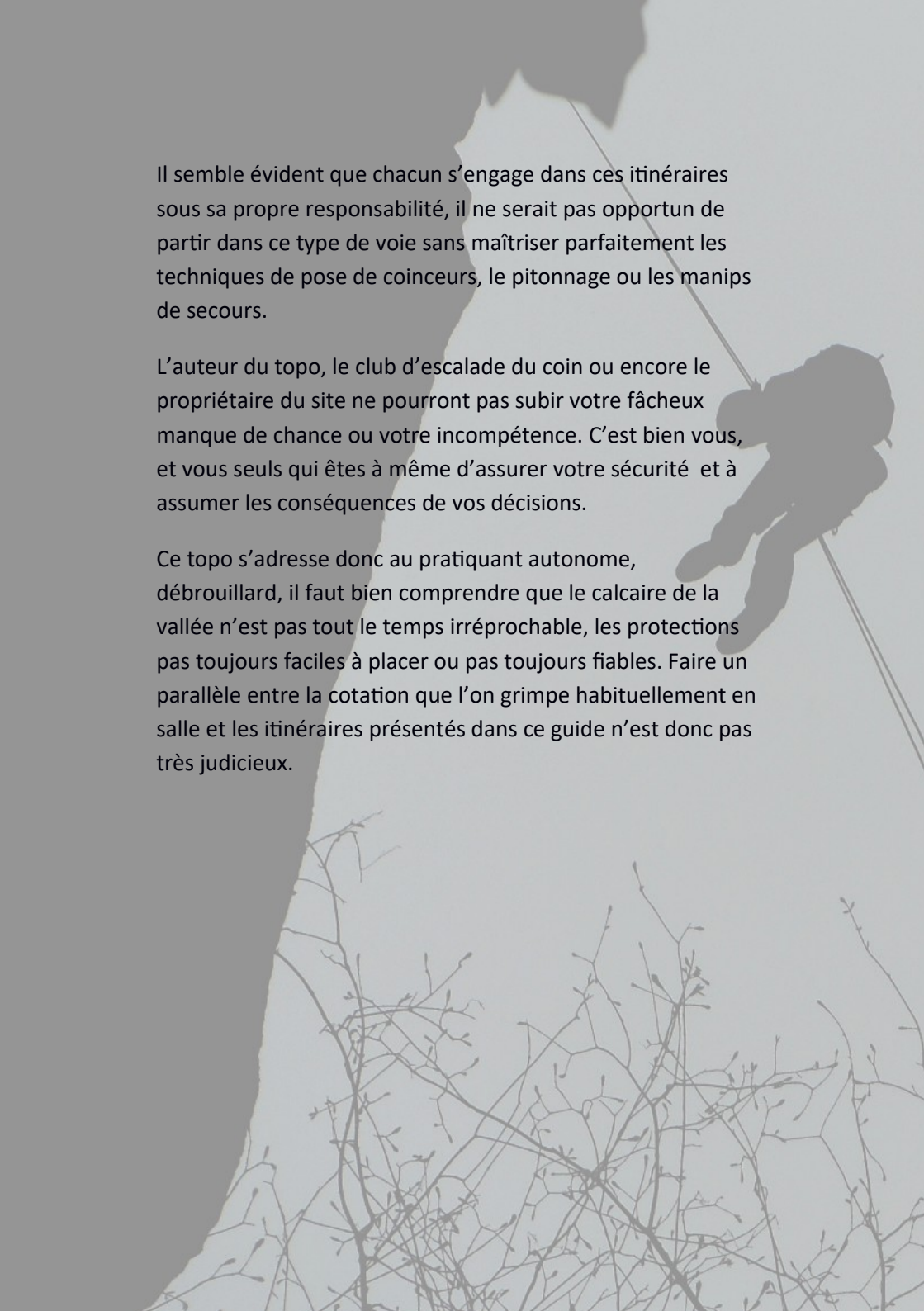
Depuis quelques années, l'escalade en terrain d'aventure semble connaître un nouvel engouement. Éthique écologique, pratique à part entière ou entraînement vers des escalades en montagne, la pratique du terrain d'aventure peut avoir différentes raisons.

Et ça se passe où ? ... Dans le Doubs ?... Eh oui entre autre, un nombre conséquent de voies ont été ouvertes des années 50 à aujourd'hui dans la vallée du Doubs, un ancien topo exhaustif existait, le topo BRANDT de 1980. Aujourd'hui, ce topo est introuvable et inévitablement plus du tout à jour.

Ce nouveau topo a pour but de recenser et de décrire ces voies aventureuses, et la plupart du temps non équipées.

La zone couverte s'étend de Fournet Blancheroche à Goumois pour le côté France et de Saignelegier aux Bois pour le côté Suisse. Ce n'est pas par flemme que ce topo ne recense pas l'intégralité de la vallée du Doubs, mais plus dans un souci de qualité de travail et d'exhaustivité.

La grande majorité des itinéraires présentés ont été répétés pour vous fournir les informations les plus précises possibles, sous forme de schémas, de photos ou de descriptions. Le cas échéant, il est précisé que la voie n'a pas été reprise.



Il semble évident que chacun s'engage dans ces itinéraires sous sa propre responsabilité, il ne serait pas opportun de partir dans ce type de voie sans maîtriser parfaitement les techniques de pose de coinces, le pitonnage ou les manips de secours.

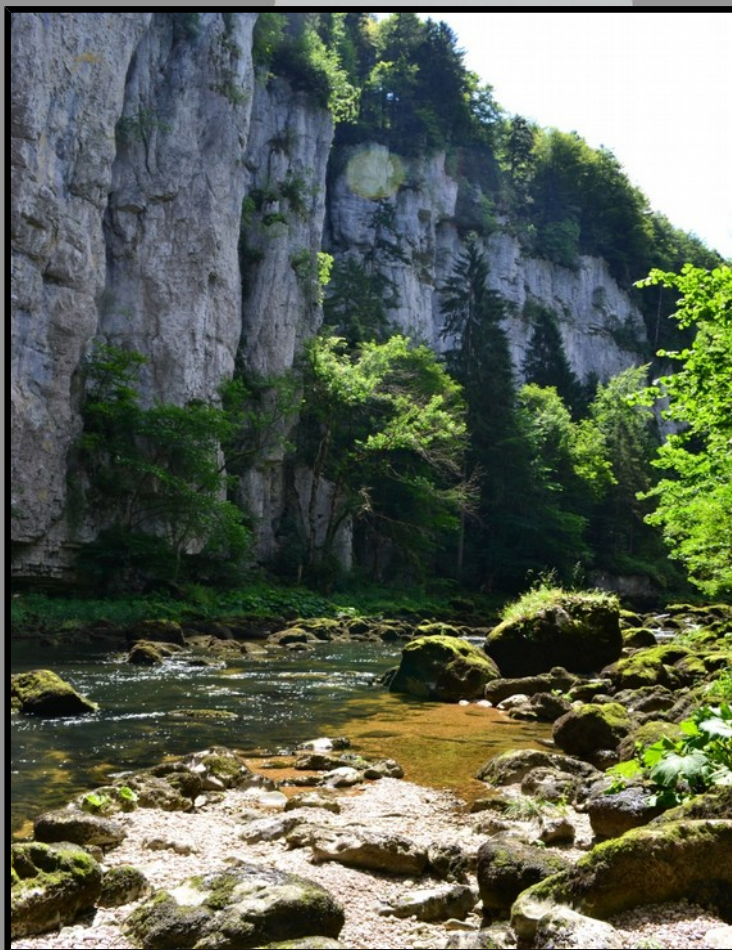
L'auteur du topo, le club d'escalade du coin ou encore le propriétaire du site ne pourront pas subir votre fâcheux manque de chance ou votre incompétence. C'est bien vous, et vous seuls qui êtes à même d'assurer votre sécurité et à assumer les conséquences de vos décisions.

Ce topo s'adresse donc au pratiquant autonome, débrouillard, il faut bien comprendre que le calcaire de la vallée n'est pas tout le temps irréprochable, les protections pas toujours faciles à placer ou pas toujours fiables. Faire un parallèle entre la cotation que l'on grimpe habituellement en salle et les itinéraires présentés dans ce guide n'est donc pas très judicieux.



PRÉAMBULE QUANT À LA DIFFÉRENCE  
ENTRE ESCALADE LIBRE, ESCALADE  
ARTIFICIELLE, ET ESCALADE EN  
TERRAIN D'AVEVENTURE

---



## ESCALADE LIBRE:

---

Il s'agit là de l'escalade que tout le monde imagine, on se sert du rocher et seulement du rocher pour progresser, l'accent est mis sur la beauté du geste, la fluidité, la pureté de la chose, on passe en douceur, on ne tire pas au point, la gestuelle est riche et agréable à voir.

On relève différents types d'escalade libre:

-L'escalade dite sportive les points sont sûres (spits, broches...), les relais chaînés, la chute sans conséquence avec un assurage adapté.

-L'escalade dite de « grande voie », itinéraires de plusieurs longueurs bien que l'on ne trouve pas ou très peu d'itinéraires de plus de 3 à 4 longueurs dans le Doubs, on peut être confronté à ce genre d'escalade sur 2 ou 3 longueurs, les points sont solides mais espacés, il peut être confortable d'avoir quelques coinçeurs à ajouter pour le « mental ». Les relais sont bétons mais doivent parfois être reliés, il faut être au point avec les manipulations de corde et les méthodes d'aide au second et de réchappes. Le vol peut être impressionnant.

-L'escalade Terrain d'Aventure Aseptisé, il s'agit là d'itinéraires équipés totalement ou partiellement avec des points majoritairement solides mais non conventionnés (spits, bons pitons, spits de 8mm, lunules...), il s'agit d'itinéraires sérieux, le grimpeur est le seul à même d'assurer sa propre sécurité, il doit être capable d'évaluer la solidité d'un point et de compléter l'équipement autant

dans la voie qu'au relais, les coinçeurs sont obligatoires et un jeu de pitons et un marteau en fond de sac fortement conseillés.

-L'escalade en Terrain d'Aventure « stricto sensus », il s'agit d'itinéraires peu ou pas équipés, les points en place sont à vérifier systématiquement, le grimpeur doit se protéger lui même sur la totalité de l'itinéraire avec coinçeurs et pitons, les relais sont le plus souvent à renforcer. Il faut une grande force mentale et une bonne marge sur le niveau de l'itinéraire envisagé.

La chute n'est pas toujours une option envisageable.

## ESCALADE ARTIFICIELLE

---

L'escalade artificielle est une escalade utilisant tous les moyens à disposition du grimpeur pour passer, rocher, points de protection, points de progression, étriers....

Il s'agit là de la réponse technologique apportée à une difficulté extrême dictée par le rocher. Il peut s'agir d'un passage de difficulté extrême en libre ou d'un passage de rocher délité. Pour faire face à cela le grimpeur met en place une série de procédés mécaniques tels que le pitonnage, la pose de coinçeurs ou encore de plombs et la succession de pas sur crochets. La progression se fait les pieds dans les étriers, c'est un processus long, on passe souvent plusieurs heures dans une longueur non équipée.



La notion d'escalade équipée et d'escalade en terrain d'aventure est aussi valable pour ce type d'escalade.



## MIXITÉ DES ITINÉRAIRES

---

Outre les itinéraires s'inscrivant totalement dans le registre de l'escalade artifi et ceux qui se parcourent intégralement en libre, on relève dans les gorges du Doubs un grand nombre d'itinéraires se parcourant

majoritairement en libre mais qui nécessitent l'emploi de l'escalade artificielle sur quelques pas consécutifs, il est le plus souvent pas nécessaire de devoir monter toute l'artillerie, deux étriers au baudrier ou même quelques sangles ou ficellou de taille diverses font parfois grandement l'affaire.

## LES COTATIONS

---

### COTATIONS GLOBALES

---

Elle prend en compte la notion de difficulté maximale, d'exposition et de longueur. Elle est exprimée en lettres majuscules de cette manière :

**PD** peu difficile, difficultés rocheuses de 3e degré

**AD** assez difficile, difficultés rocheuses de 4e degré

**D** difficile, difficultés rocheuses de 5e degré ou de A0

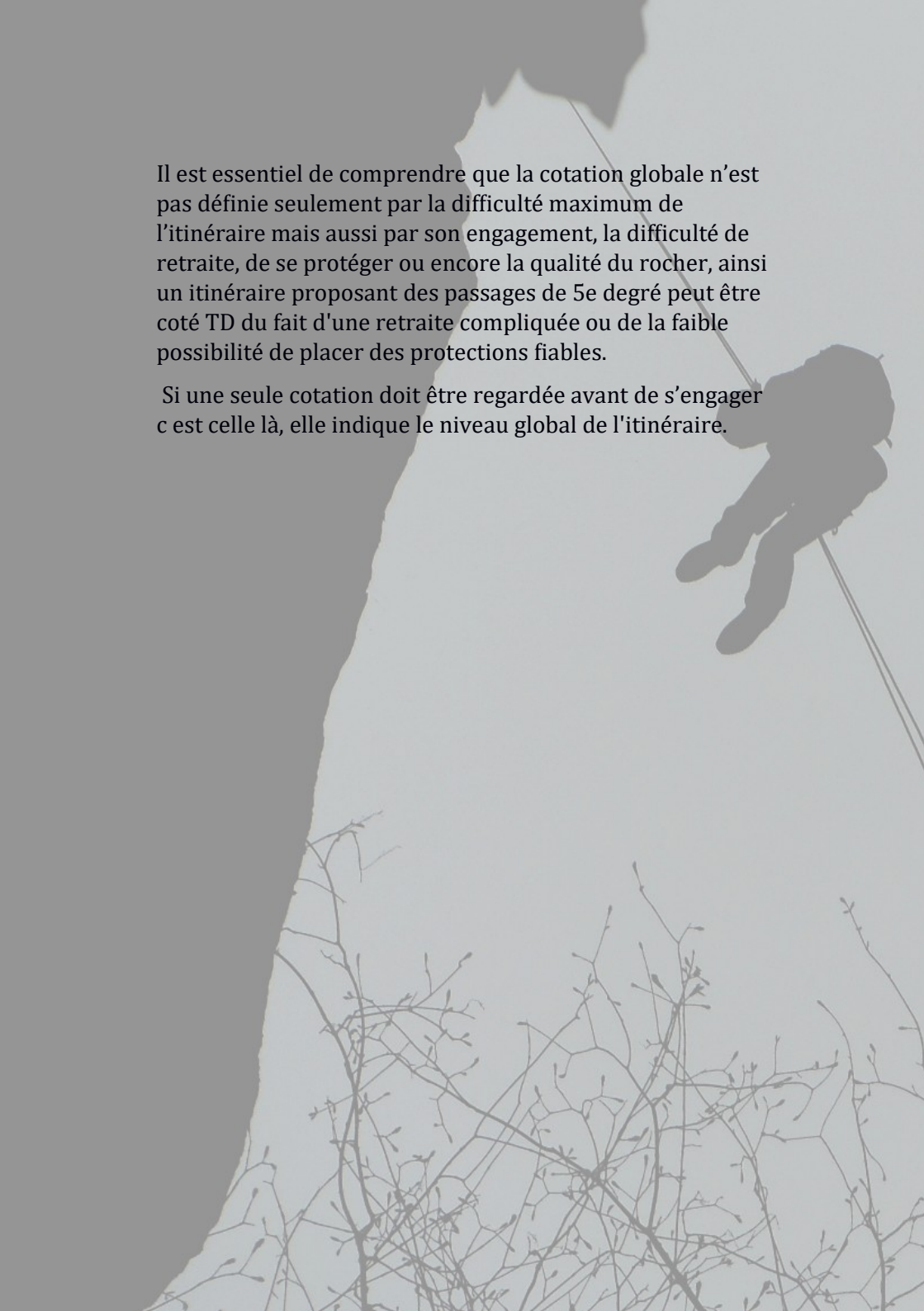
**TD** très difficile, difficultés rocheuses de 6e degré ou de A1

**ED** extrêmement difficile, difficulté rocheuse de 7e degré ou de A2

**ABO** abominable passage de 8e degré ou d'artif supérieur à A3 ou itinéraires dont l'engagement, la longueur ou la mauvaise qualité du rocher impose une cotation telle.

Chaque difficulté peut de plus être pondérée avec des + ou des - .





Il est essentiel de comprendre que la cotation globale n'est pas définie seulement par la difficulté maximum de l'itinéraire mais aussi par son engagement, la difficulté de retraite, de se protéger ou encore la qualité du rocher, ainsi un itinéraire proposant des passages de 5e degré peut être coté TD du fait d'une retraite compliquée ou de la faible possibilité de placer des protections fiables.

Si une seule cotation doit être regardée avant de s'engager c'est celle là, elle indique le niveau global de l'itinéraire.

## COTATIONS LIBRE

---

L'échelle française présente les difficultés d'escalade sous forme de degrés allant de 1 à 9 pour le moment, l'escalade proprement dite commence à partir du 3e degré. Chaque degré est subdivisé en trois lettres a, b et c de cette manière 6a, 6b, 6c puis 7a, 7b ...

Chaque cotation peut être majorée d'un +.

On trouve quelque fois dans les topos encore l'échelle UIAA, exprimée en chiffres romains, elle est similaire à l'échelle française jusqu'au 5eme degré ainsi:

I=1 II=2 (...) IV=4, V=5

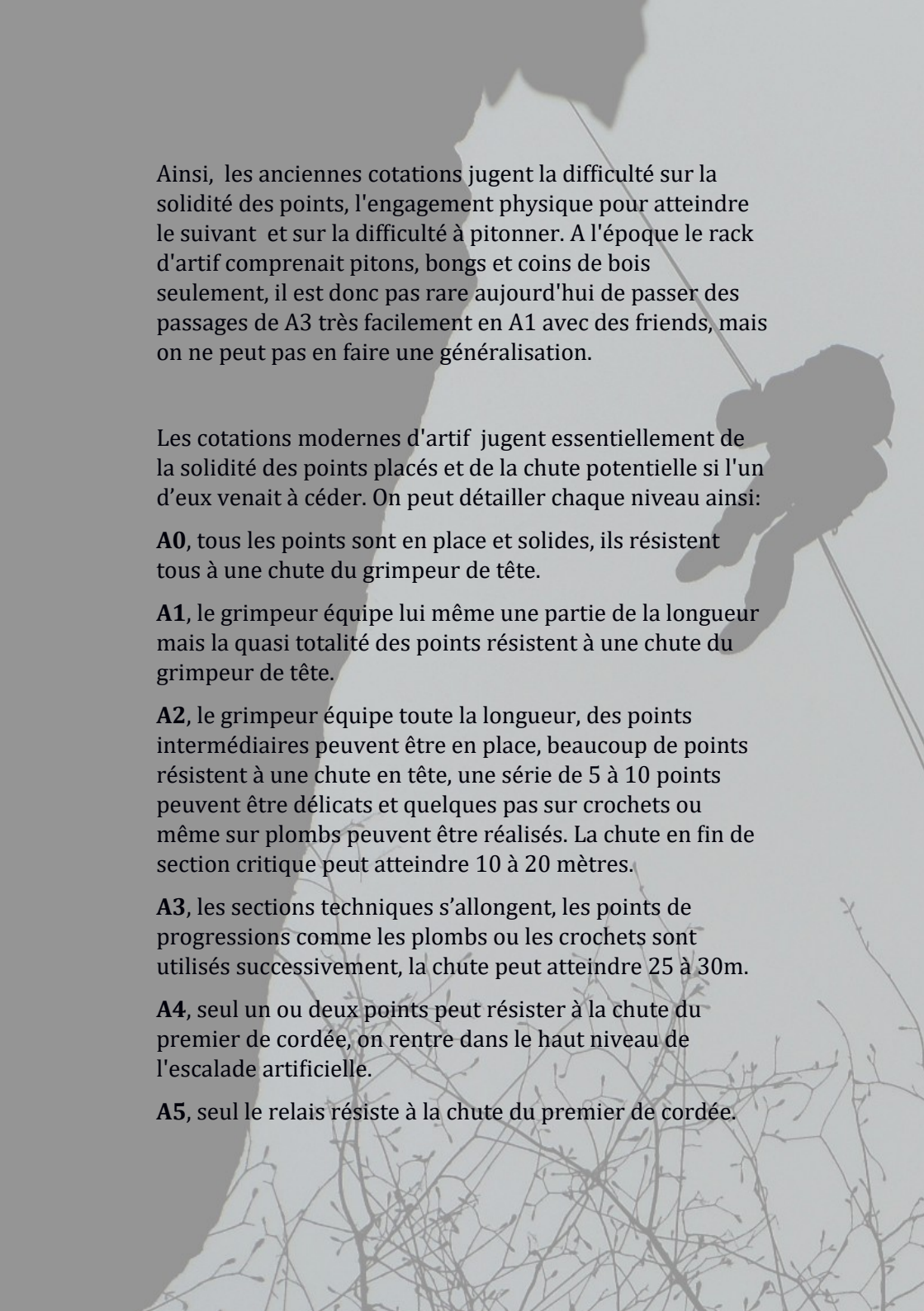
Puis on a une divergence:

VI=6a, VII=6b, 6b+, VIII=7a....

## COTATIONS D'ARTIF

---

Les cotations d'escalades artificielles sont ce qu'il y a de plus subjectif dans le système des cotations, une distinction est faite entre ancienne et nouvelles cotations mais elles utilisent la même échelle. De A0 à A4. Globalement les itinéraires ouverts avant les années 90 sont décrites dans l'ancienne échelle de cotation, les itinéraires plus récents dans la cotation moderne.



Ainsi, les anciennes cotations jugent la difficulté sur la solidité des points, l'engagement physique pour atteindre le suivant et sur la difficulté à pitonner. A l'époque le rack d'artif comprenait pitons, bongs et coins de bois seulement, il est donc pas rare aujourd'hui de passer des passages de A3 très facilement en A1 avec des friends, mais on ne peut pas en faire une généralisation.

Les cotations modernes d'artif jugent essentiellement de la solidité des points placés et de la chute potentielle si l'un d'eux venait à céder. On peut détailler chaque niveau ainsi:

**A0**, tous les points sont en place et solides, ils résistent tous à une chute du grimpeur de tête.

**A1**, le grimpeur équipe lui même une partie de la longueur mais la quasi totalité des points résistent à une chute du grimpeur de tête.

**A2**, le grimpeur équipe toute la longueur, des points intermédiaires peuvent être en place, beaucoup de points résistent à une chute en tête, une série de 5 à 10 points peuvent être délicats et quelques pas sur crochets ou même sur plombs peuvent être réalisés. La chute en fin de section critique peut atteindre 10 à 20 mètres.

**A3**, les sections techniques s'allongent, les points de progressions comme les plombs ou les crochets sont utilisés successivement, la chute peut atteindre 25 à 30m.

**A4**, seul un ou deux points peut résister à la chute du premier de cordée, on rentre dans le haut niveau de l'escalade artificielle.

**A5**, seul le relais résiste à la chute du premier de cordée.

Chaque degré de cotations peut être pondéré par un + justifiant un passage un peu plus soutenu que le reste de la longueur.





## ÉTIQUE

---

Il va sans dire que si l'activité veut persister, il est essentiel et nécessaire d'avoir un comportement et un savoir vivre exemplaire, que ce soit au niveau des personnes rencontrées ou au niveau du site où l'activité se déroule, notamment par le respect des propriétés privées et de la législation en place.

Il est évident et semble t il acquis par tout le monde que le site doit être aussi propre, voir même plus qu'il ne l'était avant lorsque le grimpeur le quitte. Le respect du lieu se fait aussi par le fait de ne pas dégrader la flore environnante et de ne pas perturber la faune, en restant aussi discret que possible et en respectant les périodes de quiétudes mises en place par les arrêtés de protection de biotope.

Un autre volet de l'éthique en escalade concerne le respect des itinéraires et des ouvreurs. Un itinéraire de terrain d'aventure se doit de rester un itinéraire de terrain d'aventure. Si les ouvreurs sont passés sans le spit qui va bien, on a alors aucune légitimité à spiter toute la ligne. Néanmoins, il peut être parfois judicieux de changer un gollot trop pourri, ou consolider un relais, cela doit se faire avec bon sens et sans excès.

Il en est de même pour le respect du rocher, il est important de privilégier les protections se plaçant sans marteau afin d'éviter au maximum les destructions dues au pitonnage, ainsi friends et câblés seront plus opportuns

que des pitons plantés et sortis en force, mais ils sont parfois la seule solution possible.



## SOMMAIRE DES DIFFÉRENTS SECTEURS

Les différents secteurs sont classés par situation géographique, d'amont en aval du Doubs:

- 1-Tour de la Verrerie (France)
- 2-Combe de Biaufond (Suisse)
- 3-Site FFME de la Cendré (France)
- 4-Rochers de la Cendrée (France)
- 5-L'Antre du loup (France)
- 6-Aiguille de la Mort (Suisse)
- 7- Falaise des ifs (Suisse)
- 8-Refrain (Suisse et France)
- 9-Roche de Fromont (Suisse)
- 10-Aiguille du refrain (France)
- 11-Aiguille des Sarrasins (France)
- 12-La Goule (France et Suisse)
- 13-Côte de chez le Bolé (suisse)
- 14-le Theusseret (suisse)
- 15-Rochers de Franquemont (suisse)
- 16-Falaise de Saucy (Suisse)



- 17-Tours de Grépy (France)
- 18-Rocher du singe (Suisse)
- 19-Arête de Vauchotte (Suisse)
- 20-château Cugny (Suisse)
- 21-Rochers de Beaugourd (Suisse)

