

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



# DESCRIPTION DES ITINÉRAIRES

---

## 1-TOUR DE LA VERRERIE (FRANCE)

---

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 989706,36 Y: 667926,13
- coordonnées GPS: 6°49'29"3 E 47°09'01"6 N
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

### **Accès:**

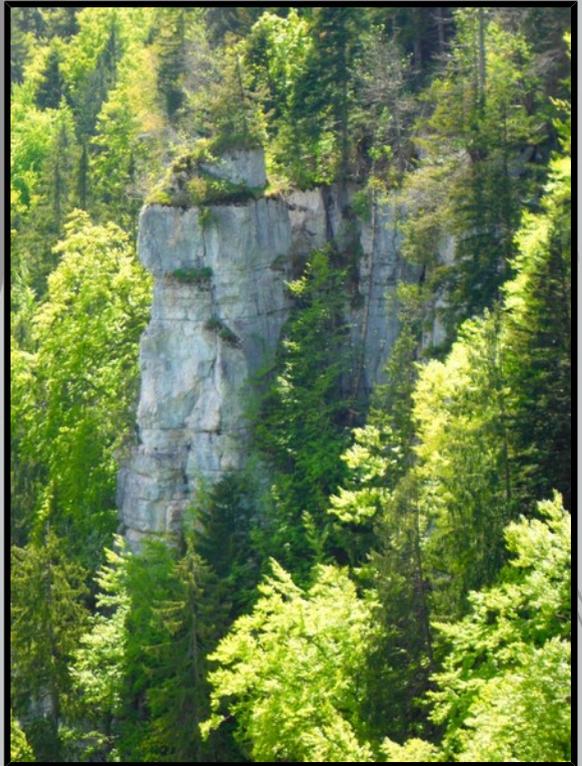
-Depuis le bas:

De la Chau de Fond, descendre la côte en direction de Fournet Blancheroche, avant la douane Suisse, prendre à gauche et traverser le Doubs pour rejoindre le restaurant de la Rasse, se garer sur le parking randonneurs. De là, remonter le sentier en direction des Phillibert jusqu'à l'aplomb d'un cirque rocheux, repérer la tour et monter à vue.

-depuis le haut:

De Fournet Blancheroche, suivre la direction de Blancheroche puis du Petit Phillibert, de la descendre le sentier qui mène à la verrerie au Sud, à l'aplomb du cirque rocheux, repérer la tour puis monter à vue dans sa direction.

Un autre accès très rapide est aussi possible, du belvédère des Philliberts, longer le cirque rocheux vers l'Ouest jusqu'à dépasser le sommet de la tour, continuer encore quelques mètres jusqu'à un couloir terreux. Ancrer une corde fixe (**40 mètres**) après un des arbres, puis descendre dans le raide couloir jusqu'à un replat. De là traverser rive gauche jusqu'au collet séparant l'aiguille de la montagne. Ne pas retirer la corde elle servira aussi à remonter!!



**Voie:**

M.Brandt, W. Lundi 21 novembre 1959

Voie en terrain d'aventure, aucun équipement en place AD, 4c

Du fond de la gorge entre l'aiguille et la montagne s'élever en opposition sous le bloc coincé le plus haut, là ou une fissure qui raye la paroi côté falaise permet de protéger

l'escalade, 3+. Se rétablir sur le bloc par le versant Nord en s'aidant de bons bacs, 4/4+.

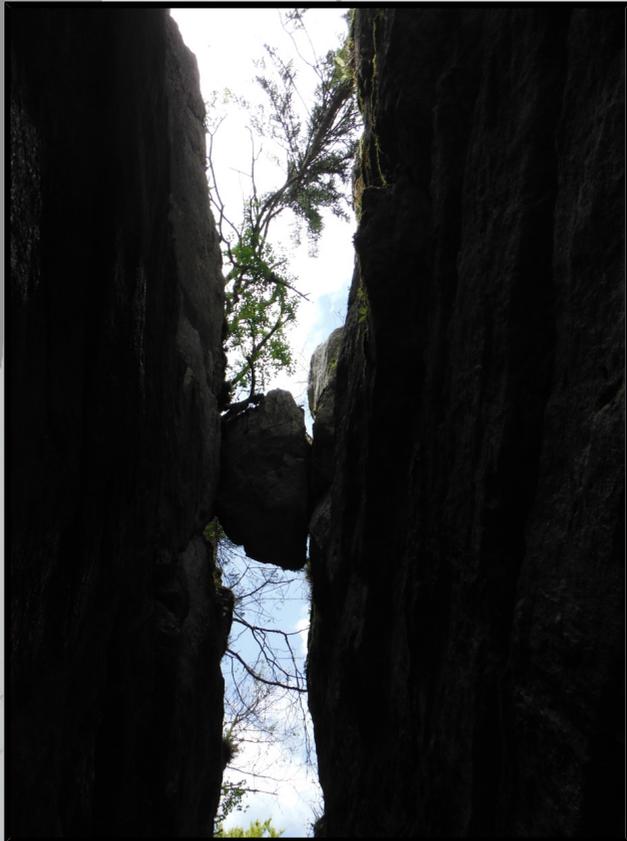
Du dessus du bloc, passer sur la tour pour s'élever dans un couloir cheminée quelque peu envahis par le gazon sur le dessus, 4a/b.

### **Descente:**

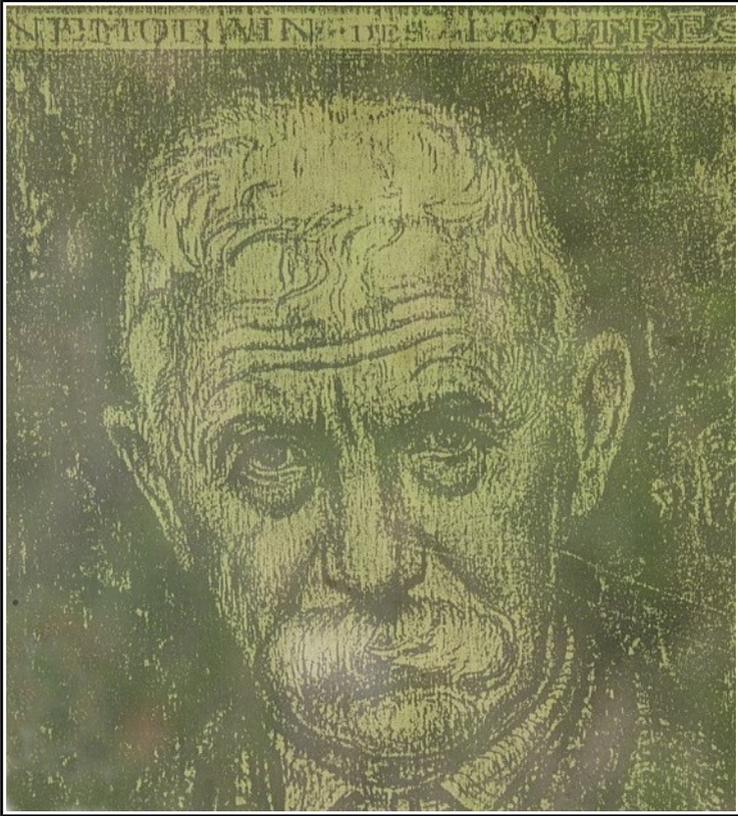
Du sommet, ancrer un rappel sur l'arbre qui pousse sur le bloc sommital, descendre dans la gorge.

### **Matériel:**

- un jeu de câblés
- quelques friends petits et moyens
- 2 ou 3 pitons (lames et universels) et marteau-sangle ou ficellou pour ancrer le rappel

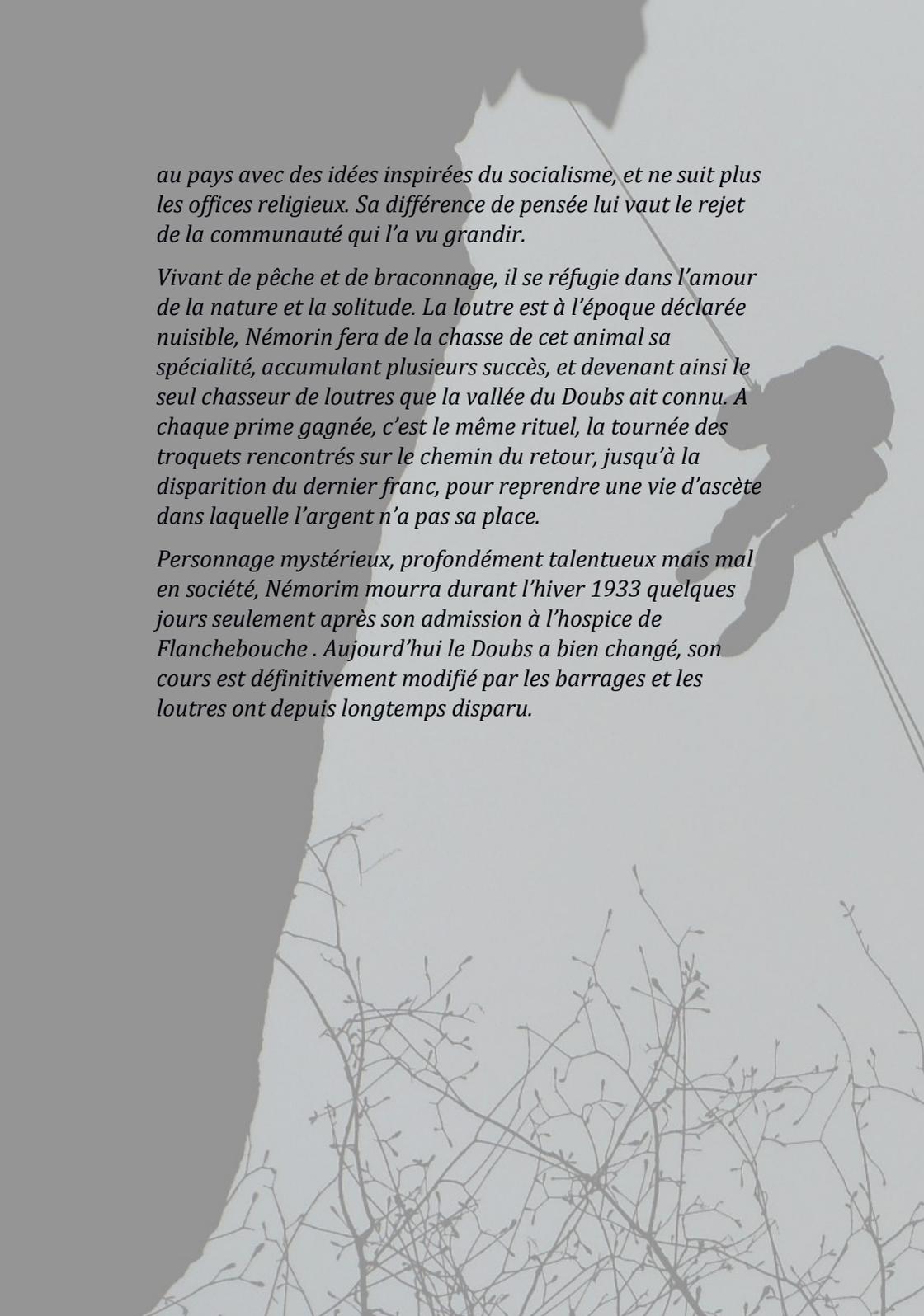


## *Némorin Caille*



*Némorin Caille, plus connu sous le surnom de Némorin des loutres, est un habitant de la vallée ayant vécu de 1850 à 1933. Il résidait plus ou moins en ermite dans les côtes du Doubs, en dessous du hameau du Pissoux, au lieu dit qui porte aujourd'hui son nom.*

*Cadet d'une famille de 5 enfants, il est mobilisé durant le conflit de 1870. En garnison à Besançon, il y rencontre du monde, lit les journaux et petit à petit se politise. Il revient*



*au pays avec des idées inspirées du socialisme, et ne suit plus les offices religieux. Sa différence de pensée lui vaut le rejet de la communauté qui l'a vu grandir.*

*Vivant de pêche et de braconnage, il se réfugie dans l'amour de la nature et la solitude. La loutre est à l'époque déclarée nuisible, Némorin fera de la chasse de cet animal sa spécialité, accumulant plusieurs succès, et devenant ainsi le seul chasseur de loutres que la vallée du Doubs ait connu. A chaque prime gagnée, c'est le même rituel, la tournée des troquets rencontrés sur le chemin du retour, jusqu'à la disparition du dernier franc, pour reprendre une vie d'ascète dans laquelle l'argent n'a pas sa place.*

*Personnage mystérieux, profondément talentueux mais mal en société, Némorin mourra durant l'hiver 1933 quelques jours seulement après son admission à l'hospice de Flanchebouche . Aujourd'hui le Doubs a bien changé, son cours est définitivement modifié par les barrages et les loutres ont depuis longtemps disparu.*

## 2-COMBE DE BIAUFOND (SUISSE)

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X: 993277,34 Y: 6681270,00
- coordonnées GPS: 47°10'00"9 N 6°52'23"2 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

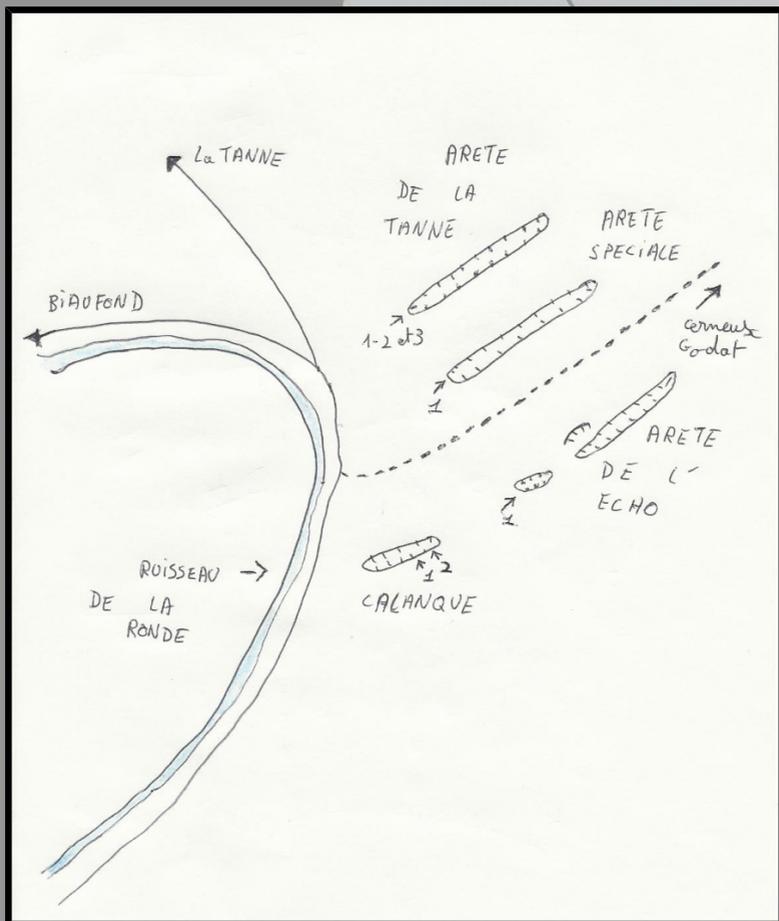
### **Accès:**

-Depuis Fournet Blancheroche, descendre la côte direction la Chaux de Fond jusqu'à Biaufond, passer la douane suisse, puis se garer à gauche dans le hameau.

-Depuis la Chaud de Fond, descendre la côte direction Fournet Blancheroche jusqu'au hameau de Biaufond, se garer dans le hameau.

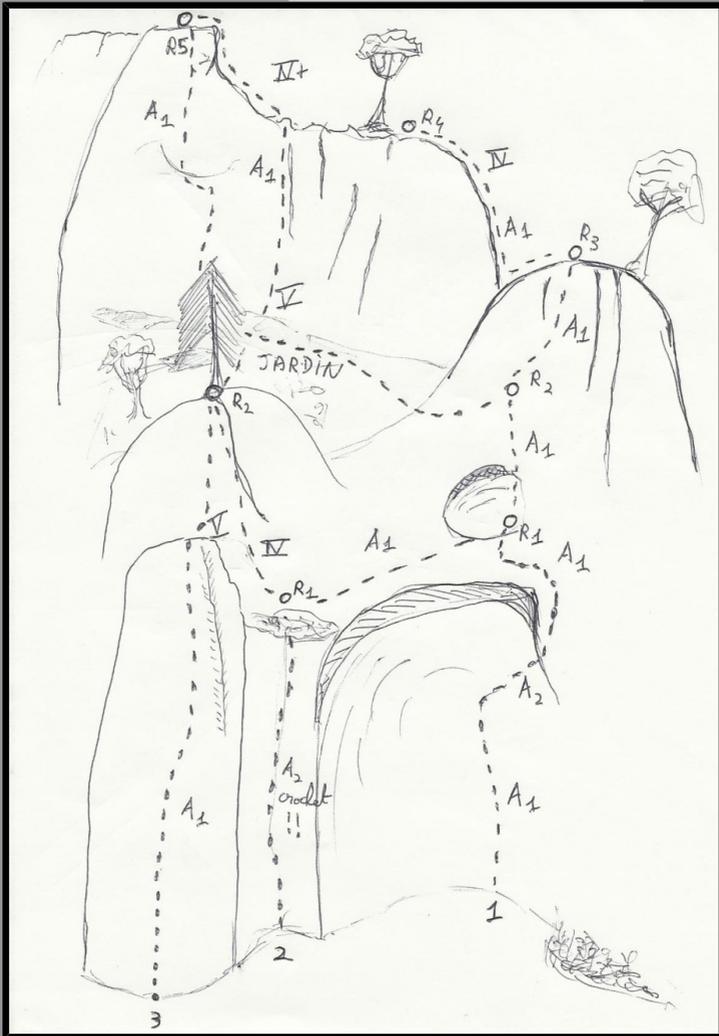
Du hameau, monter plein Est le long d'une petite retenue par un sentier, lorsque la vallée fait un brusque virage au sud, on découvre les obstacles rocheux de la combe de Biaufond.

# Schéma de situation



## -ARÊTE DE LA TANNE

Très belle arête, la première que l'on voit lorsque l'on arrive de Biaufond, elle touche quasiment le chemin de randonnée, le premier ressaut présente un grand porche déversant haut de 20 mètres environ.



## Voie 1: (voie de la crypte)

B. et JP et S. Huguenin automne 1974

Voie en terrain d'aventure, les points sont en place dans les sections d'artif, TD-, V et A2.

L'attaque se situe dans le porche au niveau d'une fissure sur la partie droite qui se dirige directement dans le toit, pitons visibles.

Le premier point est un piton « ouvert » qu'il faudra cravater. S'élever alors sur quelque mètres soit en libre 5b soit en artif A1, 3 pitons. Poursuivre alors dans le porche A1 puis passer le toit A2 et poursuivre jusque dans une niche A1 où on fera relais, **attention à la gestion du tirage !!!**

De R1, monter sur le bord droit de la niche du relais puis tout droit, A1, jusqu'à R2.

De R2, Rejoindre une fissure en oblique à gauche, monter droit et s'élever sur le fil de l'arête, A1, R3 près d'un arbre mort.

Poursuivre alors sur l'arête, passer une brèche puis franchir un pilier et se rétablir sur l'arête, A1, IV, R4 sur l'arête.

De R4, on continue sur le fil de l'arête, on franchit le dernier ressaut sur l'angle, IV+ et on fait relais au sommet sur le fil avec une grosse boucle scellée.



### Variante:

De R2, traverser à gauche jusque sur une terrasse avec des gravillons, près d'un mur surplombant de là, franchir le premier bombement en V+ puis poursuivre en A1 jusque R4 sur le fil de l'arête.

### Descente:

-Repérer une boucle scellée après le relais sommital, au niveau d'une brèche, de là tirer un rappel de 15 mètres environ jusque sur une vire avec un sapin munis d'une cordelette jaune pour le second rappel de 25/30 mètres qui pose sur une autre vire, repérer un arbre biscornu sur une grosse vire sur la droite avec une cordelette, et tirer le dernier rappel qui finit en fil d'araignée 30 mètres.



-Sinon, suivre l'arête et descendre à gauche au niveau d'un goulet rocheux et moussus jusqu'à rejoindre un pierrier, on peut aussi tirer un rappel.

### Matériel:

- étriers
- 20 dégaines
- longe réglable

- crochet fifi
- pitons en fond de sac
- un petit jeu de câblés
- éventuellement quelques friends
- sangles/ficellous pour les relais et les rappels

### **Voie 2 : (voie des rats)**

F. Todesco et R.Vermot juillet 1980

Voie en terrain d'aventure, les points sont en place dans les sections d'artif, TD-, 5b et A2.

L'attaque se situe 8/10 mètres à gauche de la voie 1, une fissure remonte le mur de gauche du porche.

Franchir ce mur en artif, A2, les points sont en place 7 pitons et 2spits de 8mm.

Une partie de la voie semble avoir été déséquipée, 2 douilles de spits visibles sans les plaquettes, ce qui impose de faire un pas très délicat sur crochet goutte d'eau, au niveau du 5e point, au dessus d un mauvais piton, sueurs froides garanties!!!!

R1 après le surplomb sur une grosse broche scellée.

Il est possible de là, par une traversée à droite, (A1, 3+, 1 spit de 8mm) de rejoindre R1 de la voie 1.

De R1, suivre la fissure ascendante à gauche, jusqu'au sommet du pilier IV+, pitons en place à compléter, gravir un petit mur sur la droite, à l'aplomb d'un petit sapin III voir IV moussus et terreux, pour rejoindre un jardin où on fera relais sur un hêtre de préférence ou un gros sapin selon la longueur de sa corde.

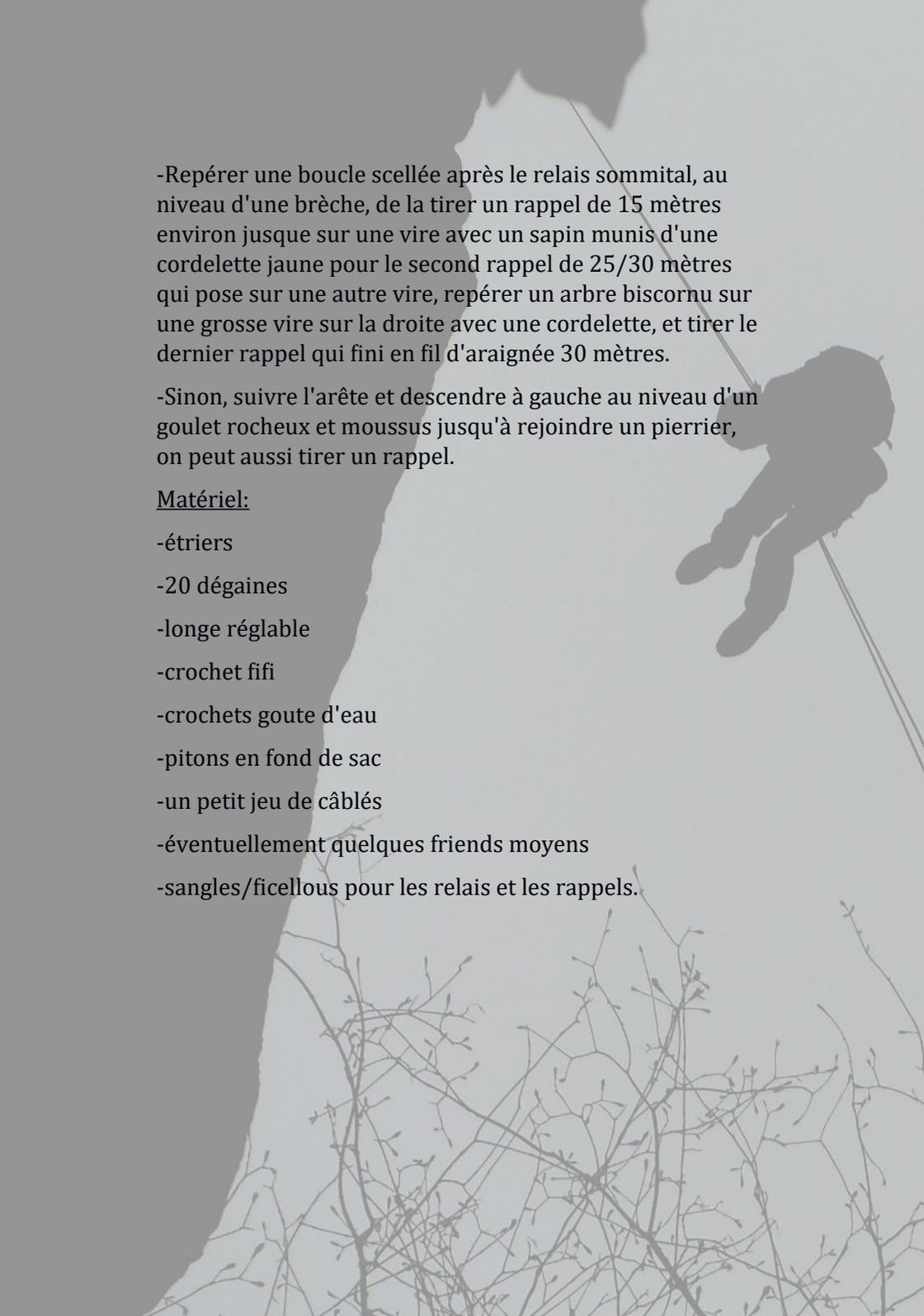
De R2, rejoindre le bas de la face compacte et déversante, rejoindre le premier piton en haut à gauche d'une pancarte « chemin piéton » par un pas de libre délicat, 6a, ou par une « coute échelle ».

Remonter la face A1, franchir le surplomb pour gravir une dalle magnifique jusqu'au sommet de l'arête, A1, 9 pitons, 8 spits de 8 mm. Relais sur une grosse broche à anneau que l'on peut compléter, sur le côté droit de l'arête sommitale.

Il est aussi possible de R2 de rejoindre la variante indiquée dans la voie (suivre le panneau chemin piéton) V+ et A1, pitons en place.

Descente:





-Repérer une boucle scellée après le relais sommital, au niveau d'une brèche, de la tirer un rappel de 15 mètres environ jusque sur une vire avec un sapin munis d'une cordelette jaune pour le second rappel de 25/30 mètres qui pose sur une autre vire, repérer un arbre biscornu sur une grosse vire sur la droite avec une cordelette, et tirer le dernier rappel qui fini en fil d'araignée 30 mètres.

-Sinon, suivre l'arête et descendre à gauche au niveau d'un goulet rocheux et moussus jusqu'à rejoindre un pierrier, on peut aussi tirer un rappel.

### Matériel:

-étriers

-20 dégaines

-longe réglable

-crochet fifi

-crochets goule d'eau

-pitons en fond de sac

-un petit jeu de câblés

-éventuellement quelques friends moyens

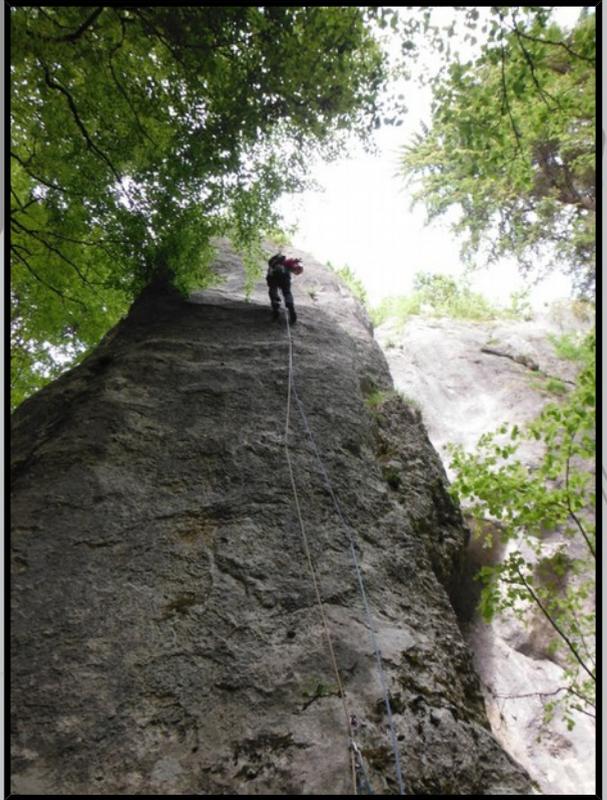
-sangles/ficellous pour les relais et les rappels.

### **Voie3: le pilier**

Date et ouvreurs inconnus

Repérer le pilier évident dans la partie gauche, de là, faire un pas délicat en libre ou une courte échelle pour rejoindre le premier point.

On s'élève alors sur le pilier en escalade artificielle, A1 sur spits de 8 mm, au sommet du pilier, sortir par un pas délicat, V, vers la droite dans un dièdre envahis de végétation (un friend moyen ou un gros câblé peut être utile pour sécuriser le pas), puis s'élever de 2 mètres, IV, 1 piton, dans ce dièdre pour rejoindre le pied d'un sapin où on fera relais.



Du relais, on peut continuer au sommet par la voie des rats (voie N°2).

### Descente:

-Repérer une boucle scellée après le relais sommital, au niveau d'une brèche, de la tirer un rappel de 15 mètres environ jusque sur une vire avec un sapin munis d'une cordelette jaune pour le second rappel de 25/30 mètres qui pose sur une autre vire, repérer un arbre biscornu sur une grosse vire sur la droite avec une cordelette, et tirer le dernier rappel qui finit en fil d'araignée 30 mètres.

-Sinon, suivre l'arête et descendre à gauche au niveau d'un goulet rocheux et moussus jusqu'à rejoindre un pierrier, on peut aussi tirer un rappel.

### Matériel:

-étriers

-20 dégaines

-longe réglable

-crochet fifi

-pitons en fond de sac

-un petit jeu de câblés

-éventuellement quelques friends moyens

-sangles/ficellous pour les relais et les rappels.

## -ARÊTE SPÉCIALE

---

P.Biederman, M.Brandt, F.Mattern, M. Schneider 19 mars 1960

A.Bessot et S. Mercier en 2019 pour la variante d'attaque

La voie parcourt la seconde arête effilée.

Aucun matériel en place, la voie a été reprise en juin 2019, avec une variante d'attaque en libre sur le flanc gauche de l'arête.

### **Attaque originale :**

Attaquer par le coté sud du piédestal moussus d'une tour de 30 mètres par une faille qui amène à une face striée de fissures III+, escalader cette face en artific A1, 1 piton en place. Rejoindre le fil de l'arête au dessus d'une épaule par un feuillet IV+. R1 à construire au sommet de la 1ère tour.

### **Attaque détournée :**

Attaquer une série de couloirs/cheminée terreux et en rocher moyen 4 avec un pas de 5. Relais sur arbre au niveau d'une brèche sous la 1ère tour. Peu intéressant mais évite la grande longueur d'artific.

La suite est commune.

Continuer sur le fil pour venir buter sous un bombé que l'on franchit par la droite en 2 pas d'artific (A1, pitons à poser), et continuer sur l'arête en franchissant quelques gendarmes (une brèche délicate à passer), relais à construire au pied d'un dernier pilier que l'on gravit en libre V- (1 piton en place).

### Descente:

Poursuivre jusqu'au bout de l'arête puis s'échapper à droite ou à gauche par des couloirs aisés.

### Matériel:

Au vue des difficultés annoncées par l'attaque classique, prévoir un rack très complet de matériel:

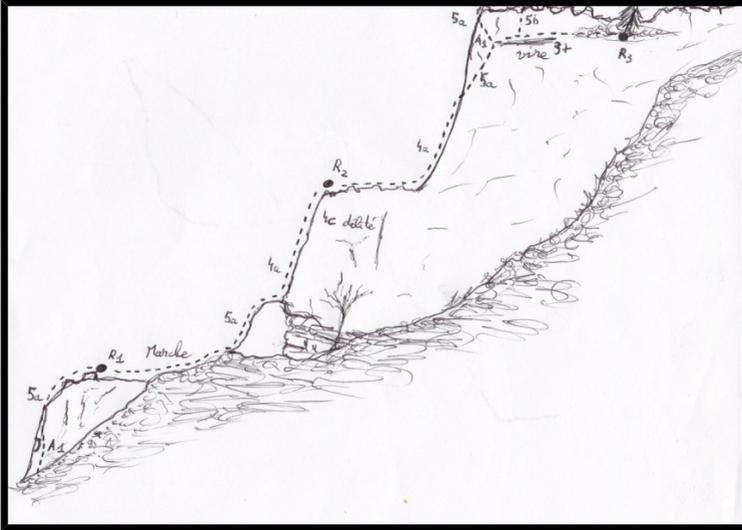
- étriers
- 15 dégaines
- longe réglable
- crochet fifi
- un jeu complet de 20 pitons variés et 2 marteaux (voir chaîne à dépitonner)
- un petit jeu de câblés
- éventuellement quelques friends
- sangles/ficellous pour les relais

Si on attaque par la variante, beaucoup moins de matériel nécessaire :

- 1 jeu de friends du 0,3 au 3
- 1 jeu de câblés
- 4 pitons (2 lames et 2 univ)+marteau
- 1 étrier
- nombreuses sangles.



## -ARÊTE DE L'ÉCHO



F.Mattern, M.Brandt 20 fevrier 1960

Voie en terrain d'aventure, D-, 5a obligatoire, 3 longueurs environ.

L'arête est composée de 3 principaux ressauts, elle est située la plus au sud de la zone, dans le prolongement de la calanque. Le premier ressaut est individualisé du reste par une zone de végétation.

Le pied du premier ressaut est un peu moussus sauf au niveau de l'attaque, on repère un petit mur lisse que l'on franchit en artifice (1 piton à poser et un étrier) A1, la suite se déroule en escalade libre, on se rétablit sur un becquet

rocheux conséquent, 4c et bien visible puis continuer dans du rocher un peu délité, 4a/b et franchir un petit ventre en rocher solide par la droite 4c/5a.

On fait alors relais sur becquet.

Partir corde tendue dans la section horizontale sans difficultés jusqu'au pied du 2e ressaut.

De là, s'élever au mieux sur 5 mètres plutôt à gauche au départ puis tout droit jusque sur une petite



terrasse 4c/5a, poursuivre alors sur le bord droit de l'arête, bonnes prises mais cailloux aléatoire attention, 4c.

On fait relais au dessus du ressaut sur un bon becquet.

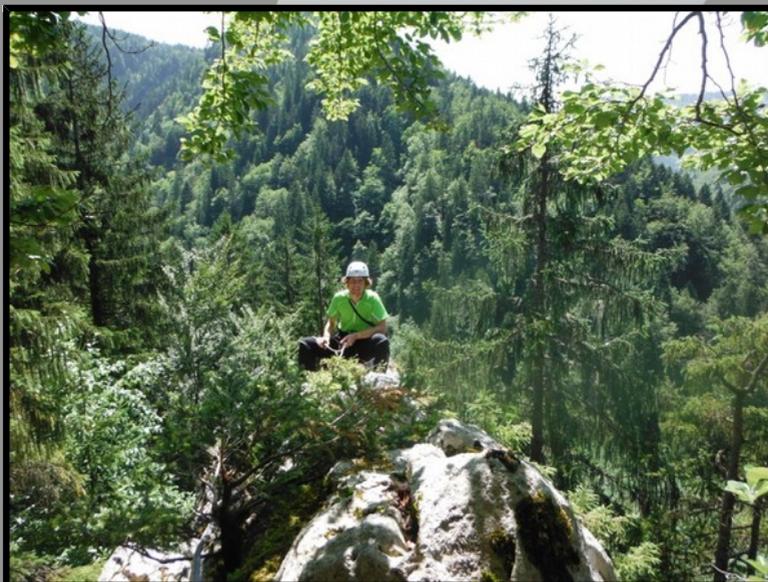
De R2, franchir la partie horizontale, puis attaquer le 3e ressaut haut de 25 mètres sur son bord droit dans du rocher excellent mais un peu gazonné, 4a, puis franchir un bombement compact 4b jusqu'à un bon repos, puis droit au dessus en direction d'un bon piton, 4c/5a. Du piton traverser facilement à droite pour faire relais sur un gros arbre un peu en contrebas du fil de l'arête.

### Variante 1:

Du piton, monter tout droit en artif à l'aide de deux pitons en place A1, puis poursuivre sur le fil gauche de l'arête jusqu'au sommet 4c/5a. **Attention au tirage!!**, relais sur un becquet.

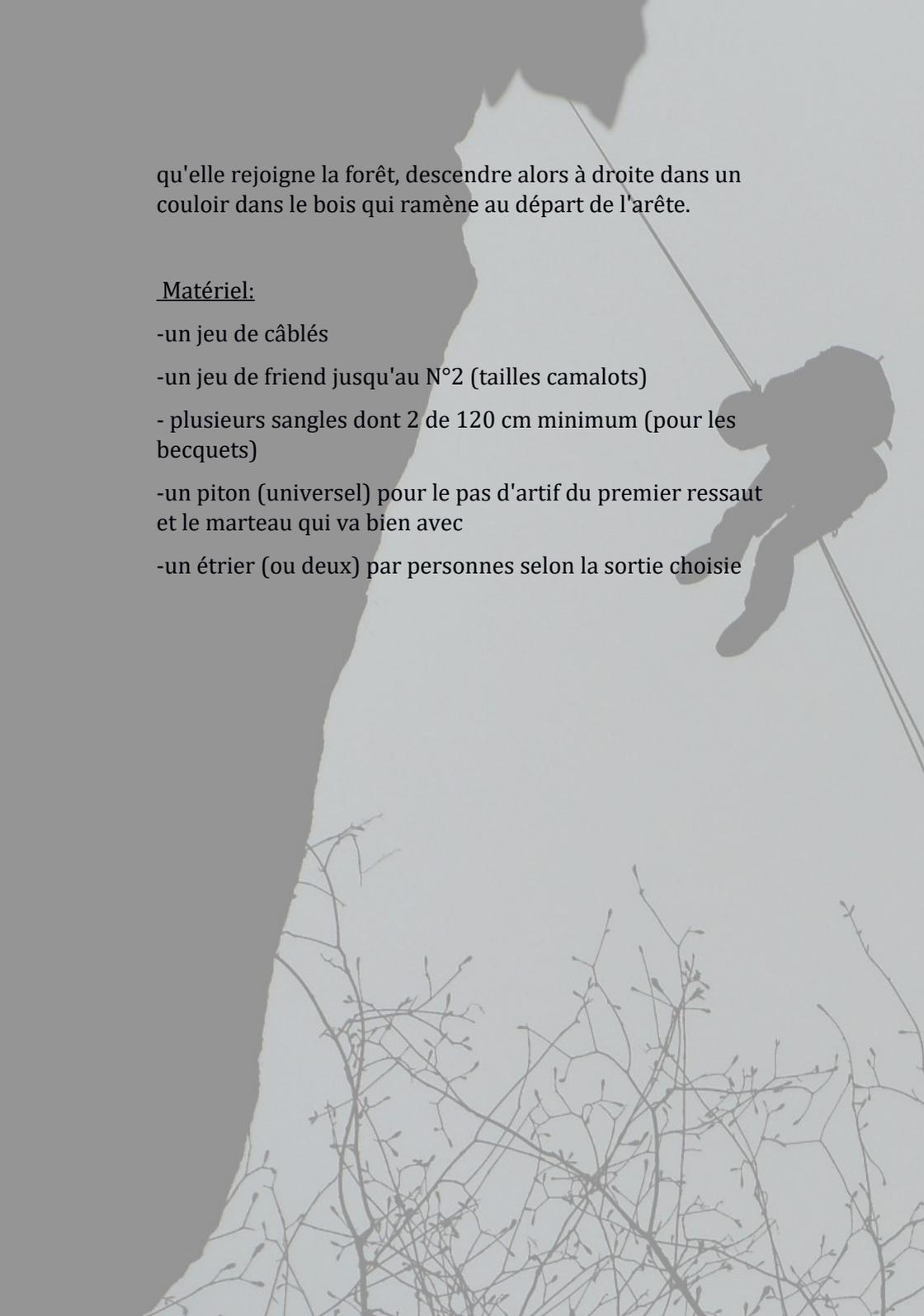
### Variante 2:

Du piton, traverser un peu à droite sur la vire jusqu'au pied d'un dièdre cheminée difficile au début 5b puis plus commode 4c qui mène sur le sommet de l'arête.



### Descente:

Du sommet du 3eme ressaut, poursuivre le long de l'arête corde tendue à 5/6 mètres (quelques pas de 3) jusqu'à ce



qu'elle rejoigne la forêt, descendre alors à droite dans un couloir dans le bois qui ramène au départ de l'arête.

Matériel:

- un jeu de câblés
- un jeu de friend jusqu'au N°2 (tailles camalots)
- plusieurs sangles dont 2 de 120 cm minimum (pour les becquets)
- un piton (universel) pour le pas d'artif du premier ressaut et le marteau qui va bien avec
- un étrier (ou deux) par personnes selon la sortie choisie

## -LA CALANQUE

C'est une barre rocheuse haute de 20 mètres environ déversante sur toute la face sud, le caillou y est d'une très bonne qualité, deux itinéraires sont recensés, les arêtes Est et Ouest ne présentent pas un grand intérêt et la face nord est couverte de végétation.

### voie1

P.Biederman, M.Brandt,  
F.Mattern, M. Schneider, le  
14 fevrier 1960

Voie en terrain d aventure  
et essentiellement en artif, 3  
pitons en place.

Attaque 2 mètres à gauche  
du dièdre évident à l'Est de  
la calanque.

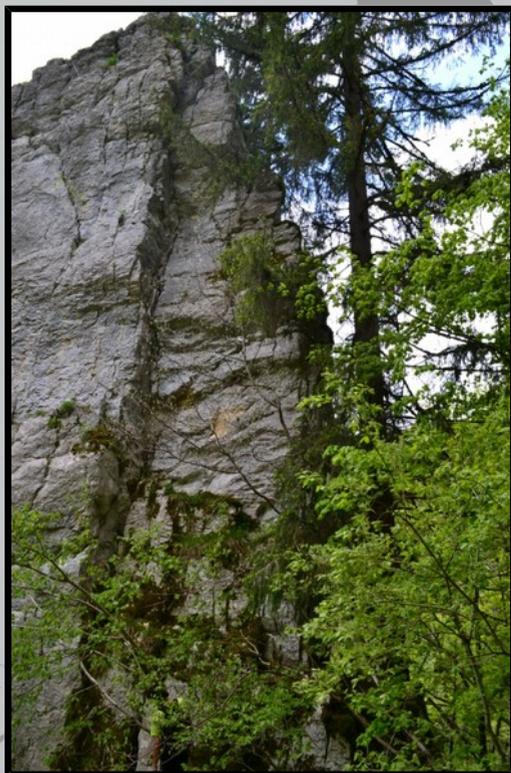
A2 max, prévoir un jeu de  
15 à 20 pitons (lames et  
universels) et des cablés.

Relais à construire au  
sommet.

Descente versant Nord.

### Voie 2 (le dièdre)

P.Biederman, M. Schneider,  
14 fevrier 1960



Voie en terrain d'aventure

L'attaque est situé tout à l'Est de la face Sud, dans un grand dièdre évident et légèrement déversant.

Des pitons sont en place, V+ et A1, prévoir un jeu de cablés et un jeu de friends jusqu'au N°2 camalots et éventuellement des pitons en fond de sac pour faire relais au sommet.

Descente versant Nord.



## SITE FFME DE LA CENDRÉE (FRANCE)

### **Situation:**

- coordonnées Lambert 93: X:990576.02 Y: 6682820.00
- coordonnées GPS: 47°10'55"45 N 6°50'18"42 E
- carte topo IGN topo 25 série bleue 36230T

### **Accès:**

De Charquemont, prendre la direction de la Combe Saint Pierre, puis du Bois de la biche. Se parquer au croisement 700m avant le restaurant du Bois de la Biche (panneau site FFME) Prendre alors à pied la route en sens interdit jusqu'aux habitations (restez discrets et courtois), et poursuivre encore 50m pour rejoindre le pied des falaises.

### **Voies :**

#### **Voie1 : Ginkgo**

Mathieu Mauvais et Sylvain Mercier en 2013

6c/7a ou 6a et A1

La voie remonte une série de dièdres surplombants sortant au sommet au niveau du Ginkgo planté en mémoire de Mathieu Mercier décédé en montagne.