

Rocher de Bayonne

SITE D'ESCALADE EN TERRAIN D'AVENTURE

Toutes les voies demandent de l'attention.

**Il est important de savoir gérer sa propre sécurité (rocher et protections),
tant pour le grimpeur que pour l'assureur.**

Casque obligatoire

Les itinéraires sont numérotés de gauche à droite.

Les voies avec le nom en noir n'ont pas été répétées.

Les voies avec **le nom en vert** ont été nettoyées plusieurs fois.

Les mises en garde sont **en rouge**.

Le matériel est précisé à titre indicatif, il correspond à celui utilisé par les ouvriers. Les prétendants devront s'adapter en fonction de leur expérience du terrain d'aventure.

Secteur de gauche :

1. L'espardon : ouvert par Noé Capitant (mai 2013) – 10 m – 4c ?? – dièdre et fissure – quelques friends moyens jusqu'au n°6 agréable. Remonter la ligne de droite. Relais sur arbre.
2. Irriño alaia : ouvert par J.Capitant (juillet 2013) – 10 m – 6b ?? (avec préparation) – dalle et pilier – petits friends et petits câblés uniquement + 1 n° 2 ou 3 pour la sortie. Attaquer la dalle au niveau du « sourire » et mousquetonner l'anneau dans l'arbre. Remonter en rejoignant le pilier, puis tout droit jusqu'à la vire sommitale. **Relais temporaire sur pitons sans anneau.**
3. Arrivar i moldre : ouvert par J. Capitant (avril 2013) – 20 m – 6a+ ?? – mur à trous – quelques friends choisis entre le petit rouge Alien et le 2 BD. La voie débute juste à gauche de « Préambule », elle est indépendante jusqu'au relais. Relais commun à la voie précitée.
4. Préambule : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (déc. 2011) – 20 m – 5c ?? – mur et fissure – 1 jeu de friends sans les gros + 1 jeu de câblés. Départ en mur à trous, puis rejoindre une fine fissure à droite, qui s'ouvre et qui s'incline. Relais sur 2 goujons.
5. Coumike : ouvert par N. Capitant / J. Capitant (juin 2013) – 20 m – 5c ?? – fissure large – prendre 2 X les n°2, 3, 4, 5 + 1 n°6. Remonter la fissure à droite de « Préambule ». Relais au choix, sur chaîne.
6. P'tit cake entre amis : ouvert par S. Hervy / J.Capitant (juin 2013) – 20 m – 5c ?? – cheminée/pilier – 2 jeux de friends, comprenant 4 X n°1, grande sangle, pas besoin des gros. Remonter le petit pilier à droite à la base de la cheminée (une bonne sangle au sommet). Puis alternance entre la cheminée et le pilier (où l'on se protège bien), pour rejoindre le relais de « Coumike ». Le gros bloc coincé semble pouvoir servir de protection.
7. Gaffe à l'écaille : ouvert par T. Ghigino / D. Crulli (mars 2012) – 20 m – 5b – – fissure – 2 jeux de friends + câblés + sangles. Dans une belle fissure rectiligne, qui rejoint une énorme écaille complètement décollée, que l'on remonte jusqu'au relais. Relais sur chaîne.
8. Pourquoi le phoque se marre ? : ouvert par D. Crulli / T. Ghigino (mars 2012) – 30 m – 5b – dièdre – 2 jeux de friends + 1 n°5 BD (pour le départ). Belle escalade en dièdre, technique sur les pieds. Se situe à gauche de « Crack Boum Hue », le relais est commun.

9. Crack Boum Hue : ouvert par T. Ghigino / D. Crulli (mars 2012) – 30 m – 5b – dièdre – 2 jeux de friends. C'est large au début, mais ça protège dans les fissures secondaires. Se situe à gauche de la petite grotte. Relais sur chaîne.
10. Le parfum de Chimère : ouvert par J. Capitant / M. Gamio (mars 2012) – 15 m – 3c – dièdre – quelques friends (jusqu'au 3,5) + une sangle. Au fond de la grotte, remonter des marches à gauche, avant de se mettre en opposition pour monter jusqu'au relais de « J'avoue ». **Les gros blocs sont stables, ne pas trop les solliciter tout de même.**
11. J'avoue : ouvert par M. Gamio / J. Capitant (mars 2012) – 15 m – 5 – fissure/dièdre – 1 jeu de friends (dont le 4, 5) + une frontale. Remonter la fissure / cheminée à l'intérieur de la grotte, à droite de l'entrée. Départ en écart, puis suivre la ligne jusqu'en haut. Relais sur chaîne.
12. Mou du string : ouvert par M. Gamio / J. Capitant (mars 2012) – 25 m – 5 ?? – fissure large – 2 jeux de friends (n°4 à 6) + petits câblés + sangles. Remonter le dièdre / cheminée qui forme une grotte. Départ en écart à l'extérieur, puis suivre la ligne jusqu'en haut. On se protège pas trop mal sur les bords. Relais sur chaîne. **Nettoyage imparfait.**
13. Harmonie du soir : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (fév. 2012) – 25 m – 5c/6a – fissure/dièdre – 2 jeux de friends (dont le 4 et le 5) + des câblés + des sangles. Remonter la fissure à droite de la grotte, en passant deux légers surplomb. Relais sur chaîne.
14. Alegria : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (fév. 2012) – 30 m – 5b – fissure large – 2 jeux de friends (dont le 4 et le 5, même le 6 peut-être intéressant en fonction du niveau de protection) + câblés + sangles. Départ 10 m à droite de la grotte, dans un renforcement. La voie part en dièdre ouvert, puis fissure assez large. Relais sur chaîne.
15. Le genou de Claire : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (mai 2013) – 30 m – 5 ?? – fissure large et mur à trou – 2 jeux de friends + aliens + les n°5 & 6 pour le bas, (garder 1 n°4 pour la sortie). La voie débute à droite en contrebas de « Alégria », suivre une fissure large, puis traversée à gauche, puis droit jusqu'au relais en passant pas une bonne lunule équipée. Relais sur chaîne.
16. Les fourmis crohondent *: ouvert par Noé Capitant / J. Capitant (mai 2013) – 30 m – 6a/+ ? – fissure large et mur à trou – 2 jeux de friends jusqu'au 4 BD + (les n°5 & 6 pour le bas) + alien rouge très intéressant au-dessus de la traversée à gauche. La voie débute comme « Le genou de Claire », mais tire tout droit dès le début de la traversée à gauche. Relais sur chaîne.
17. Une nouvelle inconnue, pas d'info à transmettre.
18. Sale vent pour les pierres : ouvert par W. Salvan / P. Brizzi (mars 2012) – 25 m – 5c – fissure/dièdre – 2 jeux de friends. Départ bloc puis suivre la fissure jusqu'au relais sur 2 goujons + mousqueton (**manque chaîne**). On peut rejoindre le relais de « Galop d'essai », pour en faire la 2nd longueur.
19. Galop d'essai : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (fév. 2012) – 2 lgs, 25 m + 10 m – 5a + 5b ?? – dièdre et fissure – 2 jeux de friends + des câblés + des sangles. Remonter un large dièdre commun à la voisine, puis suivre la fissure de gauche, relais sur chaîne. Continuer par **la large fissure**. Relais sommital à construire. Puis contourner le bloc sommital pour rejoindre le relais sur chaîne de « Animal on est mal ». **Attention rocher moyen, dans la première partie.**

20. Animal on est mal : ouvert par J. Capitant / M. Gamio (mars 2012) – 35 m – 5b – dièdre et fissure – 2 jeux de friends + câblés + sangles. La voie est commune avec « Galop d'essai » jusqu'à la moitié, puis on remonte par la fissure / dièdre de droite jusqu'à un surplomb rouge formé par un énorme bloc coincé : **on l'évite sans le tester en passant par une fissure à gauche**. Relais sur chaîne. **Attention rocher moyen**.
21. Amor Fati : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (déc. 2011) – 35 m – 6a+ – dièdre – 2 jeux de friends jusqu'au 4 BD + 1 n°5 + 1 jeu de câblés. Grand dièdre caractéristique, technique sur les pieds. Relais sur chaîne.
22. Tente ta chance : ouvert par M. Gamio / J. Gounand (mars 2012) – 35 m – 6c ?? – (libre, non enchainée) – fissure et toit – 2 jeux de friends + câblés + sangles. C'est la fissure fine qui raye le toit de « Aréopage » et qui se poursuit avant de la rejoindre dans le dernier tiers. Attention au coincement de corde à la sortie du toit. Relais sur deux goujons + maillons.
23. Aréopage : ouvert par D. Crulli / C.N.Capitant (fév. 2012) – 35 m – 6a – fissure – 2 jeux de friends (dont des gros) + des câblés + des sangles. Partir 5 m à droite de « Amor Fati ». Franchir le toit en le contournant par la droite. Poursuivre ensuite par la fissure évidente, qui se transforme en dièdre à partir d'une bonne vire. Relais commun à « Tente ta chance » (relais intermédiaire possible sur la chaîne de « Faut-il bayonner la mode »). **Deuxième partie à nettoyer**.
24. Faut-il Bayonner la mode ? : ouvert par S. Benoist / J. Capitant (juin 2012) – 25 m – 6b – fissure – 2 jeux de friends (dont 1 n° 4, 3 rouge, 3 gris) + petits câblés. Départ commun avec « Aéropage », mais traverser sous le toit pour rejoindre le pilier, puis une fissure qui monte dans le mur jusqu'à une vire médiane. Relais sur chaîne. **Deuxième longueur et variante de départ par la droite à suivre**.
25. Triple galop : ouvert par J. Capitant / J. Gounand (fév. 2012) – 30 m – 5c ?? – cheminée et fissure/dièdre – 2 jeux de friends (4 & 5 bienvenus) + câblés + sangles. Remonter des gradins pour rejoindre un dièdre/renfougue qui se ferme et se poursuit par une fissure/dièdre jusqu'à un arbre. Relais sur chaîne. **Attention rocher moyen, dans le bas**.
26. Victime de la mode : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (juin 2012) (avec préparation) – 30 m – 5c/6a ?? – mur/dalle – 2 jeux de friends jusqu'au 4 BD + 1 n° 5 pour le bas + quelques petits aliens appréciables + 1 gros câblés. Départ par une fissure large, puis légèrement à gauche sur la vire, rejoindre une autre vire, escalade en diagonale vers la gauche pour sortir par une vague fissure. Relais sur chaîne.
27. Caprice de la mode : ouvert par J. Capitant / S. Benoist (juin 2012) (avec préparation) – 25 m – 5c ?? – mur/dalle – 2 jeux de friends (dont 1 n° 5 pour le départ et 3 rouges) + aliens. Départ en allant à droite vers un chêne liège (anneau). Puis poursuivre par le pilier jusqu'à la vire. Toujours par le pilier pour rejoindre un système de fissures qui amène au relais de « Caprice de la mode ».
- xx. La sans nom, ouvert par D. Crulli / J. Capitant (juin 2012) la pas belle, la dangereuse, la branlante, la pas fréquentable, bref rien à faire là dedans. Pas la peine d'aller voir le large dièdre cheminée, à droite de « Victime de la mode ». **Attention aux gros volumes en équilibre, c'est parfait pour y laisser des plumes. Aucun intérêt**.
- xx. Amère déception : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (juin 2012) – 20 m – 3c (en libre) – ligne comportant de gros volumes imbriqués dangereux pour la santé. Première ligne à gauche des « petits pas de Marius » **Ne pas s'y aventurer. Aucun intérêt***.

28. Les petits pas de Marius : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (juin 2012) – 15 m – 6a+ ?? – fissure – 2 jeux de friends (dont 1 n° 4) + petits câblés. Fissure + pilier + dalle + fissure à verrous. Départ à gauche de « Développement pulmonaire », après la première fissure, ne pas hésiter à passer bien à gauche dans la mousse, avant de retraverser sur la dalle à droite. Relais sur chaîne.
29. Développement pulmonaire : ouvert par M. Gamio / J. Gounand (mars 2012) – 20 m – 5b – dièdre – 2 jeux de friends + des câblés + sangles. Monter vers une petite grotte pour trouver une cheminée/dièdre. La suivre en restant dans l'axe. Relais sur chaîne.

Départ sur une vire, (que l'on atteint par un cheminement en balcon et un petit couloir terreux) :

30. Zeruko Arteka : ouvert par P. Brizzi / W. Salvan (mars 2012) – 15 m – 5b – dièdre et fissure – 2 jeux de friends + des sangles. Depuis une vire suspendue, rejoindre un dièdre à droite de « Dvp pulmonaire », en évitant l'empilement de gauche. Relais sur chaîne à droite.
31. Trad sans crash, c'est pas crad ! : ouvert par W. Salvan / P. Brizzi (mars 2012) – 15 m – 4c – dièdre et fissure – 2 jeux de friends + des sangles. Depuis une vire suspendue, départ commun avec « Zeruko Arteka », puis continuer tout droit ; le relais est commun.
32. Al-Infitâr : ouvert par J. & C.N.Capitant (mars 2012) – 15 m – 5c – fissure/dièdre – 2 jeux friends, dont le n°4 & 5 BD. Sur la vire suspendue, remonter la fissure large de droite, rejoindre le même relais.

Secteur de droite :

33. Charlotte en siècle : ouvert par C.N.Capitant / J. Capitant (mars 2012) – 15 m – 4c – cheminée – 2 jeux de friends (dont 1 n°5) + câblés + sangles. A gauche de « Conciliabule », remonter la cheminée du début sans aller trop au fond, continuer après le rétablissement jusqu'à un arbre et rejoindre en traversée à droite le relais de « Conciliabule ».
34. Conciliabule : ouvert par J. Capitant / C.N.Capitant (mars 2012) – 15 m – 5a – fissure – 2 jeux de friends (dont le n°4) + coinçeurs + sangle. Remonter une fissure en dalle en haut du cirque, à gauche de « C'alpin ». Relais sur chaîne.
35. C'alpin : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (jan. 2012) – 25 m – 5b – fissure – 2 jeux de friends sans les gros + 1 jeu de câblés + sangles. Remonter une fissure tourmentée, passage à un arbuste sous le relais. Relais sur 1 goujon et lunule.
36. ça va bayonner : ouvert par J. Capitant / J. Gounand (jan. 2012) – 25 m – 5a+ – fissure large – 2 jeux de friends dont n°4, 5, 6 BD) + des sangles pour les blocs coincés. Dièdre + fissure large. Relais sur chaîne.
37. Cheval de guerre : ouvert par P. Brizzi / C. Domptail (mars 2012) – 25 m – 6a – fissure et râteau de chèvre – 2 jeux de friends (dont n°4, 5, 6) + câblés + sangles. Remonter un système de fissures à gauche du « Souffle du rat », qui rejoint dans le haut un râteau de chèvre bien individualisé. Le relais est commun. **En haut, un bloc qui vibre peut semer le doute.**
38. Le souffle du rat : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (fév. 2012) – 25 m – 5b+ – fissure/dièdre – 2 jeux de friends + des câblés. Départ dans un dièdre arrondi, qui rejoint un autre petit dièdre, puis une fissure en mur. Relais sur chaîne. **En haut, un bloc qui vibre peut semer le doute.**

39. T'es pas joueuse ! : ouverte par C.N. Capitant / D. Crulli (jan. 2012) – 30 m – 5b ?? – dièdre – 2 jeux de friends + 2 n°5 BD + sangles. Relais commun au « Souffle du rat ».
40. La mode ! c'est cher cette année. : ouvert par S. Benoist / L. Baretge / C.N. Capitant (mai 2012) – 35 m – 6c+ ?? (en libre, après repérage) – mur – 2 jeux de friends jusqu'au n°5 + aliens + petits câblés. Départ commun avec « Entropie », puis on bifurque à gauche pour remonter en le traversant vers la gauche. Puis revenir au centre pour le crux, et rejoindre une grosse écaille qui permet d'atteindre le relais dans l'axe du mur. Relais sur chaîne. **Attention : escalade plus engagée et plus technique que ses voisines.**
41. Entropie : ouvert par D. Crulli / C.N. Capitant / J. Capitant (jan. 2012) – 30 m – 6b+ – fissure – 2 jeux de friends bien fournis jusqu'au 5 BD + jeux de câblés + gros excentriques agréables. Départ en léger dièdre, suivi par une très belle fissure aux bords arrondis. Relais sur chaîne.
42. Hallucinoé : ouverte en moulinette par L. & N. Capitant (jan. 2012) – 30 m – 5b+ ?? – dièdre – 2 jeux de friends bien fournis + 1 jeu de câblés. Départ par un beau dièdre orangé (au-dessus d'une fenêtre caractéristique), jusqu'à la vire ; puis poursuivre par un dièdre/cheminée dans l'axe, à droite de « Entropie » ; le relais est commun.
43. Nobody knows... : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (fév. 2012) – 25 m – 5b+ – renfougne et dièdre – 2 jeux de friends bien fournis + quelques câblés. Départ par un feuillet rouge pour rejoindre une grotte que l'on remonte en ramonage et qui se transforme en dièdre, après un passage en surplomb. Relais sur chaîne. **Rocher de qualité moyenne.**
44. Destination Vega : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (fév. 2012) – 25 m – 4c ?? + 5 ? – fissure large – 2 jeux de friends (dont le 4, 5, 6) + des sangles. Partir à gauche de « Nobody knows » par un escalier naturel facile, puis des gros blocs avant de se rétablir sur le jardin perché. Continuer par la fissure large derrière l'arbre jusqu'au relais de « Nobody knows ».

Départ depuis un petit jardin suspendue, pour les n°44 & 45, (que l'on rejoint par « Destination Véga » ou par « La mousse te guette », un arbre permet de faire un relais intermédiaire):

45. C'est pas du sudoku : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (fév. 2012) – 15 m – 5 c – dièdre – 2 jeux de friends + des câblés + sangles pour lunules. A partir du jardin perché, suivre le dièdre du fond (qui borde à gauche la belle dalle), puis une petite traversée à droite pour rejoindre un léger dièdre qui rejoint le relais de « Brigidini ».
46. Brigidini : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (fév. 2012) – 15 m – 5 b+ – fissure – 2 jeux de friends (pas besoin des petits, et jusqu'au 3,5 BD). Suivre la fissure qui remonte au milieu de la dalle, puis un dièdre. Relais sur chaîne.
47. La mousse te guette : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (fév. 2012) – 20 m – 5c+ – fissure – 2 jeux de friends bien fournis (dont des gros) + des câblés + des sangles. Départ en fissure fine (léger surplomb), puis on suit la fissure de gauche pour rejoindre le relais de « Accro à la bayonnaise ».
48. Accro à la bayonnaise : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (fév. 2012) – 20 m – 6a – laminoir et fissure – 2 jeux de friends, jusqu'au n°5 + des câblés. Départ par un laminoir, puis suivre la fissure qui remonte droit dans l'axe. Relais sur chaîne.

49. Le tablier du forgeron : ouvert par M. Gamio / J. Gounand (fév. 2012) – 20 m – 6a – fissure – 2 jeux de friends, jusqu’au n°5 + des sangles. Départ dans une fissure / dièdre avec un léger surplomb et qui poursuit dans un mur. Relais sur chaîne à la vire.
50. Golgotha : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (mars 2012) – 20 m – 6a+ – mur et feuillet – 2 jeux de friends bien fourni (n°4, 5) + câblés + sangles. Départ à gauche du « Tablier... », monter dans l’axe pour rejoindre en traversant légèrement à gauche un gros feuillet détaché. Relais sur chaîne, sur la vire.
51. Des yeux qui pétillent : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (jan. 2012) – 20 m – 4c – dièdre – 2 jeux de friends sans les gros. Relais sur chaîne. Deuxième longueur possible au-dessus du jardin, **mais passage déconseillé au-dessus du relais.**
52. Jean suit la mode : ouvert par S. Benoist / J. Capitant (avril 2012) – 20 m – 6a+ ?? – dièdre, fissure, mur – 2 jeux de friends sans les gros + aliens. Départ part « Des yeux qui pétillent » sur 3 m, puis se rétablir à droite pour rejoindre le mur qui monte en suivant le pilier ; finir par une légère traverser à droite. Relais sur chaîne.
53. Ne me tente pas Jeannot ! : ouvert par M. Gamio / J. Gounand (fév. 2012) – 35 m – 6a+ ?? (libre) – dièdre élargi – 2 jeux de friends bien fournis (dont des gros) + des câblés + des sangles. Remonter un système de fissures doubles qui forment un dièdre assez large, fermé par un surplomb. Relais sur chaîne, 10 m au-dessus, **rajouter un anneau au relais. A nettoyer encore une fois.**
54. Rhyothéra : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (avril 2012) – 20 m – 5c ?? – fissure/dièdre – 2 jeux de friends jusqu’au n°5 + 1 jeu de câblés (intéressants en 2^{ème} partie). Partir dans une fissure mal commode pour rejoindre un bon arbuste, à gauche de « L’évite-le », puis poursuivre par un dièdre évident. Sur la vire, continuer par la fissure de gauche, en passant sous le bloc suspendu, et remonter la fissure fine. Le relais sur chaîne est assez haut, caché derrière un angle. Il permet de faire monter son second, avant de redescendre chercher en moulinette le relais de « L’évite-le ». **Descendre directement = corde coincée.**
55. L’évite-le : ouvert par J. Capitant / D. Crulli (mars 2012) – 20 m – 5b+ – fissure/dièdre – 2 jeux de friends (n°4) + des câblés. Partir dans un dièdre bouché à droite de « Rhyothéra », puis poursuivre par un dièdre évident en évitant le gros bloc suspendu par la droite. Relais sur chaîne.
56. Sibenpilier : ouvert par S. Benoist / Sven Gorguet (décembre 2012) – 30 m – 6b ?? – pilier – 2 jeux de friends sans les gros + aliens. Départ en bordure du pilier, 15 m à droite de « L’évite-le », suivre la ligne pour rejoindre le pilier, ensuite on le suit en se tenant légèrement à gauche. Relais sur chaîne.
57. Urkulu : ouvert par J. Capitant / Noé Capitant (juin 2013) – 20 m – 5b ? – fissure en mur – 2 jeux de friends (petits + n°5 appréciables). Départ à 10 m gauche de « Déambule ». Attaquer par un léger surplomb pour rejoindre une fissure qui mène à un chêne (sangle). Puis franchir tout droit un petit mur, avant de se rétablir au pied de la fissure terminale. Variante possible en traversant à droite au niveau de la sangle. Relais sur chaîne.
58. Déambule : ouvert par D. Crulli / J. Capitant (avril 2012) – 20 m – 5c – dièdre – 2 jeux de friends + petits câblés pour le départ + sangles. Départ bien à droite de « Sibepilier », sur un pilier / dièdre séparé de la falaise principale par un couloir. Remonter un court dièdre bouché, puis une zone plus facile, pour rejoindre un dièdre/pilier dans l’axe. Relais sur chaîne, sur la vire. **Attention blocs vibrants.**

59. La part du vieux lion : ouvert par J. Gounand / J. Capitant (décembre 2012) – 15 m – 6a ?? – mur fissuré – 2 jeux de friends et un jeu de câblés + aliens. Dépasser les voies les plus à droite, et contourner les derniers escarpements par un itinéraire évident pour rejoindre le sommet. Repérer en montant, une dalle plein soleil fissurée en son centre, avec une terrasse caractéristique à son pied. Remonter la ligne du centre, relais sur chaîne, à gauche.