

B

VARAPPES DU SALÈVE

bossus & briquet

**guide des
varappes
du
SALÈVE**

librairie briquet
genève 1965

PIERRE BOSSUS
et HENRY BRIQUET

GUIDE DES VARAPPES DU SALÈVE

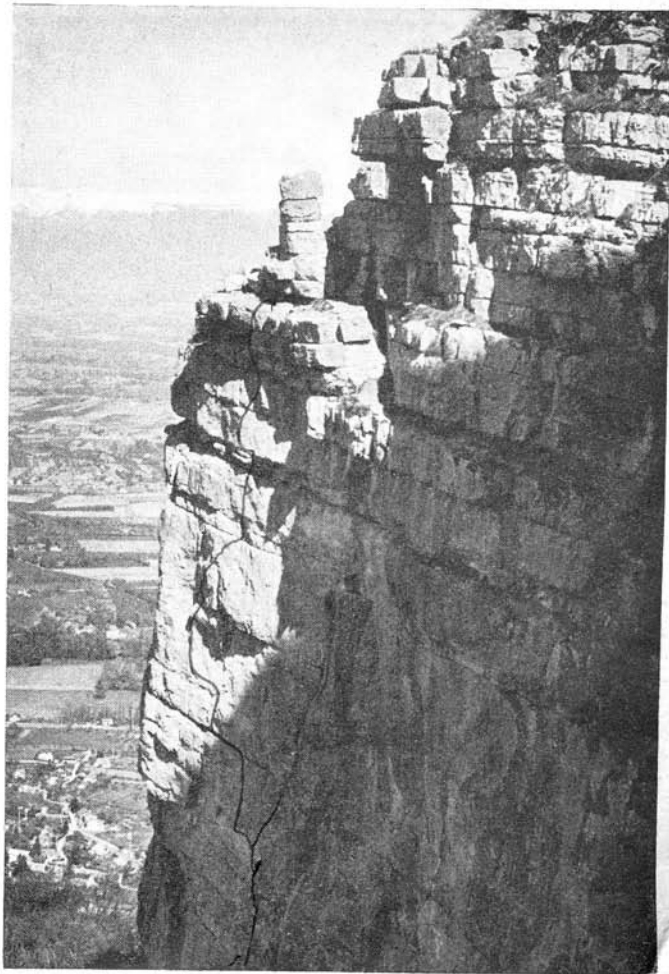


publié à l'occasion du
Centenaire de la section
genevoise du CAS,
1865-1965

Librairie Briquet
rue de Carouge 28

GENÈVE
1965

© Copyright by P. Bossus & H. Briquet 1965



LA PAROI DU BONHOMME ET LES TROIS DOMINOS
(à l'arrière-plan : le Jura)

photo J. Brémond

PRÉFACE

Un nombre toujours plus grand d'amateurs se passionnent actuellement pour l'escalade dans le rocher. Sport complet, la varappe — variété particulière de l'alpinisme — est une pratique exigeante nécessitant une condition physique parfaite et surtout un entraînement intensif et régulier ; en ce qui concerne ce dernier point, le citadin est désavantagé par rapport au montagnard : il ne peut pratiquement pas accéder fréquemment aux lointains massifs alpins. Aussi ne faut-il pas s'étonner de l'apparition (et de la prolifération) d'écoles d'escalade au voisinage des grandes villes. Comme champs d'exercices, une simple muraille rocheuse suffit en général aux passionnés de la varappe, qui peuvent alors s'entraîner aisément, grimper à satiété dans une paroi, et imaginer en toute bonne foi de futurs succès alpins...

Genève est une cité qui a la chance de posséder à moins de 10 km. non une petite falaise rocheuse, mais une véritable montagne offrant tout ce que le rochassier peut espérer en matière de difficultés ; il s'agit du Mont Salève, facilement accessible par la route et par un téléphérique. Le Salève constitue en réalité tout un chaînon formé successivement (d'Annemasse à Cruseilles) par le Petit Salève, le Grand Salève (qui réunit les principales voies de varappe), les Pitons (point culminant de la montagne : 1375 m.), et enfin la Pointe du Plan.

Guide de cette école d'escalade de choix, notre ouvrage est un manuel destiné exclusivement aux grimpeurs, novices ou exercés ; il ne se propose donc pas de décrire complètement le massif. Seuls les itinéraires nécessitant la technique du rocher ont été abordés et non les cheminements pour promeneurs. Cette option a permis de réunir en un manuel aussi

concis que possible la quasi-totalité des voies tracées au Salève ; les auteurs n'ont laissé de côté que les itinéraires très éloignés et peu fréquentés, ainsi que les variantes ne présentant un intérêt que pour leur seul auteur. Par souci de brièveté, ils ont également renoncé aux références bibliographiques, données historiques et études toponymiques, en souhaitant toutefois que ces éléments soient repris dans un ouvrage plus développé.

Nous avons ainsi espéré rédiger un manuel pratique et peu encombrant qui accompagnera utilement le grimpeur dans ses ascensions. Puisse cet ouvrage réaliser notre vœu et rencontrer l'approbation de tous ceux qui ne se lassent pas d'escalader le Salève, cette belle montagne !

Nous exprimons de très vifs remerciements à nos camarades Jean Brémond, Robert Sermet et Michel Vaucher qui, par leur collaboration, ont grandement facilité notre travail. Notre gratitude va également à la Section Genevoise du CAS qui, par son appui financier, a permis l'impression de ce petit livre.

Genève, mars 1965.

Pierre BOSSUS
Henry BRIQUET

Tous renseignements complémentaires ou rectifications éventuelles seront reçus avec reconnaissance par les auteurs ; prière de les adresser au siège de la Section Genevoise du CAS, Grand-Rue 11, Genève.

OBSERVATIONS GÉNÉRALES

Accès

Tout ce qui concerne les routes carrossables conduisant au Salève, les sentiers de jonction des différentes parties de la montagne, ainsi que les points de ravitaillement, est très bien décrit dans la *Carte du Salève*, publiée en 1961 par la Section Genevoise du CAS ; nous prions donc le lecteur de se rapporter à cet ouvrage qui se compose :

- a) d'une carte de la région au 1 : 20 000 ;
- b) d'une description des chemins carrossables et des sentiers pour promeneurs ;
- c) de deux croquis géologiques ;
- d) d'une liste des possibilités de ravitaillement.

Le croquis I du présent ouvrage indique toutefois succinctement les principales voies d'accès à la région des varappes, ainsi que les villages et autres lieux offrant des possibilités d'approvisionnement ou de restauration.

Attention : les rares sources du Salève sont souvent taries au cours de l'été.

Point de départ

Le véritable centre des escalades du Salève est « la Carrière » (650 m. environ), vaste chantier entaillant la base de la montagne, et où le gravier fraîchement remué laisse une marque claire visible de la plaine voisine.

La Carrière s'atteint aisément par la route depuis Collonges-sous-Salève (15 min. à pied). Terrain de cam-

ping à proximité ; parc pour autos ; eau potable ; buvette-restaurant ouverte le dimanche et les jours fériés.

C'est à partir de ce lieu que nous décrivons la plupart des voies de varappe, celles-ci étant en effet groupées dans les parois rocheuses dominant le hameau du Coin.

Difficultés

Les auteurs ont adopté la graduation classique qui divise les difficultés en six degrés, soit :

F(acile) ; *P*(eu) *D*(ifficile) ; *A*(sez) *D*(ifficile) ; *T*(rès) *D*(ifficile) ; *E*(xtrêmement) *D*(ifficile).

Evaluation pour un itinéraire considéré dans son ensemble.

I (non indiqué) ; II ; III ; IV ; V ; VI ; avec les subdivisions inf. (inférieur) et sup. (supérieur) ; A1, A2, A3 : passages en escalade artificielle.

Evaluation pour chaque passage pris en particulier.

Dangers

Les principaux dangers objectifs (mauvais rocher, chutes de pierres, etc.) sont signalés dans le texte.

Nous rappelons cependant que toute escalade demande à chaque instant une grande prudence, qualité aussi nécessaire que la technique du rocher proprement dite. Un équipement adéquat est également indispensable : nous supposons le lecteur compétent dans ce domaine.

Le Salève n'est pas une simple muraille rocheuse, mais bien une vaste montagne : il est facile de s'y perdre, et c'est pourquoi celui qui ne connaît pas la région aura avantage à se faire accompagner par un habitué.

Poste de secours

La Société des sauveteurs volontaires du Salève (président : M. Ravex, à Collonges, tél. 49) a muni d'un

matériel de sauvetage une bâtisse en maçonnerie édifée au bord de la route, peu au-dessous de la Carrière ; la clé de ce hangar est déposée au Café Lachenal (hameau du Coin).

En cas d'accident ou de disparition, il sera utile de prévenir « Montagne Secours », à Genève (tél. n° 11) ; ce groupement dispose d'équipes parfaitement entraînées pour les sauvetages difficiles.

Orientation

Droite et gauche s'entendent dans le sens de la marche, c'est-à-dire dans celui de la description de l'itinéraire. Si toutefois droite et gauche sont rapportées à un couloir, une arête, etc., il s'agit alors du sens orographique, c'est-à-dire face au vide.

Descente

Il est pratique de redescendre du Salève en suivant les sentiers pour promeneurs, éventuellement les voies de varappe faciles. Quelques rappels usuels et commodes ont cependant été indiqués pour ceux qui apprécient les descentes à la double corde.

Prendre garde que tous les itinéraires ne peuvent pas être parcourus à la descente, et se méfier des chemins inconnus dans ce domaine ; attention en particulier aux couloirs qui débouchent souvent sur des à-pics.

Équipement

Les voies classiques sont en général jalonnées par des pitons (scellés) ; ces derniers se trouvent toutefois en nombre limité dans les itinéraires en escalade libre et servent alors essentiellement à l'assurance. Il est prudent de se renseigner par avance sur l'équipement des itinéraires en varappe artificielle, ceux-ci étant parfois « dépitonnés » par des grimpeurs à l'âme de collectionneurs.

Le matériel proposé est un minimum conseillé pour une cordée de deux varappeurs expérimentés ; ces indications ne sont pas limitatives (ainsi, un marteau sera utile pour planter les pitons...) et les intéressés voudront bien les compléter eux-mêmes.

Horaire

Très variables, les temps indiqués sont prévus pour une équipe qualifiée de deux grimpeurs. D'une façon générale, il sera toujours possible d'accéder au sommet du Salève en une matinée ou en un après-midi.

Abréviations

N. nord.	PE	piton(s) à expansion.
E. est.	m.	mètres.
S. sud.	h.	heure(s).
W. ouest.	min.	minutes.
CS	carte du Salève.	

DESCRIPTION DES ITINÉRAIRES

(1) La Poupée - PD -

Curieuse flèche de pierre détachée de la paroi du Salève et se dressant à la base de la Grande Gorge. Corde de 20 m., non indispensable.

De l'Auberge de l'Hôpital ou du terrain de camping précédant la Carrière, gagner le sentier de la Grande Gorge (cf. CS) ; suivre ce sentier jusqu'à ses premiers lacets ; le monolithe de la Poupée est alors bien visible sur la rive opposée du couloir d'éboulis s'ouvrant à la base de la gorge ; prendre à droite une piste qui traverse les pierrailles du couloir (chutes de pierres !), puis grimpe à travers de gros blocs jusqu'au collet situé entre la Poupée et la montagne.

La flèche de pierre domine ce point d'une douzaine de mètres ; gravir un petit mur à gauche (II), et traverser ensuite à droite le long d'une crête facile ; escalader enfin la partie sommitale qui est aérienne (le versant aval est haut d'une quarantaine de mètres) et paraît instable. Immédiatement au-dessous, un piton permet de faire un rappel assez inutile à la descente.

(2) Grande Gorge Intérieure - PD -

La Grande Gorge est la deuxième des coupures caractéristiques qui entaillent le versant NW. du Salève ; un sentier pour piétons (décrit dans CS) gravit toute la gorge en évitant toutefois sa partie inférieure, plus abrupte. Le cheminement donné ci-dessous emprunte approximativement la rive gauche de la coupure. Corde de 20 m., non indispensable ; se méfier des chutes de pierres. Compter 2 h. jusqu'à la crête du Salève. Croquis I et II.

De la Poupée (I), suivre une piste assez mal marquée qui s'élève rapidement dans les taillis, sur le bord SW. de la gorge ; arrivant sous des parois, cette sente monte alors à gauche au-dessus d'un mur, franchit un gradin terreux, puis rejoint la base d'un couloir rocheux ;

gravir ce dernier en son milieu (II; piton de rappel dans le haut) en évitant de s'engager dans les pentes gazonnées de gauche; au sommet du couloir, tirer à gauche par-dessus une épaule, et retrouver la sente qui descend dans une forêt en direction d'une étroiture de la Grande Gorge; obliquer alors à droite et gagner un curieux arc-boutant rocheux: le *Trou du Chat*; se glisser sous cette arche naturelle, puis, éventuellement à l'aide d'un câble, atteindre une dalle que l'on descend (III; piton); la sente reprend et conduit vers le ruisseau (parfois à sec) coulant dans la gorge; un second câble permet alors de surmonter un court ressaut moussu; de là, quelques gradins permettent de s'élever sur la rive gauche du torrent et de gagner la partie supérieure de la Grande Gorge (sous-bois). La montée directe vers le sommet du Salève est rendue pénible par les broussailles; aussi, à une bifurcation, est-il préférable de prendre à gauche (l'embranchement de droite conduit à la vire Sarrot-Saut Gonet) une sente qui traverse le ruisseau, longe une petite muraille, grimpe dans un pierrier, surmonte un gradin à gauche, et finit par rejoindre le sentier de la Grande Gorge près d'une plate-forme offrant une jolie vue.

Variantes :

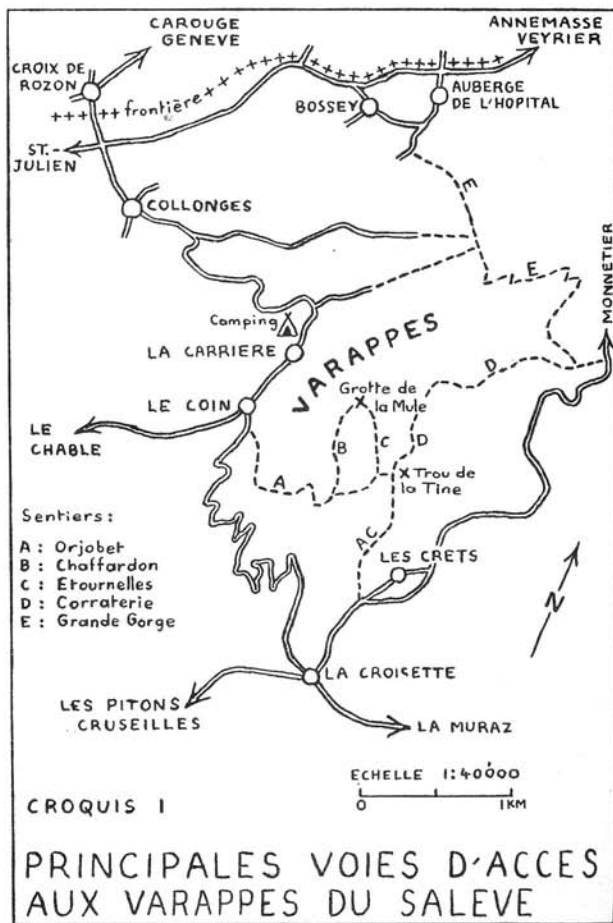
a) Du pied de la gorge du Sarrot (3), suivre des traces grimpant à l'ENE., en diagonale dans un sous-bois, et rallier ainsi la voie normale peu au-dessous du couloir rocheux; voie d'accès mal marquée et déconseillée.

b) Eviter le *Trou du Chat* en descendant à gauche dans la forêt, puis en revenant à droite vers un arbuste isolé qui domine une courte paroi défilée; descendre ce ressaut de 3 m. en tirant un peu à droite; intérêt médiocre.

c) Une fois parvenu près du torrent, le traverser et remonter sa rive droite, parmi de gros blocs et des éboulis raides.

(3) Gorge du Sarrot - AD -

Troisième des coupures entaillant la face du Salève, cette gorge est très peu fréquentée, du moins dans sa partie inférieure; on peut en effet considérer deux régions distinctes: a) une partie



s'étendant du bas de la montagne à la vire Sarrot-Saut Gonet : cette première section est difficile et d'un intérêt moyen ; b) une partie allant de la vire précitée au sommet du Salève : c'est la gorge proprement dite, section intéressante et peu difficile. Se munir d'une corde de 25 m. 3 h. env. Croquis 11.

Les voies d'accès à la gorge du Sarrot sont mal marquées et parfois peu pratiquées ; si l'on peut venir depuis la Poupée (en longeant plus ou moins la base des parois ou directement depuis l'Auberge de l'Hôpital (mauvaise sente), le meilleur cheminement consiste bien à suivre tout d'abord l'itinéraire de la Grande Varappe. Au début du plateau couvert de bosquets (cf. itin. 5), prendre à gauche une petite piste qui s'élève obliquement et assez rapidement en direction d'un ressaut boisé ; passer au-dessus de (derrière) ce ressaut, puis longer à gauche le pied des parois jusqu'à une coupure d'où on aperçoit le monolithe de la Poupée ; le couloir rocheux que l'on a devant soi marque la base de la gorge du Sarrot.

S'élèver obliquement à droite (gradin) et atteindre un couloir terreux que l'on traverse ; parvenir près d'un second petit couloir ; le gravir entièrement (II ; chutes de pierres) ou grimper le long de sa rive droite (sous-bois) ; une centaine de mètres plus haut, gagner ainsi une zone dénudée, immédiatement à la base d'imposantes murailles ; surmonter un ressaut mi-rocheux mi-herbeux (II), et aboutir dans un petit hémicycle bordé de parois rocheuses ; se diriger à droite (arbuste) et escalader directement un mur de 4 m. un peu délité (IV sup. ; grattons) ; la sortie est très délicate et exposée (gazons raides) ; rejoindre des traces conduisant vers un nouveau ressaut que l'on gravit tout droit (III sup.) ; tirer à droite pour atteindre obliquement un couloir rocheux ; remonter celui-ci, puis grimper un peu à droite (court mur facile) dans des sous-bois ; au-delà de cette forêt, revenir à gauche et rallier la Vire Sarrot-Saut Gonet (4).

Franchir quelques gradins faciles sur la rive gauche de la gorge du Sarrot, puis longer horizontalement à droite la base d'un ressaut surplombant ; 80 m. plus loin (SW.), immédiatement après un angle convexe de la muraille, on parvient au *Pas de l'Araignée* ; escalader directement la paroi (III inf.) : une large marche pour le pied permet de saisir d'excellentes prises au-dessus du surplomb et de se rétablir par traction ; suivre ensuite

de vagues traces s'élevant légèrement à droite et surmontant quelques gradins faciles ; par une corniche horizontale aérienne, revenir à gauche en direction de la gorge, qui s'élargit à cet endroit et se divise en deux ; gravir un petit mur (II) situé sous un arbre caractéristique puis pénétrer dans la gorge droite du Sarrot ; progresser sur le fond même de cette large faille (chutes de pierres) ; biaiser à gauche vers un couloir de pierrailles, au début duquel on découvre, toujours à gauche, un orifice obscur ; dénommée *Trou des Gogneux*, cette cavité est un étroit boyau traversant de part et d'autre la montagne et joignant ainsi les deux branches du Sarrot (son parcours est recommandé) ; s'échapper du couloir empierré cité plus haut par un trou amusant, puis gravir aisément un ravin conduisant au sommet du Sarrot (à gauche). De là, soit grimper tout droit vers la crête du Salève (broussailles ; traces incertaines), soit surmonter un vague éperon facile dans l'axe de la gorge, traverser obliquement une forêt, et rallier une sente aboutissant à droite vers l'Esplanade de la Cathédrale (7).

(4) Vire Sarrot-Saut Gonet - F -

Empruntant les corniches naturelles de la partie supérieure de la montagne, ce long cheminement conduit de la Grande Gorge à l'Esplanade de la Lamain ; plusieurs voies de varappe débouchent sur cette vire (ces vires si nous voulons être précis) où la prennent comme point de départ et, à ce titre, cet itinéraire offre un accès aisé vers les régions NE. du Salève. Son parcours est facile, mais extrêmement aérien par endroits ; une corde d'assurance est recommandée. Compter 1 h. de la Grande Gorge à la grotte de la Mule.

A partir du lieu où la piste remontant la Grande Gorge Intérieure (2) quitte le torrent, tirer à droite et suivre des traces parfois peu visibles qui montent rapidement vers la base d'une paroi rocheuse ; toujours à droite, s'engager sur une vire qui longe de niveau le pied des murailles et traverse des balmes ; tantôt élargie en terrasse herbeuse ou boisée, tantôt réduite à une corniche rocheuse exiguë et aérienne, cette vire conduit successivement à la gorge du Sarrot et à celle de la Grande Varappe ; s'élèver un peu et poursuivre la marche de flanc (gorge du Palavet), puis descendre environ 80 m. (sente) dans la gorge de l'Evorse, afin de rallier la vire du Saut Gonet ; franchir un passage rendu délicat par

un éboulement (corde), et parvenir au-delà de nouvelles balmes à un second effondrement où un câble placé par le CAS facilite la progression ; gravir ensuite un court éperon rocheux (II), là où le sentier présente une discontinuité : c'est le *Saut Gonet* ; continuer enfin aisément dans des taillis jusqu'à l'Esplanade de la Lamain (50).

(5) La Grande Varappe - AD -

La Grande Varappe est la quatrième des gorges ouvertes sur le versant NW. du Salève. Le cheminement qui la parcourt est un des premiers itinéraires que les grimpeurs aient tracés sur la montagne ; ainsi, c'est du nom de cette suite de passages que dérive historiquement le mot varappe, étendu aujourd'hui à toute escalade rocheuse. Actuellement peu fréquentée, la Grande Varappe mérite une excursion du fait du site original et sauvage que l'on traverse ; avec de la chance, on apercevra des chamois en cours de route. En hiver, l'itinéraire est souvent verglacé et enneigé ; il constitue alors une école de glace très difficile selon les conditions. Corde de 30 m. ; 2 mousquetons. 2 h. 45 environ. Croquis II.

Partir du virage de la route enserrant le terrain de camping, au-dessus de Collonges, et suivre pendant 5 min. un chemin carrossable qui se dirige horizontalement au NE., en laissant à droite une carrière désaffectée ; immédiatement avant une source, quitter ce chemin pour prendre à droite un sentier s'élevant en direction du Salève ; ce sentier traverse bientôt un plateau couvert de bosquets, grimpe dans un pierrier puis tire à gauche au pied des parois ; devenu sente, il monte sous la grotte de l'Ours, se faufile dans des sous-bois (toujours à gauche), passe devant la grotte du Seillon, et se termine au pied d'un petit mur « végétatif », début des passages proprement dits (35 min.).

Franchir aisément le mur vers la droite puis repartir à gauche (piste) en direction d'une petite ravine précédant une large dalle ; rendue parfois humide par une cascade, cette dalle se traverse horizontalement à 2 m. env. de la paroi (II ; broches scellées) ; parvenir sur une corniche qui conduit en quelques mètres au pied d'une courte muraille de 8 m. (IV inf.) ; un deuxième mur d'une vingtaine de mètres fait suite (crochet scellé) ; le surmontant en tirant d'abord à gauche (III sup. ; rampe très inclinée), puis en revenant à droite (piton) ; après

un nouveau petit mur, reprendre une sente qui monte à droite, traverse un couloir de pierraille, contourne un pilier rocheux : l'*Eperon*, et s'engage dans une petite gorge au fond terreux ; gagner la base de la paroi hémicyclique fermant le haut de cette gorge ; dès lors, deux possibilités :

a) d'abord directement, puis en biaisant ensuite à gauche, escalader la dalle limitant le fond de la gorge ; c'est le *Pas du Rouleau*, haut de 15 m. (V sup. ; piton scellé à la sortie) ;

b) suivre à gauche une étroite corniche horizontale débouchant sur un balcon naturel (broche scellée) à mi-hauteur de l'*Eperon* ; s'élever alors obliquement sur le versant droit du pilier (III ; aérien) en franchissant au passage une courte fissure déversante ; rejoindre le sommet du *Pas du Rouleau*.

Sur la rive gauche de la gorge où coule souvent un ruisseau, une piste mal marquée gravit des gradins faciles et une pente herbeuse pour déboucher sur le sentier de la vire Sarrot-Saut Gonet (4). Il est possible de rejoindre directement le haut du Salève ; pour cela, remonter le couloir s'ouvrant le long de la falaise de la Cathédrale en franchissant par la gauche un ressaut de 3 m. env. ; l'ascension devient aisée mais l'assurage reste recommandé par endroits ; gagner ainsi un cirque escarpé, tirer à gauche et grimper dans des roches délitées et des gazonnements raides (taillis) vers le pâturage sommital, où l'on rallie le sentier de la Corraterie (109).

Descente :

Cheminement compliqué nécessitant une corde de 50 m.

Suivre exactement la voie de montée jusqu'au sommet du *Pas du Rouleau* ; effectuer un premier rappel dans la dalle (itin. a)) puis gagner le balcon naturel à mi-hauteur de l'*Eperon* (itin. b)) placer un deuxième rappel de 25 m. sur la broche scellée et atteindre ainsi le couloir de pierrailles ; au moyen des pitons en place, descendre en deux rappels les murailles conduisant à la dalle souvent humide ; ne pas s'engager plus bas que la corniche mais suivre dès lors le tracé de montée.

(6) Cheminée de la Grande Varappe - TD -

Passage intéressant haut d'une cinquantaine de mètres, situé à droite de l'itinéraire classique de la Grande Varappe (5). Non équipé ; prendre 3 ou 4 pitons et le même nombre de mousquetons.

Ne pas s'engager dans la gorge précédant le Pas du Rouleau, mais continuer à droite sur 50 m. env., on parvient dans un vaste cirque rocheux où la cheminée est bien visible en son centre (petit arbre à sa gauche). S'élever directement (III) jusque sous un surplomb ; éviter celui-ci par la gauche (V sup. ; piton) ; un peu plus haut, s'introduire difficilement dans un laminoir et le remonter (V) ; faire un relais sur un gros bloc ; franchir enfin un dernier surplomb (V sup. ; piton) ; des gradins herbeux permettent de rallier le sentier de la vire Sarrot-Saut Gonet (4).

(7) Pilier de la Cathédrale - ED -

Magnifique pilier d'angle bordant la rive droite de la gorge de la Grande Varappe ; il est pratique d'accéder à cet itinéraire recommandé en suivant l'itin. 5 ou en empruntant le couloir de sortie de la coupure. Prendre garde au rocher dans le premier ressaut. Corde de 60 m. ; 10 pitons divers, dont quelques broches ; 2 coins de bois ; 15 mousquetons ; étriers, 4 h.

Depuis la vire Sarrot-Saut Gonet (4), attaquer le pilier légèrement sur sa gauche et surmonter un toit important (A3 ; 2 pitons) ; gravir la fissure verticale et délitée qui est issue de ce toit (A2 ; 3-5 pitons) ; se rétablir sur une vire qu'on suit à droite pour rejoindre une terrasse ; relais 1 ; traverser à droite et escalader directement un mur (IV sup.), puis poursuivre tout droit vers une vaste plate-forme ; relais 2 (piton) ; s'élever quelques mètres dans une dalle crevassée (V inf. ; piton), traverser à droite et franchir un mur fissuré (V ; 2 pitons) au-delà duquel on aboutit dans une petite brèche ; continuer alors plus aisément à droite dans une zone de pierrailles, en direction d'un sapin ; relais 3 ; gravir ensuite un court dièdre incurvé (IV sup.), puis gagner facilement une vaste terrasse se trouvant au pied d'un nouveau grand ressaut ; relais 4 ; escalader ce ressaut à peu près sur le fil du pilier, en dépassant successivement un petit mur (IV sup.), un premier dièdre (V ; piton), et un second dont la sortie est un peu délitée (IV sup.) ; relais 5 sur une bonne terrasse, à la base d'un dièdre

jaune caractéristique ; monter en opposition dans ce dernier (IV) puis, par une fissure, arriver sous un toit que l'on tourne par la droite (V sup. ; 2 pitons et 2 coins de bois) ; progresser ensuite dans une fissure délitée et exposée (coin de bois) afin de rallier une bonne vire ; relais 6 sur la droite ; revenir à gauche, contourner l'éperon au-dessus du toit précité, puis, lorsque la vire s'interrompt, s'engager dans la base d'un dièdre (V) ; surmonter ce dernier (V inf. ; V sup. ; piton) et atteindre au-dessus une région de terrasses ; relais 7 ; un peu à droite du pilier terminal, franchir directement une muraille jaune au rocher curieux (IV sup.) et déboucher dans une prairie : l'Esplanade de la Cathédrale ; à son autre extrémité, on rencontre une sente qui conduit sur la croupe sommitale du Salève, en croisant le sentier de la Corratierie (110).

(8) Le Palavet - F -

Coupure peu marquée ouverte entre la gorge de la Grande Varappe et celle de l'Evorse. Intérêt médiocre ; remarquer pourtant dans les parois de sa rive droite une curieuse grotte devant laquelle se dresse une arche rocheuse. Croquis II.

De la vire Sarrot-Saut Gonet (4), pénétrer à gauche dans la gorge et la remonter ; des broussailles gênent la progression ; déboucher sur la crête du Salève.

(9) Barre du Palavet - ED -

Cheminement intéressant situé dans la paroi qui se trouve sous la coupure du Palavet ; haute de 70 m., cette voie est caractérisée par une grosse fissure-cheminée qui marque sa moitié supérieure. Corde de 60 m. ; 15 mousquetons ; 5 broches U et 5 pitons variés ; 3 anneaux de corde ; étriers. Compter 1 h. 30 environ.

Accès : s'engager dans le cirque rocheux où s'ouvre la Cheminée de la Grande Varappe (6), puis gagner la base d'un éperon situé à l'extrême droite de cet amphithéâtre ; une vire bien marquée conduit au pied d'une courte cheminée ; remonter celle-ci (II) et obliquer alors à droite vers la paroi.

La voie débute par un râteau de chèvre caractéristique que l'on escalade (IV) ; coiffer son sommet d'un anneau de corde, afin d'assurer une traversée de 3 m. (VI) à gauche ; monter alors directement jusqu'à un piton (VI inf.) et gagner une vire herbeuse (IV sup.) ; effectuer

le relais 1 à gauche vers un gros pin ; poursuivre droit au-dessus dans une fissure déversante (A1 ; piton), puis grimper obliquement à gauche (V ; 2 pitons) jusque sous un petit pin ; franchir un court-mur (A1 ; piton), escalader au-dessus du pin une cuvette déversante et une fissure (A1 ; 3 pitons) pour atteindre enfin une terrasse à gauche (A1 ; piton) ; relais 2 ; continuer en ligne droite dans une fissure (IV sup. ; 2 pitons) et gravir quelques mètres en direction d'une nouvelle terrasse herbeuse où se fait le relais 3, à droite ; revenir à gauche et s'engager dans la cheminée sommitale (A1 ; 4 pitons) ; progresser dans cette dernière (IV sup.) jusque sous un toit que l'on franchit (A2 ; 3 pitons) ; une sortie directe (V ; piton) conduit à une zone de gradins débouchant sur la vire Sarrot-Saut Gonet (4).

(10) Gorge de l'Everse - F -

Cinquième des gorges entaillant le sommet du Salève, cette coupure peu fréquentée n'offre pas un grand intérêt. Croquis II.

De la vire Sarrot-Saut Gonet (4), plus précisément depuis l'endroit où ce cheminement descend, s'élever à gauche au mieux dans les sous-bois et les taillis ; franchir assez aisément quelques gradins et parvenir sur les raides pâturages sommitaux de la montagne (cf. 108).

(11) Face de l'Everse - ED -

Cheminement aérien et recommandable tracé légèrement à droite de l'axe de la gorge de l'Everse, sur la paroi qui interrompt cette coupure dans sa partie inférieure. Muraille haute d'env. 90 m., généralement en bon rocher. Corde de 70 m. ; 12 pitons divers et le même nombre de plaques ou tubes PE ; 25 mousquetons ; étriers. 4 h. env.

Accès : de la base de la muraille des Traînées Blanches (12), descendre obliquement à gauche et rejoindre des pentes d'éboulis assez raides ; traverser celles-ci horizontalement jusqu'à leur extrémité et parvenir à l'aplomb d'une grotte (grotte de l'Everse).

Franchir un petit ressaut incurvé et passer sous une arche de roches délitées (III) ; attaquer alors une dalle lisse (IV sup.) puis, par une enjambée à droite, parvenir (V) dans le dièdre qui fait suite ; s'élever directement (V sup. ; piton) afin de rejoindre une niche sur la gauche (piton) ; traverser à droite (IV sup.), monter à nouveau

tout droit, et revenir enfin à gauche sur une terrasse portant un arbre, où l'on effectue le relais 1 ; escalader une fissure de 8 m. souvent mouillée (V sup. ; piton au départ), puis traverser à gauche (A1), franchir un toit (A2), et gagner une fissure plus large que la précédente ; faire le relais 2 dans une vague niche ; gravir une nouvelle fissure de 8 m. (IV sup.) qui vient buter sous un toit ; sous ce dernier, tirer à droite dans une dalle lisse (A1, A2 ; PE), et arriver près d'un arbre au pied de la fissure suivante ; relais 3 ; grimper au-dessus dans une dalle arrondie (III), puis aborder une fissure délitée déversante ; éventuellement à l'aide d'un étrier, franchir un bloc saillant et progresser (V inf.) jusqu'à un trou (piton à droite, à l'extérieur) ; sortir à gauche au moyen d'une enjambée (IV sup.), puis par un mouvement tournant autour d'un pilier, revenir à droite et gagner un petit bénitier (III) ; le quitter directement (IV) et, par des broussailles tout d'abord, par des gradins herbeux ensuite, déboucher sur la Vire Sarrot-Saut Gonet (4).

Variante :

Depuis la niche suivant la fissure délitée, escalader directement au-dessus du piton de droite une suite de dalles verticales conduisant (V inf.) au bénitier ; c'est plus difficile, mais plus joli.

(12) Les Traînées Blanches - ED -

Cheminement tracé sur une des plus hautes parois du Salève (env. 160 m.) ; cette muraille est située à droite et au-dessus des régions éboulées (visibles de loin) de la vire du Saut Gonet, et est caractérisée par des coulées blanchâtres marquant la voie d'ascension. Corde de 70 m. mais 80 m. sont préférables ; une dizaine de pitons divers (voie équipée) ; 25 plaques ou tubes PE ; 40 mousquetons ; étriers. 4 h. 30.

Accès : suivre la voie d'approche conduisant au Miroir du Saut Gonet (13), puis continuer à gauche en descendant légèrement ; observer alors une vire bien distincte qui suit la base de la paroi à une quinzaine de mètres du sol, et qui marque le point d'attaque. Sauf lors d'une éventuelle *retraite*, il est peu pratique et déconseillé de passer par l'itinéraire de la Grande Varappe, qui passe 100 m. env. sous ce départ (dans ce cas, éviter des ressauts surplombants par un couloir ouvert à droite en montant).

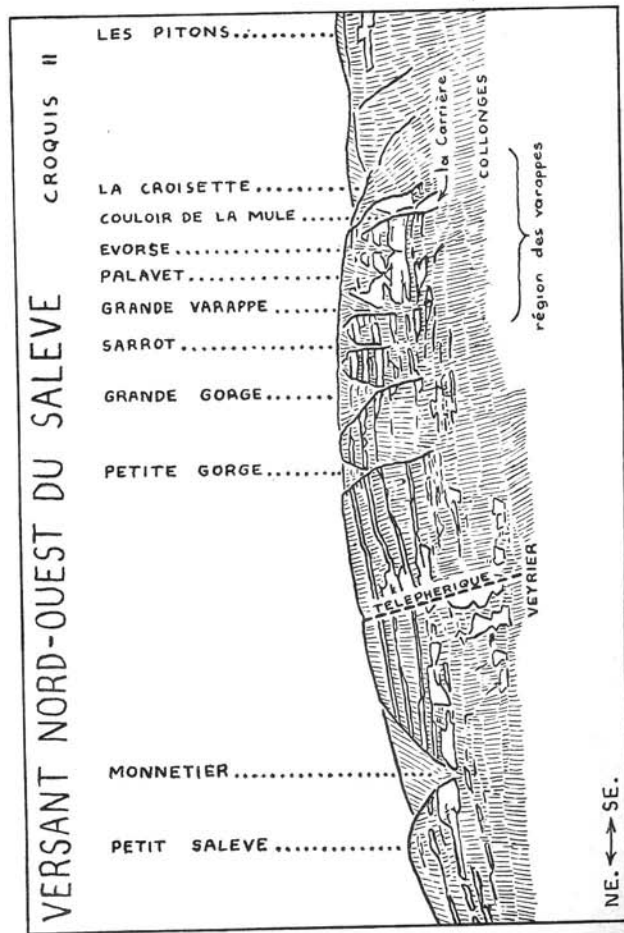
Gagner la vire à son extrémité droite, puis la suivre à gauche en se pendant par les mains (lorsqu'elle s'interrompt); gravir un mur fissuré (V sup.), rejoindre une seconde vire, puis un arbre (IV) où l'on fait le premier relais; traverser horizontalement à gauche (IV) jusqu'à une terrasse au-dessus de laquelle aboutit la limite gauche des traînées blanches; relais 2; franchir alors légèrement sur la gauche une dalle (A1, A2, 1 PE), pour aboutir au début d'une vague corniche que l'on suit à droite cette fois-ci (V, A1); le relais 3 s'effectue 3 m. au-dessus de la fin de cette nouvelle traversée, sur étriers; viennent alors deux longueurs de corde de 40 m.!

Escalader un mur déversant de 20 m. (A2, PE), puis tirer à gauche (A1 et A2) pour arriver dans une bonne niche; relais 4; sur la gauche de ce trou, surmonter un ressaut (IV) qui conduit vers une fissure bouchée oblique; traverser 20 m. à gauche le long de celle-ci (A1 et VI), puis escalader un petit mur (V; piton); traverser de nouveau à gauche (IV) vers un second mur que l'on gravit (V sup.); le relais 5 se fait peu après à gauche sur une vire confortable; dans un terrain gazonné incliné, poursuivre par deux longueurs de corde, en tournant un court ressaut par la gauche, puis revenir à l'extrême droite en direction du dièdre qui constitue la sortie; relais 6 et 7; depuis un arbre situé à droite, longer à gauche une étroite vire gazonnée, et rallier une fissure dans le fond du dièdre, peu marqué à cet endroit; grimper tout droit (V, 2 pitons), et parvenir sur une terrasse; franchir directement le dièdre qui se précise et se redresse (A1; 3 pitons); déboucher dans un courté boulis, peu au-dessous du sentier de la vire du Saut Gonet (4).

(13) Miroir du Saut Gonet - ED -

Cheminement tracé dans les grandes dalles constituant la face concave située sous le Saut Gonet. N'attaquer cette voie que si elle est bien sèche. Corde de 70 m.; 12 pitons, dont 3 U; 7 plaques ou tubes PE; 15 mousquetons; étriers. 4 h.

Accès: suivre le cheminement du Feuillet (15) puis, 50 m. avant la faille, tirer horizontalement à gauche à travers une forte pente; 150 m. plus loin env., se diriger à droite en direction d'un important dièdre caractéristique ouvert au-dessus d'un cône herbeux, au point le plus bas de la paroi.



Après quelques mètres faciles, franchir un surplomb (A2, piton), et se rétablir (V sup.) dans la fissure qui suit le fond du dièdre ; un peu plus haut, escalader un mur redressé à droite (V, 3 pitons) ; gagner une vire gazonnée (piton) que l'on suit à droite ; monter alors tout droit (IV sup., V ; 2 pitons) vers une banquette herbeuse permettant un bon relais ; au-dessus poursuivre directement sur une quinzaine de mètres (V ; 2 pitons), puis obliquer très légèrement à gauche afin d'aller relayer à l'aplomb d'un pin, 15 m. plus haut ; graver quelques mètres et atteindre à gauche (IV) une nouvelle banquette ; descendre 2 m. puis continuer dans la même direction vers un pin mort ; grimper alors tout droit et traverser ensuite à gauche (V ; piton) vers un second pin, vivant celui-ci ; faire un relais quelques mètres à gauche ; franchir obliquement une dalle (V ; 2 pitons) et, toujours à gauche, parvenir (IV) sur une vire exigüe ; escalader une fissure verticale (V ; 2 pitons) du haut de laquelle on rejoint aisément une balme (arbustes et gazon) ; graver à droite un court pilier, puis suivre dans la même direction une vire étroite (III) qui débouche dans un couloir ; remonter ce dernier (III) et rallier une plate-forme, semée de pins ; immédiatement au-dessus du deuxième pin, grimper dans une dalle (V), tirer à droite et graver un mur barré par un petit surplomb (A2) ; franchir au-delà une nouvelle dalle (A2 ; PE) ; du haut de celle-ci, traverser à droite (V ; piton) et escalader un mur peu élevé (IV sup.), afin de rejoindre un pin permettant un bon assurage ; relais ; progresser alors en oblique à droite, au moyen de dalles fissurées (IV inf.), puis graver enfin directement au-dessus une longue paroi redressée (IV sup.) ; quelques pas faciles à droite (broussailles) conduisent à l'extrémité du sentier du Saut Gonet (4), près de son débouché sur l'Esplanade de la Lamain.

(14) Faux Feuillet - AD -

Passage presque abandonné aujourd'hui. Rocher pas toujours solide. Corde de 30 m.

Du point d'attaque du Feuillet (15), partir à gauche dans la paroi du Salève, et suivre une corniche fissurée ascendante (parfois interrompue) jusqu'à un pin permettant l'assurage (III), puis revenir obliquement très à

droite ; atteindre une esplanade boisée aboutissant vers le Pas Langdorf, puis à la Terrasse de la Boîte aux Lettres (45) ; des broussailles gênent considérablement la marche durant cette dernière partie.

(15) Le Feuillet - AD -

Importante lame rocheuse détachée de la paroi du Salève, au NE. et dans le prolongement de l'Aiguille de la Mule. Parfois exposée aux chutes de pierres, la partie inférieure reste assez longtemps humide après la pluie. Corde de 30 m. 40 min. Croquis III.

Partir quelques mètres au-dessus du Reposoir (20) et suivre une sente qui grimpe à gauche le long des parois (taillis), puis contourner un avancement rocheux ; la sente s'élève alors plus rapidement, surmonte quelques gradins faciles, et parvient à la base d'un petit couloir (fond terreux) marquant l'entrée de la faille, à droite.

Graver quelques mètres dans cette fente ; ne pas s'engager sous un bloc coïncé (ramonage indispensable si l'on progresse ainsi), mais escalader à droite la partie inférieure de l'arête (III, bonnes prises) ; après avoir dépassé quelques cuvettes, tirer un peu à gauche et s'introduire dans une cheminée très inclinée ; ramoner cette dernière (III) et atteindre une dalle où l'on effectue une grande enjambée à gauche (III sup.) ; parvenu sur un petit replat, se hisser sur un bloc surplombant coïncé dans la faille, puis se retourner pour gagner l'arête que l'on a alors à sa gauche (IV inf. ; délicat) ; reprenant la direction primitive, descendre 2 m. sur un petit balcon terreux, et le suivre dans la face extérieure de la lame ; s'élever ensuite assez aisément en suivant un système de courtes vires (III inf. ; bonnes prises) jusqu'à une nouvelle plate-forme rocheuse (pin mort) ; grimper alors obliquement à droite (II ; nombreux arbustes), puis cheminer approximativement sur la crête du Feuillet : arête dentelée peu inclinée ; rejoindre ainsi la Terrasse de la Boîte aux Lettres (45).

(16) Fissure du Feuillet - TD -

Fissure bien marquée qui rait les dalles lisses de la paroi extérieure du Feuillet, à droite du départ de la voie habituelle. Corde de 60 m. ; 4 ou 5 broches et un coin de bois ; 10 mousquetons, éventuellement un étrier.

Du point d'attaque de la voie normale du Feuillet (15), longer à droite le pied de la paroi, et parvenir au bas de la fissure une vingtaine de mètres plus loin. La fissure est tout d'abord surplombante, et elle s'élève obliquement à gauche ; la gravir au mieux en varappe libre (V sup. ; 2 pitons), éventuellement à l'aide d'un étrier (A1) ; devenant ensuite verticale, puis moins redressée, la fente fait alors un coude et monte tout droit ; continuer directement dans la fissure (V inf.) et effectuer un relais ; biaiser enfin à droite pour rejoindre l'arête du Feuillet par un système de dalles.

Il existe une seconde fissure moins difficile, un peu plus à droite.

(17) Gradins du Feuillet - AD -

Cheminement tracé dans la face extérieure de la lame rocheuse du Feuillet. Corde de 30 m.

Prendre la piste conduisant à la Cheminée Margot (19) ; arrivé au bas de celle-ci, tirer à gauche et s'élever dans un couloir terreux (broussailles) ; ramoner alors dans l'axe du couloir une cheminée verticale aux flancs lisses (III ; blocs coincés) qui conduit sur un épaulement bien dessiné : plateforme de départ des Gradins. De cette terrasse, progresser 5 m. horizontalement à gauche (II), jusqu'au-dessus d'un jeune pin ; s'élever alors en tirant légèrement à gauche et en utilisant des feuillettes (III sup.) ; gravir ensuite de courts ressauts et des dalles (III inf.) ; des arbres facilitent l'assurage ; parvenu sur une petite vire herbeuse précédant une plaque aérienne, revenir à droite et escalader une brève fissure (III), en s'aidant éventuellement avec les deux arbres qui la jalonnent ; rallier enfin aisément (II) la crête sommitale du Feuillet (15).

Variante :

Monter droit au-dessus de la plate-forme de départ, passer derrière un arbre sec et se rétablir dans une cuvette rocheuse (IV inf.) ; tourner alors un ressaut par la gauche (V ; exposé) et sortir dans les dalles supérieures.

Variante d'accès :

Du Reposoir, prendre la sente conduisant au Feuillet (15) et la suivre jusqu'à ce que l'on ait contourné l'avan-

cement rocheux ; quitter alors la piste, gravir directement un couloir escarpé, puis progresser à droite sur une sorte de vire ascendante conduisant sur l'épaulement de départ : on arrive ainsi de l'autre côté de la voie habituelle.

(18) Souris - AD -

Court passage redressé conduisant à l'extrémité NE. du Corridor. Chutes de pierres possibles dans la partie inférieure. Croquis III.

Du haut du Pas des Gyms (23), tirer à gauche et longer la base des parois, en choisissant la piste la mieux marquée parmi tous les cheminements tracés ; surmonter un gradin (II) et parvenir à droite sur la bonne terrasse de départ. S'élever de 4 m. à gauche (II), dans une cheminée obstruée par des blocs ; traverser alors horizontalement à droite pour s'engager sur une plaque très inclinée ; gravir cette dalle en s'aidant de la fissure qui la borde à gauche (III sup. ; un peu exposé) ; se rétablir sur le bloc qui fait suite, puis gravir une petite cheminée fissurée conduisant à une plate-forme spacieuse (arbre sec pour l'assurage) ; un bref couloir mène enfin au Corridor (26).

Variante :

De la terrasse de départ, s'avancer un peu à droite, puis grimper directement vers la plaque inclinée au moyen d'un rétablissement pénible sur un bloc (IV inf.).

Descente :

Placer une corde de 60 m. autour d'un pin bien vivant, peu au-dessus de l'arbre sec ; effectuer le rappel dans la paroi extérieure qui regarde la Carrière.

(19) Cheminée Margot - PD -

Situé au-dessus et à gauche de Souris, c'est un itinéraire pratique qui conduit rapidement à l'extrémité NE. de la vire Guttinger. Croquis III.

Suivre la même voie d'accès que pour Souris (18) qu'on laisse à droite, puis franchir aisément un gradin facile menant au couloir terreux qui marque le bas de la cheminée ; ou encore : parvenir au pied du couloir directement depuis la plate-forme de départ de Souris.

Un énorme bloc coincé obstrue la première partie de la cheminée ; passer sous ce bloc si l'on est peu corpulent (II), ou le contourner par la paroi de gauche (III ; prises en cuvettes) ; se rétablir sur le bloc, puis gagner l'arête peu inclinée de droite (II) ; atteindre une courte dalle (II) au haut de laquelle aboutit le pas de Riche Nature ; remonter enfin à gauche un bref couloir un peu défilé, qui conduit sur la vire Guttinger (39).

Variante :

S'élever à droite en se tenant au bloc, puis suivre une vire exiguë ; à l'aide d'un feuillet vertical, faire un rétablissement exposé (V) et gagner l'arête extérieure.

(20) La Route Nationale - PD -

On nomme ainsi une suite classique de passages qui conduit de la Carrière à la Grotte de la Mule, en franchissant successivement : Schmölitz, Pas d'Aral, Pas et Cheminée Guttinger, Pas de Cliché, Boîte aux Lettres et Grotte de la Mule. La descente de la « Nationale » s'effectue habituellement en varappe. Corde de 30 m. 1 h. 30 env.

Accès : partir de la buvette de la Carrière, traverser le terrain excavé en direction de Veyrier (NE.) et grimper au mieux dans les éboulis bordant la zone d'exploitation du gravier ; rejoindre un sentier qui traverse un pierrier, s'élève en zigzags vers le Salève (taillis), puis franchit un gradin facile ; parvenir bientôt près d'un gros bloc-éperon utile comme point de repère : c'est le *Reposoir*.

De là, voir les itin. 21, 22, 37, 38, 40, 45 et 60.

(21) Schmölitz - PD -

Premier pas de varappe généralement rencontré par le grimpeur novice. Croquis III.

Du Reposoir (20), la sente s'élève à droite (blocs), quitte le sous-bois, et grimpe obliquement à travers un escarpement jusqu'à une plate-forme bordée de roches jaunes ; s'encorder ici et prendre garde aux chutes de pierres. Traverser à droite sur une petite vire, les mains se tenant au-dessus d'une fissure horizontale ; gravir quelques mètres sur des blocs, puis escalader par l'intérieur (III inf.) un bec rocheux proéminent ; retrouver une piste qui suit une corniche ascendante, et parvenir sur un épaulement rocheux situé face au Pas des Gyms.

(22) Pas d'Aral - PD -

Jolie dalle aérienne donnant accès au couloir de la Mule. Croquis III.

De l'épaulement cité dans l'itinéraire précédent, redescendre un peu et suivre une sente se dirigeant vers le couloir de la Mule ; franchir un petit mur (I) et accéder à droite au Pas d'Aral ; en partant de son point le plus bas, traverser la dalle en écharpe au moyen d'une suite de très bonnes prises (III) ; arrivé sous un petit pin, se diriger horizontalement vers le pied d'une brève paroi qui débouche (II) sur l'Esplanade de l'Ours (25).

(23) Pas des Gyms - PD -

Passage situé au-dessus du cheminement Schmölitz-Aral ; il donne accès aux itinéraires de Souris, Margot et Tricouni Inférieur. Croquis III.

Escalader le mur vertical de 6 m. qui se dresse en face de l'épaulement cité dans l'itin. 21 ; on peut passer soit à gauche (fissure), soit tout droit (III ; bonnes prises).

Du haut du pas, il est loisible de tirer à droite et de rejoindre ainsi Aral.

(24) Tricouni Inférieur - D -

Paroi haute de 25 m. présentant une escalade intéressante. Croquis III.

Du haut du Pas des Gyms (23), progresser dans un couloir de pierrailles et, à l'aplomb de celui-ci, gagner une fissure latérale marquant le début du passage. S'élever 5 m. env. dans la fissure, puis sortir à droite et, par un mouvement tournant, atteindre deux arbres (IV inf.) derrière lesquels on se rétablit ; relais ; traverser horizontalement à droite une cuvette de roches peu sûres, et observer une lame verticale indiquant la suite de l'ascension ; le dos contre ce feuillet, c'est-à-dire vers le vide, monter en opposition jusqu'à ce que l'on puisse saisir une pierre coincée avec la main gauche (IV) ; franchir alors la lame et passer sur sa face extérieure (IV sup. ; délicat et aérien) ; en s'aidant des bords arrondis de l'arête, gravir un dernier ressaut et déboucher dans une ravine empierrée ; ces éboulis conduisent immédiatement au Corridor (26).

Variante :

S'élever obliquement à gauche du relais, dans une zone de roches délitées (gazon) ; terrain dangereux très déconseillé.

Descente :

Placer une corde de 60 m. autour d'un pin croissant au bord du couloir de sortie ; effectuer alors un rappel vertical à gauche (SW.) de la voie de montée.

(25) Esplanade de l'Ours

Terrasse inclinée s'étendant peu au-dessus de la rive droite inférieure du couloir de la Mule ; partiellement boisée, elle marque le bas des parois SW. des Petites Varappes. Croquis III.

(26) Le Corridor

Nom donné à la large vire qui prolonge l'Esplanade de l'Ours sur le versant NW. de la montagne ; du couloir de la Mule à Souris, cette vire se présente comme une rampe parcourue par un bon sentier.

Le Corridor et l'Esplanade de l'Ours constituent un important centre de jonction des voies d'escalade de la région. Croquis III.

(27) Petites Varappes

Appellation de l'ensemble des itinéraires d'escalade compris entre le Feuillet, l'Esplanade de la Lamain et le couloir de la Mule. Voir croquis IV. Il faut pratiquement considérer dans ce groupe :

a) *la région inférieure.* Elle comprend la voie d'accès en provenance de la Carrière, Souris, Schmölitz, les Pas des Gyms et d'Aral, Tricouni Inférieur.

b) *la région médiane.* Cette zone est séparée de la précédente par le Corridor et l'Esplanade de l'Ours ; il s'agit des voies suivantes : Margot, Riche Nature, Fissure Roch, Lugardon, Tricouni Supérieur, Cataclyso, Ours, Trois surplombs, Fissure aux Genevois, Pas et Cheminée Guttinger.

c) *la région supérieure.* La limite de séparation est ici la vire Guttinger ; cette région comprend : Cliché, Cordées de la Mule, Pas Langdorf, Duret, Mertzli, Boîte aux Lettres, etc.

A chacune de ces régions correspond d'une façon générale un des systèmes de bancs rocheux qui constituent ce versant du Salève : suites de courtes parois séparées par des corniches ou des failles.

(28) Riche Nature - AD -

Haut d'une vingtaine de mètres, ce passage est le premier de ceux qui conduisent du Corridor (26) à la vire Guttinger (39) ; il fait presque immédiatement suite au pas de Souris. Croquis III.

Grimper au début dans une fissure-cheminée évidente (III ; feuillet) et venir ainsi buter contre une plaque surplombante ; traverser à droite sous celle-ci (IV inf.), puis la tourner en se tenant par les mains au tranchant de l'écaille (délicat) ; graver encore 5 m. environ et parvenir sur une terrasse commode ; droit au-dessus, franchir un mur jaune d'apparence délitée (III) qui donne accès à un petit couloir (haut de la Cheminée Margot) conduisant à la vire Guttinger.

Variantes :

a) Escalader la plaque surplombante (IV sup.) pour gagner directement la terrasse ;

b) Environ 3 m. à droite de la voie normale, graver un socle (II) et s'engager (pierre coincée) dans une fissure ascendante de droite à gauche ; progresser plus ou moins en dulfer (V inf.), les mains dans la fissure et les pieds sur des grattons de la paroi ; un peu plus haut, la partie droite du corps peut pénétrer dans la fissure ; rallier le couloir de sortie à droite du passage habituel (cheminée), ou encore rejoindre la terrasse ;

§) D'autres variantes plus difficiles existent à gauche de la voie normale.

(29) Fissure Roch - TD -

Fissure-cheminée particulièrement bien dessinée, qui a l'aspect d'une grosse fente oblique surplombante ; elle est située à gauche de la faille du Lugardon. Se munir de 3 mousquetons. Croquis III.

Du Corridor (26), franchir de droite à gauche une dalle fracturée légèrement délitée (IV inf.) et venir buter sous un surplomb ; surmonter celui-ci (V sup. ; 2 pitons) afin de prendre pied dans le haut de la fente ; s'élever autant que possible dans la fissure (IV sup.), puis sortir par la gauche (V) et parvenir sur la vire Guttinger (39).

(30) Lugardon - PD -

Profonde faille caractéristique qui s'enfonce obliquement dans la montagne, en donnant à la paroi extérieure l'aspect d'une étrave. Passage rapide pour se rendre du Corridor (26) à la vire Guttinger (39) et vice versa. Croquis III.

Remonter le fond en pierraille croulante de la faille, en ramonant aisément quelques ressauts (II) ; passer

sous un bloc coïncé et parvenir à l'extrémité de la fente qui, obstruée par de grosses pierres, prend alors l'aspect d'une cheminée; s'élever en opposition en utilisant au mieux ces pierres (III inf.); éventuellement se faufiler dans un trou très étroit que l'on découvre dans la dernière partie de l'ascension; déboucher sur la vire Guttinger, près du pas de Cliché.

Variante :

De la base de la cheminée, revenir en arrière au moyen d'une large opposition, et gagner un second bloc coïncé plus haut dans la faille (III sup.); de là, rejoindre la vire Guttinger par l'arête extérieure (III).

Descente :

Outre la descente en varappe qui n'est guère difficile, on peut effectuer un magnifique rappel aérien à l'extérieur de l'éperon; placer une corde de 50 m. dans un anneau scellé et la jeter par-dessus l'arête; départ un peu malaisé.

(31) Tricouni Supérieur - TD -

Haut de 30 m., ce passage très athlétique relie le Corridor (26) à la partie supérieure de la Cheminée Guttinger (38). Voie intéressante. Un mousqueton. 20 min. Croquis III.

Observer un gros socle bien individualisé, situé à droite de la faille du Lugardon et marquant le bas du passage. A gauche de ce socle, escalader une petite fissure qui surplombe dans le haut; la quitter à mi-hauteur et traverser à droite (IV); s'élever sur une dalle, la main gauche dans la fissure précitée et la main droite s'agrippant à de solides grattons; se rétablir sur une petite plate-forme constituant le sommet du socle (IV sup.); relais éventuel; à l'aide de rares aspérités, franchir la large cuvette très lisse qui fait suite, puis insérer le côté droit du corps dans la cheminée s'ouvrant au-dessus; démunie de prises à l'exception d'une étroite fissure dans la paroi extérieure gauche, cette cheminée s'infléchit à gauche, puis se resserre (piton); le pied droit coïncé au fond, surmonter l'étranglement (V sup.; pénible et très délicat) en rejetant légèrement le corps à l'extérieur; gravir encore quelques mètres dans la cheminée qui s'élargit, et effectuer deux rétablissements successifs

(V inf.; fatigant; prise à gauche); continuer alors à droite dans une dalle (IV sup.) précédant une bonne plate-forme (relais); au moyen de très bonnes prises, s'élever enfin plus aisément dans la paroi qui cesse d'être verticale (III); déboucher au sommet de la Cheminée Guttinger (arbre).

(32) Le KR2 - TD -

Suite de variantes de Tricouni Supérieur; voie autrefois nommée les *Pitons d'Argent*. Passages soutenus. Se munir d'une dizaine de pitons (broches) et du même nombre de mousquetons; étriers.

Attaquer légèrement à droite du socle de Tricouni Supérieur et s'élever dans une mince fissure en S, parfois interrompue, qui raie la paroi à cet endroit (V et AI); quelques mètres plus haut, il est possible de rallier à gauche le relais de Tricouni Supérieur; si l'on continue, traverser horizontalement 2 m. à droite du sommet du socle, puis gravir une seconde fissure (écaille) garnie de quelques touffes d'herbe (V et AI); rejoindre la voie normale à gauche, au-dessus de l'étranglement (cf. 31).

(33) Cataclyso - AD -

Passage proche de l'Esplanade de l'Ours et conduisant du Corridor (26) au bas de la Cheminée Guttinger (38). Escalade « ouverte ». Croquis III.

S'élever 3 m. dans une fissure lisse (IV sup.) et parvenir sous un surplomb; se rétablir (délicat) sur une petite prise inclinée, puis traverser 1 m. à gauche dans une cuvette; progresser à l'aide d'une seconde fissure plus facile (III sup.), et tirer ensuite légèrement à droite; gravir enfin une cheminée allant en s'élargissant (III); déboucher au sommet du couloir de sortie de l'Ours. Un ponce rocheux pratique pour l'assurance se dresse dans la paroi de droite.

Variante :

Escalader une dalle redressée (V sup.; grattons) à droite de la voie normale, et rallier directement la base de la cheminée sommitale.

Descente :

Placer une corde de rappel de 50 m. autour du chêne poussant au bas de la Cheminée Guttinger.

(34) Pas de l'Ours - AD -

Haute de 25 m. environ, c'est la plus extérieure des 3 fissures reliant l'Esplanade de l'Ours (25) à la Cheminée Guttinger (38). Passage très fréquenté. Croquis III.

Surmonter une grosse fissure déversante (III sup.), éventuellement au moyen d'un verrou de la jambe droite ; grimper alors vers un arbre mort et dénudé, puis escalader la fissure qui lui fait immédiatement suite (IV inf. ; bonne prise pour la main droite, au fond et à gauche) ; se rétablir péniblement au-dessus, et s'élever dans un bref couloir-cheminée (II) ; tirer à droite pour accéder à la plate-forme sommitale où croît un chêne.

Variante :

Environ 1 m. au-dessus de l'arbre sec, traverser horizontalement à gauche, franchir un petit bombement (III sup.), puis revenir à droite, vers le couloir-cheminée, en évitant ainsi la fissure de IV.

Descente :

Placer une corde de 40 m. (de 50 m. si possible) autour du chêne sommital, et effectuer un rappel de préférence sur la paroi située entre l'Ours et les Trois Surplombs.

Commune aux trois fissures regardant le couloir de la Mule, cette descente est la seule vraiment pratique qui soit conseillée.

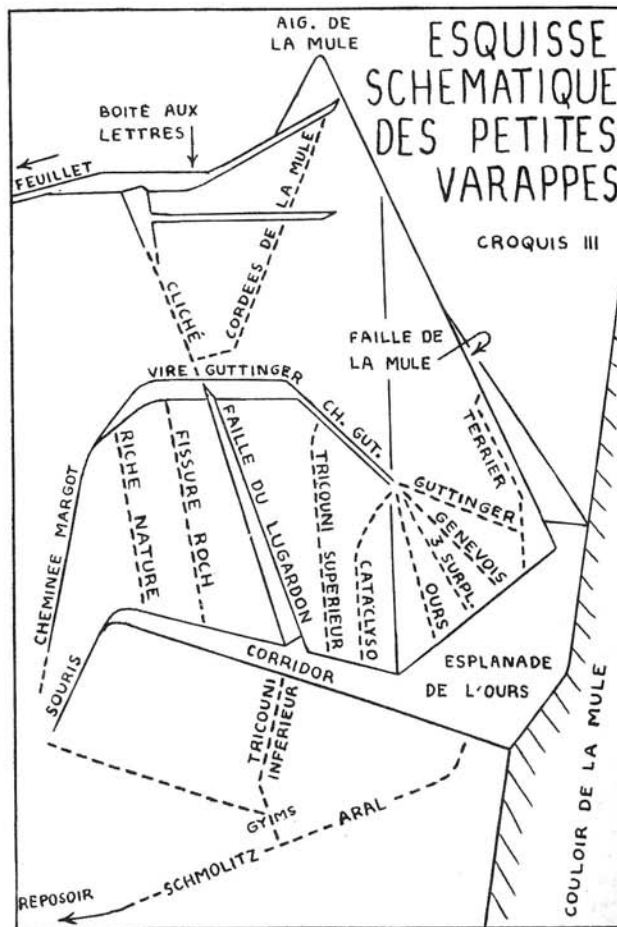
(35) Les Trois Surplombs - TD -

Deuxième des fissures allant de l'Esplanade de l'Ours à la Cheminée Guttinger, elle est aussi dénommée *Fissure Marullaz*. C'est un passage difficile que l'on franchit généralement en étant assuré depuis le haut. Croquis III.

Franchir un premier surplomb (V inf.), tout d'abord en opposition extérieure, puis en introduisant le côté droit du corps dans la fissure ; le deuxième surplomb se gravit le côté gauche du corps dans la fissure cette fois-ci (VI ; fatigant) ; enfin le troisième surplomb se passe en escalade extérieure (V sup. ; grattons) ; trois mètres plus faciles conduisent au chêne marquant la fin du passage.

Descente :

Voir itinéraire 34.



(36) Fissure aux Genevois - D -

Troisième des fissures conduisant de l'Esplanade de l'Ours (25) à la Cheminée Guttinger (38). Passage plus soutenu que celui de l'Ours. Croquis III.

Pénétrer dans la fissure-cheminée par des gradins faciles ; grimper le plus haut possible à l'aide de la fissure fracturant la plaque de gauche (IV ; opposition du dos contre le mur de droite) ; sortir afin de venir se rétablir à gauche sur l'arête (délicat), puis revenir escalader le prolongement supérieur de la fente (IV inf.) ; après une brève fissure, on rejoint tout droit le chêne sommital.

Descente :

Voir itinéraire 34.

(37) Pas de Guttinger - PD -

En combinaison avec la cheminée homonyme, c'est le cheminement le plus facile tracé dans la région médiane des Petites Varappes (27). Croquis III.

De l'Esplanade de l'Ours (25), gravir des gradins rocheux (II) et gagner un petit épaulement gazonné dominant en amont la rive droite du couloir de la Mule ; revenir alors à gauche et franchir en écharpe une plaque redressée (III ; petites prises solides), pour atteindre un jeune pin ; continuer dans la même direction à travers une zone de roches brisées, puis escalader une courte cheminée (II) ; déboucher près du chêne utilisé pour le rappel de l'Ours.

(38) Cheminée Guttinger - PD -

Cheminée regardant le couloir de la Mule. Croquis III.

Du chêne marquant la jonction des itin. 33, 34, 35, 36 et 37, s'élever au fond de la cheminée bien visible que l'on a devant soi ; surmonter directement un petit ressaut qui la barre (III inf.) ; quelques mètres plus haut, effectuer une grande enjambée à gauche (III ; bonne écaïlle pour la main) afin de quitter la cheminée et de rallier l'arête qui la borde ; emprunter cette arête jusqu'au sommet (II) et sortir sur la vire Guttinger (39).

Variante :

Suivre intégralement la cheminée en franchissant le dernier ressaut à l'aide d'une fissure verticale à gauche (III sup.).

(39) Vire Guttinger

Nom proposé pour la corniche horizontale qui prolonge naturellement la Cheminée Guttinger, et qui s'étend entre celle-ci (38) et la Cheminée Margot (19). Son parcours ne présente aucune difficulté. Croquis III.

(40) Pas de Cliché - PD -

Trait d'union entre la vire Guttinger et la faille de la Mule. Croquis III.

Du point le plus élevé de la vire Guttinger (39), escalader une sorte de rampe fissurée, au fond irrégulier et évasé, qui monte obliquement de droite à gauche (III ; nombreuses petites prises polies) ; une piste (éboulis) prolonge cette rampe dans la même direction et grimpe jusqu'au bord de l'arête NE. de l'Aiguille de la Mule ; corniche dominant la Terrasse de la Boîte aux Lettres (45).

Descente :

Facile rappel, non indispensable, au moyen d'une corde de 25 m.

(41) Cordées de la Mule - AD -

C'est une belle escalade de dalles, assez aérienne. Corde de 30 m. Compter 30 min. jusqu'à l'Aiguille de la Mule. Croquis III.

Premier passage :

Emprunter sur 2 m. le pas de Cliché (40), puis, par une grande enjambée, traverser à droite dans la paroi (IV inf. ; très petites prises : délicat) ; rejoindre une zone brisée visible de la vire Guttinger ; s'élever alors plus aisément (III) à l'aplomb d'un pin croissant dans la muraille ; de bonnes prises en forme de trou permettent de franchir un petit mur et de se rétablir péniblement (IV inf.) derrière le pin ; gagner enfin droit au-dessus une vire mi-herbeuse, mi-terreuse.

Cette vire rejoint à gauche le sommet du pas de Cliché.

Second passage :

La vire précitée conduit quelques mètres à gauche au pied d'un petit éperon bien prononcé ; gagner le sommet de cet éperon par la cheminée ouverte entre lui et la montagne (III sup.) ; traverser ensuite horizontalement

à droite, puis franchir en écharpe une dalle afin de rallier une suite de bonnes prises invisibles de l'éperon ; grimper tout droit (III), puis obliquer un peu à droite pour gagner un feuillet ; de là, deux possibilités :

a) descendre légèrement à droite (IV inf. ; délicat) pour parvenir sur une terrasse herbeuse en contrebas de l'Aiguille de la Mule ; gagner le pied de cette dernière en gravissant alors à gauche des gradins délités, mi-rocheux, mi-herbeux ;

b) monter directement vers l'Aiguille de la Mule ; pour cela, tirer un peu à gauche vers une dalle dans laquelle on progresse à l'aide de deux petites fissures verticales offrant de bonnes prises pour les mains (IV inf.) ; rejoindre un pin sur la gauche, et arriver enfin aisément au pied de l'aiguille.

Variantes :

a) De la vire Guttinger, ne pas s'engager dans le Pas de Cliché, mais escalader directement une dalle conduisant vers la zone brisée (VI ; grattons) ;

b) Depuis la vire intermédiaire, gravir directement la face extérieure de l'éperon (V inf.) ; ou encore passer par une fissure légèrement surplombante qui s'ouvre quelques mètres à droite et est suivie d'une étroite corniche ralliant le sommet de l'éperon (V ; exposé).

Descente :

On peut effectuer deux rappels successifs de 25 et 20 m. ; les arbres gênent cependant le maniement de la corde et il vaut mieux revenir en varappe par le Pas de Cliché.

(42) Aiguille de la Mule - F -

Point culminant d'une gigantesque lame rocheuse, la Grande Aiguille de la Mule est séparée du Salève par un profond couloir : la faille de la Mule (43). Croquis III.

Ascension :

Atteindre le pied de l'aiguille, soit par les Cordées de la Mule (41), soit depuis le haut du Pas de Cliché (40) en grimpant à droite en contrebas de l'arête ; haute de 5 m., l'aiguille proprement dite se gravit sans difficulté (II).

Traversée de la faille de la Mule :

Du sommet, on peut effectuer un saut plus impressionnant que difficile au-dessus de la faille (cf. 43), large ici de 2,5 m. ; prendre son élan debout sur le point culminant, et atterrir plus bas sur une dalle inclinée (broche d'assurance un peu plus haut : recommandé !), peu au-dessous de la sortie de Boîte aux Lettres. Le bond en sens inverse est plus difficile : atteindre la paroi sommitale de l'aiguille, en se retenant par les mains à de bonnes prises au-dessous de l'arête.

Un varappeur de grande taille peut entreprendre la traversée au moyen d'un grand écart (1,5 m. env.) ; pour cela, s'agripper aux bonnes prises précitées et partir ainsi au-dessous du sommet de l'aiguille (difficile).

(43) Faille de la Mule

Immense coupure séparant l'Aiguille de la Mule du Salève. Cette fente part du couloir de la Mule, s'élève jusqu'à la Terrasse de la Boîte aux Lettres, puis, moins marquée, s'abaisse au NE. pour constituer le Feuillet.

Parcourue par le cheminement du Pas Terrier (44), la faille est traversée par la Route Nationale (20) et est aussi accessible depuis l'itinéraire du Feuillet (15). Croquis III.

(44) Pas Terrier - AD -

Cheminement consistant à remonter la faille de la Mule depuis le couloir homonyme. Risque de chutes de pierres. Croquis III.

Partir de l'épaulement gazonné du pas de Guttinger (37) et franchir au-dessus et à droite une cuvette rocheuse ; s'élever alors vers un gros pin situé 5 m. plus haut (IV inf.), puis rallier le bosquet supérieur ; par une enjambée, prendre pied dans la faille qui s'ouvre à droite ; gravir son fond empierré, puis escalader un ensemble de blocs coincés (III ; ramonage ; fiche de fer au sommet du plus gros bloc) ; des éboulis conduisent enfin aisément à la Terrasse de la Boîte aux Lettres (45).

Variante :

Aborder la faille directement depuis le couloir de la Mule en surmontant le ressaut inférieur par la gauche (III sup.) ; déconseillé du fait du terrain délité et des chutes de pierres.

Descente :

Cheminement rapide, mais peu intéressant ; effectuer de courts rappels à l'aide de la fiche de fer et des arbustes.

(45) Boîte aux Lettres - PD -

Dernier ensemble de passages de la Route Nationale, la Boîte aux Lettres donne accès à l'Esplanade de la Lamain. Croquis III.

Du bord de l'arête NE. de l'Aiguille de la Mule (accès par 15 ou 40), il convient tout d'abord de descendre sur la *Terrasse de la Boîte aux Lettres* : large replat marquant le sommet de la faille de la Mule ; trois possibilités se présentent pour franchir le mur bordant cette plate-forme :

a) longer l'arête à gauche (vers le Feuillet) jusqu'à ce que la faille puisse se traverser de niveau sur son fond terreux, puis revenir à droite en direction de la Terrasse ;

b) voie usuelle : immédiatement à gauche d'un petit pin poussant sur le bord de la crête rocheuse, descendre directement le mur vertical, haut de 3 m. à cet endroit (II ; bonnes prises) ;

c) franchir l'arête à droite, à l'endroit où elle s'élève vers l'Aiguille de la Mule ; les mains se tenant à de bonnes prises, se laisser tomber (1 m.) sur un gros bloc gisant au sommet de la faille.

De l'autre côté de la Terrasse, se diriger à droite vers le bas d'une cheminée-faille obstruée par d'énormes blocs ; ce passage est situé parallèlement en amont de la faille de la Mule ; escalader la facette qui s'élève à droite de la cheminée (III inf. ; petites prises solides), et prendre pied sur un gros bloc coincé (ou encore se faufiler sous ce dernier : c'est le passage de la *Boîte aux Lettres* proprement dit) ; tirer à droite pour gagner un épaulement, puis atteindre en écharpe (II) un petit pin dominant la faille de la Mule, à la hauteur de l'aiguille homonyme ; se tourner alors vers le Salève et surmonter un court mur fissuré (II) ; traverser à droite une plate-forme de blocs, franchir un ultime gradin, et découvrir le sentier qui parcourt l'Esplanade de la Lamain (50).

Signalons un peu plus loin à droite un balcon aérien qui offre une jolie vue sur le site de la Mule.

Cheminée de la Boîte aux Lettres : cette variante consiste à remonter entièrement la faille de la Boîte aux Lettres ; s'aider au début avec la paroi de gauche (III inf.) ; dans le haut, gravir une cheminée et en sortir à droite, sous un rocher coincé (III sup.) ; rejoindre la plate-forme de blocs de la voie normale.

(46) Pas Langdorf - PD -

Court passage presque abandonné actuellement.

Du point d'attaque de la fissure Duret (47), longer à gauche la base des parois, plus ou moins de niveau pendant 5 min. env. ; escalader alors aisément la muraille au moyen d'une fracture oblique du rocher (II ; bonnes prises assez espacées) ; arrivé au sommet, revenir à droite à travers les buissons et les sous-bois (piste) en direction de l'Esplanade de la Lamain (50).

(47) Fissure Duret - ED -

Fissure rayant une paroi lisse, quelques mètres à gauche du Mertzli. Escalade très pénible qui s'effectue presque toujours assuré depuis le haut.

Grimper au début en duffer, le côté gauche du corps contre la paroi ; introduire le pied gauche dans la fissure lorsque c'est possible, et s'aider au mieux de la main et du pied droits ; la partie supérieure est surplombante et la roche devient friable ; traverser et sortir légèrement sur la gauche (VI ; fiche scellée mal placée).

Descente : rappel au moyen d'une corde de 40 m. passée derrière l'arbre sommital.

(48) Le Mertzli - AD -

Passage intéressant et assez pénible, haut d'une vingtaine de mètres.

De la Terrasse de la Boîte aux Lettres (45), une sente escarpée monte à gauche au-dessus de quelques bosquets, puis revient légèrement à droite sur une large vire, au pied de la muraille ; le passage est rendu évident par une fiche de fer plantée 4 m. env. au-dessus du point d'attaque.

Gravir une fissure verticale en utilisant un peu la dalle de droite, puis mettre le pied droit sur la fiche

(III sup.) ; la main droite tenant une prise en tiroir située dans la fissure, saisir de la main gauche une bonne prise placée très haut, et se rétablir (IV) sur une étroite plate-forme inclinée (prises à droite) ; s'élever tout droit, puis tirer un peu à gauche vers un pin (IV inf. ; délicat) derrière lequel on s'installe ; quitter enfin la paroi, soit par la gauche au moyen d'une large fissure munie de petites prises, soit en prenant le pin comme appui pour franchir le dernier mur (III sup.) ; obliquer alors à droite vers un second pin et gagner (sente) l'Esplanade de la Lamain (50).

Descente :

Placer une corde de rappel de 40 m. autour du second pin.

(49) Fissure de l'Assoiffé - D -

Nom proposé pour une étroite fissure-dièdre située immédiatement à gauche de la plate-forme de sortie de Boîte aux Lettres.

Court passage intéressant (IV sup.) malgré les prises arrondies et le fond terreux.

(50) Esplanade de la Lamain

Limité par le couloir de la Mule, les Petites Varappes et la région du Saut Gonet, c'est un vaste plateau boisé s'étendant au pied des parois supérieures du Salève.

Sur cette esplanade, et plus précisément au pied de la voie Lamain, se rejoignent le sentier du Saut Gonet (4), la Route Nationale (20), le cheminement du couloir de la Mule et du pas homonyme (56, 63), et l'itinéraire de la grotte de la Mule (60). Croquis IV.

(51) Dièdre des Macaronis - ED -

Dièdre caractéristique s'ouvrant 80 m. à gauche de la voie Lamain (53). Escalade artificielle (A2) nécessitant 20 pitons, 5 coins de bois, 25 mousquetons et des étriers. 4 h. 30 env.

(52) Super Lamain - ED -

Itinéraire ouvert à gauche de la voie Lamain (53), qui consiste à monter en direction d'un énorme surplomb que l'on franchit. Se munir de 25 pitons, de 2 coins de bois et de 25 mousquetons ; étriers. 6 h. (2 h. si la voie est équipée).

Gagner une vire horizontale en escaladant un premier dièdre, puis franchir au-delà un toit important ; s'élever dans un second dièdre et relayer sur étriers ; dépasser

une zone surplombante, puis grimper en biaisant à droite vers le dièdre de sortie de la voie habituelle. Passages de V sup. et de A2.

(53) Voie Lamain - TD -

Intéressant itinéraire tracé dans la paroi dominant l'Esplanade de la Lamain. Hauteur : 55 m. env. Corde de 50 m. ; 8 mousquetons ; étriers. Croquis IV.

Attaquer à partir du point de jonction des sentiers de l'Esplanade de la Lamain (cf. 50), un peu à gauche d'un pilier d'angle ; points de repère : une petite balme à droite, et un toit triangulaire caractéristique dominant à gauche l'angle convexe formé par la paroi.

A l'aplomb d'une niche bien visible, gravir un premier mur, puis traverser légèrement à droite pour franchir le flanc droit d'un petit dièdre de 8 m. (V ; piton) ; relayer éventuellement dans la niche ; suivre alors une vire horizontale à gauche et surmonter un surplomb (AI ; piton) ; continuer en dulfer (V) et escalader une dalle difficile (AI ; 3 pitons) pour aboutir (V) sur une terrasse permettant un relais ; de l'extrémité gauche de cette terrasse, un mur redressé (IV sup.) conduit à un dièdre (V ; 2 pitons) venant buter sous le toit caractéristique ; en s'aidant d'une chaîne se trouvant à demeure, traverser à gauche sous le toit (V sup. ; délicat) pour rejoindre au-delà une petite plate-forme de relais ; un ultime dièdre (IV) mène enfin au sommet. Cheminer alors à droite sur des vires qui longent la base d'une paroi, descendre un « étage », et gagner de niveau le Portail du Sphinx (103).

(54) Voie du S - TD -

Cheminement ouvert dans les murailles regardant le haut du couloir de la Mule. Corde de 50 m. ; 5 gros pitons (parfois en place !) ; 10 mousquetons ; éventuellement 1 étrier. 1 h. env.

Partir 12 m. à droite de l'attaque de la voie Lamain (53) et monter 2 m. (IV) vers une niche où croît un buisson ; traverser 1,5 m. à droite, puis s'élever tout droit (IV ; piton) dans une dalle de 3 m. ; effectuer à droite un court pendule, et prendre pied dans une fissure où l'on progresse 3 m. en dulfer (V ; piton) ; gravir ensuite la dalle qui marque le bord droit de la fissure

(V ; délicat) et, par une enjambée, se rétablir à droite dans un buisson (grotte) ; relais 1 ; suivre horizontalement une vire herbeuse à droite (arbuste) jusqu'à son interruption ; là, surmonter un dièdre de 3 m. (V sup. ; piton), et poursuivre obliquement à droite, à travers des cannelures ; revenir à gauche dans une cuvette (IV), puis se rétablir au-dessus sur une nouvelle vire gazonnée ; relais 2 (arbre) ; ne pas continuer sur la vire (qui rejoint la voie Lamain), mais prendre à gauche une cheminée-couloir et la remonter sur 10 m. ; tirer à droite et escalader des dalles (V, puis III ; piton) ; c'est une grande longueur de corde nécessitant un éventuel relais 3 ; sortir par des gradins rocheux (II) et biaiser à gauche (zone d'herbe, bosquets) pour rallier la piste allant de la voie Lamain au Portail du Sphynx (103).

(55) Itinéraires du Haut de la Mule – ED –

Quatre voies ont été tracées dans la paroi circulaire comprise entre le S et la Grotte de la Mule ; nous les décrivons successivement (et très succinctement) du NE. au SW.

a) Voie Michel :

Corde de 60 m. ; 12 pitons et 3 coins de bois ; 30 mousquetons ; étriers. 4 h. 30.

Attaquer 40 m. à droite de la voie du S ; s'élever dans une petite niche située à l'aplomb d'une fissure ; cette dernière raye un toit important, formant une avancée d'une vingtaine de mètres ; franchir directement ce surplomb qui est équipé (A2, A3), puis continuer par une escalade libre (V), coupée par quelques pas de AI.

b) Voie du Grand Toit :

Se munir de 35 pitons, 10 coins de bois et 30 mousquetons ; étriers. 7 h. env.

Le cheminement est tracé à l'aplomb d'un important avancement rocheux, qui se dresse droit au-dessus du couloir de la Mule ; le toit lui-même se tourne par la gauche (passages de A3) ou par la droite (au moyen de 2 PE).

c) Voie des Surplombs :

Même matériel que pour b). avec en plus 5 ou 6 tubes ou plaques PE. Compter 10 h.

Le point d'attaque est situé 40 m. à gauche de l'aplomb de la Grotte de la Liane : petit trou caractéristique ouvert dans la paroi à la hauteur de la Grotte de la Mule.

d) Dièdre de la Liane :

Bien visible, ce dièdre s'ouvre 20 m. à gauche de la grotte homonyme, et 10 m. au-dessus de la base de la muraille ; s'élever dans l'axe du dièdre pour venir se rétablir (en escalade artificielle) dans une niche ; atteindre le dièdre par des blocs branlants ; enfin traverser à droite une fois le sommet du dièdre atteint ; passages de A2 et A3.

Les sorties de tous ces itinéraires aboutissent sur la vire allant de la voie Lamain au Portail du Sphynx (103).

(56) Couloir de la Mule – F –

Sixième des gorges qui entaillent la partie supérieure du versant NW. du Salève, ce couloir n'offre pas un intérêt en soi ; c'est néanmoins un important point de repère, et on le traverse fréquemment pour se rendre des Petites Varappes à la région Etiollets-Grande Arête, ou l'inverse. Tout le couloir est exposé aux chutes de pierres. Croquis II, IV et V.

Montée : de l'Esplanade de l'Ours (25), s'élever d'abord sur la rive droite (piste), parmi des pierriers et des gazon escarpés ; parvenu près d'une étroiture de la gorge, traverser le couloir, franchir de faciles gradins rocheux, et suivre une sente raide qui longe des parois (rive gauche) avant de rejoindre plus haut le sentier du Pas de la Mule (63).

(57) Aiguille du Surplomb

Pointement aérien dominant la rive droite du couloir de la Mule, et faisant face au pilier homonyme.

Voie normale : – PD –

De la plate-forme de blocs rencontrée dans le haut de Boîte aux Lettres (45), ne pas se diriger vers le Salève, mais suivre horizontalement une large crête comprise entre la faille de la Mule et celle de Boîte aux Lettres (plus précisément le prolongement de cette dernière) ; l'aiguille apparaît à gauche quelques mètres plus loin ; descendre dans une échancrure (II), puis escalader le fil de l'arête (III inf.), ou encore passer à droite en contrebais : terrain végétatif ! Le point culminant est un beau belvédère en plein ciel.

Par la faille : - AD -

Remonter le couloir de la Mule (56) jusqu'à une étroiture de la gorge ; traverser alors à gauche, puis s'élever dans un bois (parcours malcommode) ; déboucher au-delà dans un cirque d'éboulis compris entre le Pilier de la Mule (à droite) et l'Aiguille du Surplomb (à gauche) ; gagner la base de cette dernière en passant près d'un petit gendarme rocheux et en prenant garde aux chutes de pierres ; pénétrer dans la faille qui s'ouvre à droite d'une grande paroi jaunâtre ; descendre sur le fond empierré de la fente (pénombre), puis gravir 50 m. en ramonage (à droite), en franchissant au passage des blocs coincés ; certains ressauts ne sont pas très faciles ; la dernière partie est très redressée et l'on émerge au sommet de Boîte aux Lettres, au début de la voie normale de l'aiguille.

Variante :

Depuis le début de la faille, monter directement en direction d'un énorme bloc coincé situé à l'aplomb de l'aiguille ; pour ce faire, effectuer une large opposition assez pénible (- D - ; exposé).

Descente :

Du sommet de l'aiguille, effectuer un gigantesque rappel surplombant (60 m. de hauteur) dans la face regardant le haut couloir de la Mule ; il est conseillé de planter un piton à boucle si l'on désire faire revenir la corde !

(58) Petite Carlesso

Nous ne mentionnons que pour mémoire cette voie d'escalade artificielle tracée à droite de la faille de l'Aiguille du Surplomb. Le rocher est extrêmement mauvais et l'ascension offre un danger réel.

(59) Pilier de la Mule - ED -

Éperon bien prononcé qui s'élève sur la rive droite du couloir de la Mule, en amont de l'Aiguille du Surplomb. Corde de 60 m. ; 20 pitons divers, 6 broches et quelques coins de bois ; 15 mousquetons ; étriers. 4 h. env. Croquis IV.

Prendre le cheminement conduisant à la faille de l'Aiguille du Surplomb (57), puis remonter les éboulis

jusqu'à la base du pilier qui est bien visible ; tourner par la gauche un éperon secondaire et attaquer 3 m. plus loin dans un petit dièdre ; s'élever environ 7 m. (V inf. ; 2 pitons), puis traverser à droite une dalle redressée et lisse (V sup. ; pitons) ; franchir ensuite un surplomb peu prononcé et une nouvelle dalle (AI) ; gravir alors obliquement quelques mètres à gauche afin de rejoindre le fil de l'éperon (AI) ; relayer au mieux dans cette première partie ; l'arête de l'éperon présente une grosse fissure (coins de bois, broches), et conduit 10 m. plus haut à un bon relais, toujours sur le fil du pilier ; surmonter quelques dalles (IV) pour atteindre une fissure caractéristique qui sillonne le dernier ressaut ; celui-ci déverse partiellement et se prête mal au pitonnage ; escalader tout droit une quinzaine de mètres (AI, A2), puis relayer peu après un petit pas de V ; une ultime fissure (III) conduit alors sur l'Esplanade de la Lamain (50).

(60) Grotte de la Mule - PD -

Curieuse excavation reliant la partie supérieure du couloir de la Mule au Cirque des Etournelles. La grotte proprement dite est spacieuse et bien éclairée. C'est un important et habituel centre de ralliement des varappeurs du Salève ; par sa situation, la grotte constitue en effet un point de jonction des principales voies d'escalade. Croquis IV et VI.

Le sentier qui traverse l'Esplanade de la Lamain (50) se rapproche de la paroi supérieure, puis longe horizontalement sa base à droite ; on parvient dans un vaste amphithéâtre limité par des murailles surplombantes (Haut de la Mule) qui dominent le couloir de la Mule. Traverser ce couloir sur des dalles glissantes, puis franchir devant soi un court ressaut dont la roche est polie par l'eau ; faire quelques pas à droite sur une plate-forme terreuse souvent humide, et escalader ensuite obliquement la paroi à gauche, au moyen d'une suite de prises arrondies ascendantes (II) ; parvenu à peu près à l'aplomb du point d'attaque, on découvre l'étroite fenêtre de la grotte, invisible de loin ; s'engager les jambes en avant dans ce trou profond de 2 m., en prenant garde de ne pas se heurter la tête (éventuellement introduire séparément le sac) ; la grotte s'élargit et s'ouvre par une large baie dans le Cirque des Etournelles (104) ; accéder à ce dernier par une grande enjambée à gauche, en sortant.

Variante :

Immédiatement au-dessus du premier ressaut, s'élever directement dans un mur vertical ; au début franchir un petit surplomb par la gauche, puis monter tout droit vers le trou au moyen de prises rares, mais excellentes (III).

(61) Vire de la Mort

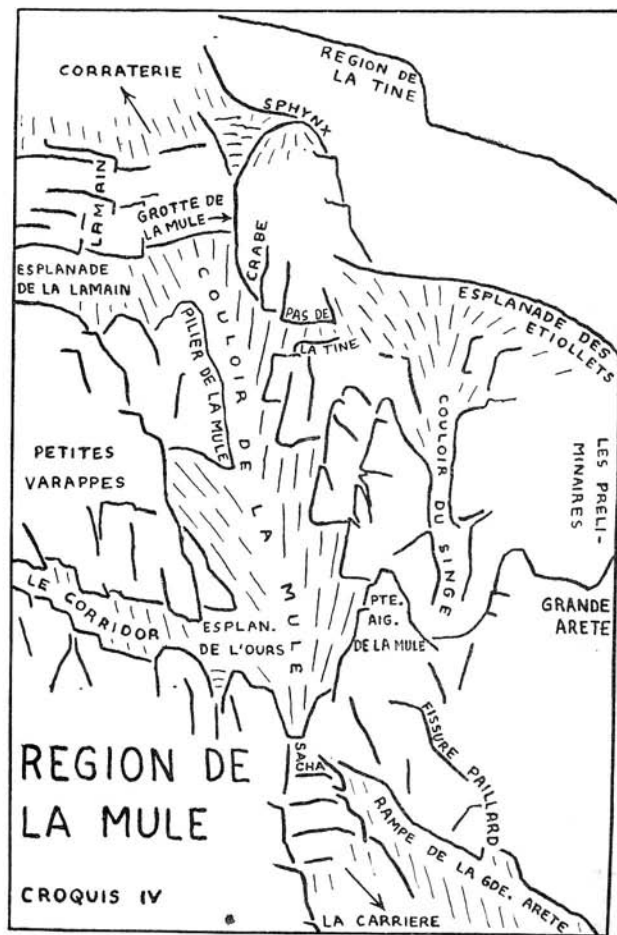
Corniche très aérienne, offrant un passage très exposé, et dont le parcours est considéré comme un exploit excentrique.

De la plate-forme terreuse située sous la grotte de la Mule (60), s'élever obliquement à droite en direction de la muraille surplombante (III inf. ; bonnes prises) ; parvenu à peu près à la hauteur de l'ouverture de la grotte, suivre à droite la vire de la Mort ; tout d'abord assez large, cette corniche horizontale se rétrécit et se faufile bientôt sous l'avancement rocheux supérieur ; progresser dès lors en rampant ; la vire présente ensuite une assez large discontinuité ; avancer le corps au-dessus du vide impressionnant (délicat et très exposé : aucun bon assurage possible) et se tirer par les mains sur le bloc rocheux reposant en face ; se rétablir derrière ce bloc, puis retrouver la vire qui devient plus aisée à parcourir ; déboucher dans des taillis à la hauteur et non loin des Trois Dominos (102).

(62) Voie du Crabe - TD -

Itinéraire tracé dans la paroi du Sphinx regardant le couloir de la Mule. Corde de 60 m. ; 4 mousquetons. 45 min. Croquis IV.

Du sentier conduisant à la grotte de la Mule (60), descendre une cinquantaine de mètres dans le couloir homonyme, et se diriger vers une vire séparant la voie du Crabe d'un important dièdre caractéristique. Accéder à la vire en effectuant une traversée ascendante (III) de gauche à droite ; parvenu au commencement de la corniche, franchir obliquement à gauche (V ; 2 pitons) une dalle menant à une terrasse, toujours dans la même direction ; escalader ensuite un mur déversant (IV sup.), au-dessus duquel se trouve un arbuste où l'on fait un relais ; s'élever alors quelques mètres verticalement jusque sous un surplomb, puis traverser horizontalement 5 m.



à gauche (IV) ; gagner ainsi la base d'un nouveau mur vertical que l'on gravit (V et V sup. ; 2 pitons) ; revenir un peu à gauche et se rétablir dans une petite brèche ; rallier enfin l'extrémité de la vire de la Mort (61) que l'on suit à droite.

Variante :

Si le rocher est mouillé, il est conseillé d'éviter le dernier mur vertical en suivant à droite une petite vire horizontale (IV sup.) ; surmonter alors directement un court ressaut (IV sup.), et rejoindre la vire de la Mort par des gazons raides.

Super-Grabe : - ED -

Variante consistant à emprunter une fissure située 18 m. à droite de la voie habituelle ; terrain peu solide ; un passage de A3. Se munir de 15 gros pitons, de 8 coins de bois et de 20 mousquetons ; étriers. 2 h.

(63) Pas de la Mule - F -

Court pas de varappe se trouvant sur la sente reliant l'Esplanade de la Lamain à celle des Etiollets ; cheminement rapide et pratique. Croquis IV.

Depuis l'Esplanade de la Lamain (50), suivre un sentier escarpé qui descend rapidement le long de la rive droite du couloir de la Mule ; la sente traverse ce couloir, continue de niveau dans les gazons raides de sa rive gauche, et parvient au Pas de la Mule ; ce dernier est un court ressaut rocheux qui se gravit très facilement (II ; nombreuses prises, pas toujours solides) ; la sente reprend au-dessus et gagne l'Esplanade des Etiollets (98) à travers un sous-bois.

(64) Les Caves - PD -

Obscur passage peu fréquenté situé approximativement sous l'Hélicoïdal (65). Se munir d'un lumignon. Sans intérêt.

De l'Esplanade de l'Ours (25), traverser le couloir de la Mule et se diriger vers la faille ouverte entre la Petite Aiguille de la Mule et le Salève ; ne pas s'engager dans la fente mais s'introduire dans une ouverture bien visible sur la rive gauche du couloir ; se laisser glisser (ou ramo-

ner) dans le trou, franchir un petit mur, passer sous un bloc coincé et, après un second mur, atteindre le fond obscur de la cavité (II) ; la fente se divise alors en deux parties : suivre celle de droite ; graver quelques mètres en opposition jusqu'à ce que l'excavation se mue en un couloir qui s'élargit ; cheminer sur son fond qui descend, puis remonte ; 20 m. plus loin on peut : soit s'élever vers la base du couloir du Singe (68), soit continuer plus ou moins de niveau pour s'engager dans le Tunnel Pass Inférieur (69).

(65) L'Hélicoïdal - PD -

Pas de ramonage permettant de se rendre du couloir de la Mule au bas de celui du Singe, sans passer par la Petite Aiguille de la Mule.

De l'extrémité inférieure du couloir de la Mule (56), se diriger au SW. vers la Petite Aiguille de la Mule (bien visible), et franchir le premier escarpement y conduisant ; s'engager alors à gauche dans une excavation ouverte à peu près à mi-hauteur de la faille séparant l'aiguille de la montagne ; descendre un peu en ramonant entre des blocs coincés (II) ; on se trouve au-delà face à une excavation sombre, profonde d'une quinzaine de mètres ; traverser cette cavité à mi-hauteur en suivant la paroi de droite (aiguille), la main gauche faisant au mieux une large opposition sur la muraille opposée (III ; un peu délicat) ; atteindre ainsi un court pierrier suspendu et incliné que l'on remonte ; passer sous un gros bloc coincé et déboucher sur la terrasse marquant le bas du couloir du Singe (68).

Ce passage s'effectue aussi aisément en sens inverse.

(66) Petite Aiguille de la Mule - PD -

Lame rocheuse accidentant l'extrémité NE. de l'immense écaille de la Grande Arête ; ce modeste pointement est approximativement situé entre le couloir de la Mule et celui du Singe. Croquis IV.

De l'extrémité inférieure du couloir de la Mule (56), se diriger au SW. vers l'aiguille bien visible, et s'élever sur des gradins escarpés partiellement terreux, en laissant à gauche le trou de l'Hélicoïdal ; graver l'arête, tout d'abord un peu délitée et glissante, puis plus solide (II) ;

accéder ainsi aisément au sommet. Pour gagner l'échancrure séparant l'aiguille de la Grande Arête (que l'on a devant soi), on peut :

a) soit continuer à suivre l'arête, qui est aérienne et assez délicate ;

b) soit s'engager à l'intérieur (entre l'aiguille et la montagne) et longer une vire-fissure horizontale (III) ; celle-ci conduit à un bon feuillet permettant la descente sur la terrasse de l'échancrure, au bas du couloir du Singe.

La traversée n'est pas plus difficile dans l'autre sens.

(67) Vire aux Fourmis - D -

Passage très peu fréquenté que l'on peut considérer comme une variante pour atteindre le couloir du Singe.

Partir au-dessous de la Petite Aiguille de la Mule (66), environ à mi-chemin entre cette pointe et l'échancrure qui la sépare de la Grande Arête ; quitter l'arête et, par un très grand pas, franchir la faille de l'Hélicoïdal pour se rétablir sur un arbre caractéristique croissant sur la paroi du Salève ; suivre alors à droite une étroite vire inclinée (IV sup. ; délicat), puis s'engager dans le couloir du Singe (68) au moyen de quelques grattons ; on débouche un peu au-dessus de l'anneau de rappel scellé.

(68) Couloir du Singe - TD -

Etroit couloir situé au-dessus et au NE. de la Grande Arête et s'ouvrant parallèlement au couloir de la Mule. Corde de 30 m. ; 2 mousquetons. 50 min. Faible danger de chutes de pierres. Croquis IV et V.

De la terrasse marquant la dépression séparant la Petite Aiguille de la Mule du second gendarme de la Grande Arête (accès par 66 ou 80), monter sur un gros bloc coïncé ; celui-ci forme un pont sur la coupure séparant le bas du couloir du Singe de la lame détachée de la montagne ; s'engager à droite sur une dalle presque verticale, traverser horizontalement sur des grattons (piton), puis, par une escalade ascendante (V), prendre pied dans le couloir (plate-forme ; anneau de rappel scellé à gauche) ; s'élever aisément quelques mètres dans le couloir pour atteindre la base d'un ressaut concave haut de 7 m. : le Bénéitier ; monter vers un piton scellé,

puis par un grand pas, traverser à gauche ; grimper alors tout droit sur des prises minuscules et savonneuses (V sup. ; le second peut aider en poussant ; faire vite) ; gravir ensuite le fond du couloir (II ; roche cassante), puis obliquer à gauche vers un gros sapin ; se diriger un peu plus haut vers deux autres sapins complètement dépouillés de leur écorce ; grimper dans ces arbres branlants et s'en servir pour franchir le petit mur de 3 ou 4 m. qui leur est contigu (c'est le *Pas du Singe*), ou encore escalader directement ce mur (III) ; longer ensuite le faite d'un éperon conduisant au pied d'une dalle inclinée ; gravir celle-ci par la droite, puis attaquer la paroi verticale de 15 m. qui lui fait suite ; de bonnes prises (III ; assez impressionnant) permettent d'aboutir à la gauche d'un pin ; de là, une bonne sente conduit à droite vers l'Esplanade des Etiollets (98).

Variantes :

a) Le Bénéitier peut aussi se franchir par la droite : faire une opposition, dos contre le ressaut et pieds dans une fissure verticale ; sortie délicate ; variante extrêmement difficile.

b) Du relais situé au-dessus du Bénéitier, on remarque une fissure (nommée « la Jardinière ») qui raie en oblique la paroi de la rive gauche du couloir ; cette fissure rejoint les Préliminaires (81) dans leur partie supérieure.

c) Eviter les deux arbres secs (Pas du Singe) et gravir tout droit un petit éperon ; passage intéressant, mais sortie délicate (rocher délité) ; rallier alors à gauche la dalle inclinée.

Descente :

Avec une corde de 30 m., suivre le cheminement de montée en plaçant le premier rappel sur le pin sommital ; continuer en escalade libre (dans les arbres morts) et poser successivement un deuxième rappel autour du gros sapin (traces de corde), un troisième sur un piton scellé peu au-dessus du bénéitier (sur la rive droite) et un quatrième dans l'anneau scellé de la plate-forme.

Avec une corde de 60 m. (recommandé), descendre directement dans le couloir depuis le pin sommital en évitant l'éperon et les arbres morts ; le deuxième rappel conduit du gros sapin à la plate-forme sous le bénéitier ;

enfin, comme ci-dessus, le dernier rappel amène soit au début du Tunnel Pass Supérieur (si l'on descend sous le gros bloc coincé), soit sur l'échancrure de départ (si l'on prend pied sur ce bloc).

(69) Tunnel Pass Inférieur - PD -

Prolongement naturel des Caves: ce cheminement consiste à suivre le fond de l'immense faille séparant la Grande Arête du Salève. Voie généralement humide et toujours obscure: lumignon indispensable; risques de chutes de pierres. Passage d'intérêt moyen, essentiellement parcouru à la descente (sens décrit), du Singe au Balcon.

De l'échancrure séparant la Petite Aiguille de la Mule du second gendarme de la Grande Arête (accès habituel par 66 ou 88), descendre en ramonage vers le fond de la fissure qui pénètre dans la montagne, au SW. (si l'on vient du Singe, il sera commode de prolonger le dernier rappel); suivre le fond de pierrailles et de terre en franchissant quelques courts ressauts par opposition; le dernier accident est formé par un gros bloc (3 m.); passer dessous si l'on est svelte, ou au-dessus en ramonage; la faille se resserre alors et devient tortueuse, pour déboucher peu après au sommet du Balcon (79).

(70) Tunnel Pass Supérieur - PD -

Cheminement oblique consistant à suivre intérieurement et à mi-hauteur la faille ouverte entre la Grande Arête et le Salève. Itinéraire plus intéressant (et plus éclairé) que le Tunnel Pass Inférieur, mais aussi plus dangereux, car il est pratiquement impossible d'assurer. Voie surtout utilisée à la descente (sens décrit), du Singe au Balcon.

De l'échancrure séparant la Petite Aiguille de la Mule du second gendarme de la Grande Arête (accès habituel par 66 ou 68), suivre une banquette oblique située à droite contre la paroi de la Grande Arête; depuis son extrémité, descendre de biais et en opposition (rocher lisse: assez pénible), en passant au-dessus de quelques blocs coincés qui peuvent servir de relais; la faille se rétrécit et il convient de se laisser glisser dans « *le Laminé* » très étroit qui constitue la dernière partie du passage, pour gagner le fond, au sommet du Balcon (79).

Remarques:

a) A la montée il est conseillé de passer plutôt par la Grande Arête.

b) Du haut du Laminé, on atteint aisément et immédiatement l'échancrure du Balcon Supérieur; de là, rappel, cf. itin. 80.

(71) Fissure Paillard - TD -

Fissure caractéristique rayant obliquement la paroi E. de la Grande Arête et aboutissant vers la partie inférieure du couloir de la Mule. Rocher excellent. Corde de 60 m.; 4 mousquetons; 1 étrier. 1 h. Croquis IV.

Cheminer sur la Rampe de la Grande Arête (74) jusqu'au pied de la fissure; observer alors une grosse plaque détachée. Grimper à droite, gravir des gradins et se rétablir sur la plaque (IV); par un pas délicat (prises arrondies) gagner, toujours à droite, une étroite vire où se fait le relais I; à partir de là, tout le reste de l'ascension s'effectue obliquement à gauche. Surmonter un petit mur, puis suivre une écaille qui se détache de la paroi et constitue le bord supérieur de la fissure Paillard; une escalade ascendante et extérieure (IV sup.) conduit au relais 2, au pied d'un surplomb (piton scellé). S'élever un peu dans une cheminée, à droite de ce surplomb; traverser alors vers l'extérieur (aérien) sur un étrier fixé à un piton peu visible, au sommet du surplomb (A1; éventuellement sans étrier: V sup., très athlétique); gravir au-delà une fissure de 4 m. (V inf.; piton); un second étrier accroché à cet endroit facilitera l'enlèvement du premier; tirer à droite (IV sup.) pour rejoindre une niche parsemée de blocs, où s'effectue le relais 3. Au-dessus, monter face au vide en large opposition; se rétablir sur l'arête extérieure (bonnes prises) et gagner le pied d'une fissure de 5 m. (IV); atteindre ainsi une vire (quelques gazons) qui mène vers un court dièdre (III); sortir enfin par la gauche, à l'extrémité du passage, et déboucher dans le couloir de la Mule (56).

Variantes:

a) Depuis le relais 2, tourner le surplomb par la droite, en escalade libre (VI; piton; très exposé).

b) Depuis la niche du relais 3, contourner un gros bloc à droite, soit en duffer, soit par la dalle située en dessous (IV sup.); gagner ainsi un dièdre-cheminée (V; piton) conduisant directement au pied du Dièdre de la Paillard.

(72) Dièdre de la Paillard - TD -

Magnifique dièdre de 35 m. coiffant la fissure Paillard. Même matériel que pour cette dernière. 30 min.

Du haut de la fissure Paillard (71), gagner le pied du dièdre par des gradins (II) ; relais ; s'élever 10 m. (IV sup. ; piton), puis effectuer une brève traversée à droite (V inf.) ; poursuivre directement jusqu'à un étranglement (IV sup. ;) en utilisant la face gauche du dièdre, atteindre la base d'une cheminée (V ; 2 pitons) ; escalader cette dernière, haute de 6 m. (IV sup. ; piton scellé à la sortie), et déboucher alors sur la partie supérieure du cheminement 66 conduisant à la Petite Aiguille de la Mule.

(73) Dalles du Balcon - AD -

Passage haut de 12 m., présentant un accès plus facile que l'Arête Jaune à la Rampe de la Grande Arête et au Balcon ; recommandé si l'on est chargé. Croquis V.

Prendre tout d'abord le sentier conduisant à la Jaune (78) ; parvenu à mi-hauteur des pierriers, suivre à gauche des traces qui se dirigent vers l'angle convexe que fait la montagne à gauche de la Jaune ; longer la paroi, toujours à gauche, et aborder un bref couloir terreux que l'on remonte ; escalader directement quelques feuillettes (IV inf.) jusqu'à une fiche de métal plantée dans le rocher ; tourner à droite (IV inf.) sur une étroite corniche, puis revenir obliquement à gauche (III) vers le haut du passage ; retrouver alors une sente qui grimpe en zigzags dans les buissons, franchit de petits gradins rocheux, et parvient au pied du Balcon (79).

Descente :

Placer un rappel autour d'un arbre ; il est possible de parcourir entièrement le couloir terreux et de déboucher au sommet de la Carrière : les éboulis de cette dernière sont raides et il convient de les descendre avec prudence.

(74) Rampe de la Grande Arête

Nom proposé pour la large vire et le système de gradins qui s'étendent au pied de la haute face de la Grande Arête (80). Croquis IV et V.

Du sommet de l'Arête Jaune (78) jusqu'au Pas de Sacha (75), une bonne piste parcourt toute cette corniche ascendante ; terrain mi-pierreux mi-herbeux.

(75) Pas de Sacha - PD -

Court passage mettant en communication la Rampe de la Grande Arête (74) et le couloir de la Mule (56) ; cheminement pratique, mais danger important de chutes de pierres. Croquis IV.

Suivre au NE. la Rampe de la Grande Arête et dépasser le point d'attaque de la Paillard ; au-delà des derniers buissons, traverser une dalle aux prises arrondies (III ; très aérien) qui se trouve dans l'axe du couloir de la Mule et domine la Carrière ; une petite fissure permet de revenir à droite dans une cuvette ; escalader enfin à gauche un mur (gros piton scellé pour rappel) conduisant dans le couloir.

(76) Face de l'Arête - ED -

Bel itinéraire en escalade artificielle tracé dans la face de la Grande Arête ; connu également sous le nom de « voie Gauchat ». Corde de 70 m. ; choix de 30 pitons, dont quelques coins de bois, et 10 broches U ; 35 mousquetons ; étriers. 6 h.

Partir d'un socle assez évident situé environ 50 m. à droite du point d'attaque de la Paillard (cf. 74) ; franchir un mur de 3 m. (V) et traverser un peu à gauche sur une vire étroite (A1) ; surmonter un nouveau mur (IV sup.) puis, toujours à gauche, suivre une seconde vire déversante exiguë (V sup., A1) ; dans la même direction, gagner un feuillet oblique qui se redresse (A2) et conduit au relais 1 qui s'effectue sur étriers sous un toit ; escalader directement ce dernier (A2), puis continuer tout droit sur 25 m. (A2, A1) en progressant en partie dans une large fissure (coins de bois) ; relais 2 ; avancer au-delà (V) vers un bombement que l'on dépasse (A1) ; prendre alors une fissure ascendante s'ouvrant obliquement à gauche (IV sup. ; exposé) pour parvenir au relais 3, derrière un pin ; de là, grimper 18 m. en tirant légèrement à gauche (mottes de gazon dangereuses) ; plus haut (piton), tourner franchement à gauche pour sortir à peu près en face du couloir du Singe (68).

(77) Voie des Choucas - ED -

Second des itinéraires créés dans la face de la Grande Arête, ce cheminement aérien est plus difficile et plus direct que le précédent. Corde de 70 m. ; environ 35 pitons divers et 3 petits coins de bois ; 8 tubes ou plaques PE ; 35 mousquetons ; étriers. 7 h.

Attaquer 25 m. à gauche du Balcon (79) en suivant une rampe herbeuse qui donne accès à une bonne ter-

rasse ; effectuer une traversée oblique à gauche (A1 ; PE), puis gagner directement une écaille où se fait sur étriers le premier relais ; franchir un bombement marqué (A2 ; PE), faire un crochet à droite (A1 ; PE) pour atteindre l'extrémité d'une vire, et revenir ensuite à gauche (IV sup.) sous un surplomb ; surmonter ce dernier (A2, A1 ; 2 coins de bois) et progresser vers la base d'un dièdre que l'on escalade (IV sup. ; piton) ; déboucher sur une terrasse où a lieu le relais 2 ; traverser horizontalement 3 m. à droite (A1), puis poursuivre tout droit dans une zone fissurée déversante (A2) ; après une longueur de corde, se rétablir à droite dans une cuvette (V) et faire le relais 3 sur étriers ; monter encore un peu, puis tirer à gauche (quelques PE) afin de passer sous un gros feuillet ; au-delà, grimper directement (A2) vers un toit que l'on tourne par la gauche ; l'ascension est à nouveau verticale jusqu'au relais 4 qui s'effectue sur une vire ; gravir enfin en ligne droite la dernière muraille (A1, V) et parvenir à la brèche ouverte entre les deux gendarmes sommitaux de la Scie (80).

(78) Arête Jaune - D -

Communément dénommée « la Jaune » en raison de la couleur de sa roche, c'est une voie classique et populaire, haute de 40 m. Elle apparaît au grimpeur comme le prolongement inférieur de l'écaille de la Grande Arête ; en réalité, la Jaune n'est pas une arête et se présente selon l'endroit comme une fissure, une dalle ou une cheminée. Rocher excellent, mais poli par les souliers à clous des anciens varappeurs. Corde de 30 m. ; 3 mousquetons. 30 min. Croquis V.

Accès : Suivre un sentier qui part derrière la cantine de la Carrière, puis s'élève à droite dans un pierrier, au-dessus de gros blocs ; laisser à droite le rocher caractéristique de la Corne, et revenir à gauche en montant vers la base bien visible de la paroi ; la piste pénètre dans un petit couloir, franchit quelques gradins, puis parvient à droite au pied du passage (broche scellée).

La première partie laisse le choix entre deux possibilités :

a) *Par la dalle* (voie habituelle) : de la terrasse de départ, s'élever en écharpe à gauche sur une dalle inclinée et lisse, qui se redresse toujours plus (IV sup. ; piton) ; tourner ainsi un surplomb et se rétablir sur une pierre

insérée au bas d'une petite fissure ; gravir celle-ci en dulfer (IV sup.) ; à l'aide de feuillets solides, franchir le mur presque vertical qui fait suite (IV), puis rejoindre à droite la plate-forme de relais (broche scellée).

b) *Par la fissure* (voie évidente, beaucoup plus pénible) : grimper pied et main droits dans la fissure ouverte contre la paroi de la montagne, ou rallier cette fente 2 m. plus haut après un crochet à gauche ; atteindre un bref surplomb qui se franchit ainsi : la main droite se tenant au-dessus du ressaut, se pencher en arrière et saisir de la main gauche une excellente prise invisible située haut sur la paroi extérieure de l'arête ; cela fait, placer la main droite dans une fente au-dessus de la main gauche, puis se rétablir rapidement sur le surplomb (V ; roche très lisse) ; revenir dans la fissure et y engager le côté droit du corps ; effectuer une opposition fatigante des genoux et des coudes (IV sup.) en s'aidant d'une petite fente rayant le côté de l'arête ; déboucher au relais.

La seconde partie présente également deux variantes :

a) *Par l'extérieur* (voie usuelle) : continuer quelques mètres dans une large faille obstruée par des blocs coincés (IV inf.) ; sortir à gauche sous un gros bloc (piton scellé à son pied) et gagner une sorte de niche en utilisant à droite une lame qui déverse à l'extérieur (IV sup.) ; se rétablir à la base de la cheminée sommitale ; se tourner alors face au vide, puis s'élever en ramonage latéral, un pied et une main de chaque côté ; après une courte partie surplombante, on peut appuyer son dos contre le rocher ; très aérien, ce passage est facilité par de bonnes prises (IV) ; cesser l'opposition dès que l'on peut se rétablir aisément dans la dernière grosse anfractuosité à droite (extérieur) ; passer sur l'arête, où quelques pas conduisent à une terrasse (broche scellée), au bas de la Rampe de la Grande Arête (74).

b) *Par l'intérieur* (cheminement malcommode) : partir comme ci-dessus, puis continuer à remonter la faille ; sous la cheminée sommitale, s'engager dans un étroit boyau (interdit aux obèses !) s'élevant obliquement dans la montagne ; en sortir par une courte cheminée que l'on ramone avec peine et qui débouche près de la broche de relais (III sup.).

Variantes :

De nombreuses variantes ont été réalisées à gauche de la voie normale ; le rocher y est moins bon et, dans l'ensemble, elles sont tout aussi difficiles et de moindre intérêt ; nous citons seulement pour mémoire :

a) La *Variante Dumont*, qui consiste à partir légèrement en contrebas et à gauche de la terrasse de départ ; franchir directement une dalle convexe (VI ; piton) et rallier la voie habituelle à la hauteur du premier piton.

b) La *Jaune des Jardiniers* ; s'élever dans une suite de fissures et de cheminées (III et IV) débutant immédiatement à gauche de la Variante Dumont ; par un terrain assez végétatif, aboutir à l'extérieur de la terrasse d'arrivée de la voie normale.

c) La *Variante du Relais* ; du relais médian, descendre un peu, puis traverser 2 m. à gauche, pour venir se rétablir sur une vire ascendante (V sup.) ; par cette vire, rejoindre le pied de la cheminée (V inf.).

Descente :

Effectuer successivement deux rappels le long de la voie d'ascension, tous deux placés sur les broches de relais ; haut de 15 m. environ, le premier est en partie surplombant ; le second mesure 20 m. ; ou encore : faire un unique rappel de 45 m., également en partie surplombant, un peu à l'extérieur de la voie de montée.

(79) Le Balcon - TD -

Haute d'une quinzaine de mètres, cette muraille donne accès à la Grande Arête (80). Le Balcon proprement dit est la curieuse échancrure sommitale découpée dans l'écaille rocheuse qui se détache de la paroi ; cette fenêtre aérienne offre une belle vue sur la campagne genevoise. Escalade athlétique dans un excellent rocher ; prendre 2 mousquetons. Croquis V.

Du sommet de la Jaune, cheminer quelques mètres sur la Rampe de la Grande Arête (74) et accéder ainsi (NE.) à une petite terrasse bordée d'un muret rocheux ; là, grimper sur un bloc gisant à terre, puis s'élever directement et rapidement vers un feuillet inversé bien visible sur la paroi (V sup. ; athlétique) ; surmonter ce feuillet et gravir encore 2 m. afin de prendre pied sur une étroite vire horizontale (V ; piton) ; effectuer alors

une escalade ascendante à gauche, qui est facilitée par un nouveau feuillet solide (V) ; quelques rétablissements conduisent enfin à droite vers l'échancrure, à la sortie du Tunnel Pass (69) ; broches d'assurage scellées.

Variantes :

a) Se diriger vers l'arête qui limite à droite l'écaille (muraille) du Balcon ; la gravir sur 3 ou 4 m. jusqu'à l'endroit où elle surplombe (IV inf.) ; traverser alors de niveau à gauche (V), les mains prenant appui sur un feuillet détaché, les pieds faisant opposition sur la dalle ; par un rétablissement pénible (minime prise en creux pour la main droite), rallier la vire horizontale.

b) Partir comme sous a), puis dès le surplomb, s'engager à droite dans la fissure ouverte entre l'écaille et le Salève ; progresser très péniblement dans cette étroite et profonde cheminée, en ramonant à l'aide des coudes et des genoux, et en évitant au mieux les parties trop resserrées ; cheminement impossible pour une personne corpulente.

c) De la vire horizontale, traverser 2 m. à droite, franchir tout droit un mur (VI) en direction d'une grosse prise évidente, puis escalader une succession de feuillets (V) ; cette voie plus directe débouche sous les broches du relais.

Descente :

Facile rappel vertical placé sur une des broches scellées.

(80) La Grande Arête - D -

Dénommée aussi *Scie* dans sa partie sommitale, c'est une énorme écaille caractéristique détachée du Salève ; visible de la Carrière, cette immense plaque rocheuse est en effet séparée de la montagne par le Tunnel Pass. Morphologiquement, la Grande Arête prolonge la Jaune et continue jusqu'à la Petite Aiguille de la Mule. Sa partie supérieure porte deux gendarmes qui dominent la Rampe de la Grande Arête (74) d'environ 80 m. Très classique, l'escalade consiste en un ramonage intérieur et est assez fatigante. Corde de 30 m. ; 2 mousquetons. Compter 1 h. du pied du Balcon au gendarme sommital. Croquis IV et V.

Du sommet du Balcon (79), pénétrer dans la faille et s'élever péniblement en ramonage entre les parois tout d'abord resserrées, le dos tantôt contre le Salève, tantôt

contre la plaque détachée ; suivre à peu près le bord de l'arête jusqu'au *Balcon Supérieur* (piton scellé à l'extérieur) : encoche entaillant un surplomb de l'écaïlle et dominant le Balcon proprement dit ; s'enfoncer à nouveau quelques mètres à l'intérieur vers des blocs coincés, puis monter directement en ramonage jusqu'à d'autres pierres coincées ; revenir horizontalement en direction de l'arête pour prendre pied sur un énorme bloc constituant une plate-forme pratique : c'est la *Terrasse du Grand Surplomb* (piton scellé) ; progresser alors en opposition sur 12 m. le long de l'arête, et rejoindre un troisième piton scellé précédant de quelques mètres un nouveau bloc coincé ; sans trop s'élever, grimper ensuite en écharpe le long de la paroi intérieure de l'arête, puis passer sous le premier gendarme sommital ; un feuillet permet de franchir directement un petit mur vertical qui donne accès (biaiser à droite) à la brèche ouverte entre les deux gendarmes ; selon le but poursuivi :

soit gagner le point culminant (premier gendarme) à l'aide de petites prises et d'une fissure facilitant le dernier rétablissement ;

soit escalader aisément le second gendarme, et continuer par l'ascension des *Préliminaires* (81).

Escalade directe du Grand Gendarme - TD -

Cette variante consiste à suivre le fil de l'arête pour monter tout droit vers le premier gendarme ; passage intéressant et très aérien.

De la *Terrasse du Grand Surplomb*, chevaucher la crête de l'arête, et atteindre ainsi une broche scellée ; plus haut, la lame terminale se redresse et apparaît démunie de prises ; progresser (V) en ramonage à l'intérieur, ou en duffer à l'extérieur ; continuer (IV sup.) jusqu'à une nouvelle broche, et de là :

soit gagner directement le sommet du Grand Gendarme (VI ; aérien et très exposé) ;

soit effectuer à droite une large opposition, un pied de chaque côté de la faille ; l'écart augmente au fur et à mesure que l'on s'élève jusqu'au moment où il est possible de saisir le sommet de l'arête et de s'y rétablir.

Accès depuis le couloir du Singe - TD -

De la terrasse marquant la dépression séparant la Petite Aiguille de la Mule du second gendarme (accès par

66 ou 68), s'élever en direction du ressaut vertical situé immédiatement sous ledit gendarme ; franchir cet éperon plutôt à l'extérieur (V ; 3 pitons), et atteindre ainsi le point d'attaque des *Préliminaires* (81).

Descente :

Il est fortement déconseillé d'entreprendre la descente de la Grande Arête avec une corde de moins de 60 m.

Partir du gendarme culminant et placer le premier rappel (20 m.) sur le sommet même de l'arête ; il faut penduler pour atteindre le point d'arrivée, à moins d'effectuer une manœuvre compliquée et peu conseillée consistant à descendre à califourchon la crête très effilée (à certains endroits), un des brins de la corde passé sous chaque cuisse ; posé sur une des broches scellées, le deuxième rappel (25 m.) s'effectue à l'intérieur de l'arête et présente un départ difficile ; parvenu en bas, effectuer dans la faille une traversée d'une dizaine de mètres à peine descendante, pour déboucher au Balcon Supérieur ; la broche scellée qui s'y trouve permet un troisième rappel de 25 m. qui conduit par l'extérieur sur la Rampe de la Grande Arête (74).

Autres rappels possibles :

a) 60 m. de corde suffisent pour réaliser un impressionnant rappel surplombant de la terrasse du Grand Surplomb au Balcon Supérieur.

b) 120 m. de corde permettent un gigantesque rappel à l'intérieur de la Grande Arête ; partir de la brèche ouverte entre les 2 gendarmes (piton) et aboutir dans le Tunnel Pass, à la hauteur du Balcon ; curieux, mais sans grand intérêt.

c) Pour rallier la région Singe-Mule (cf. 68 et 66), placer un court rappel autour du bloc sommital du gendarme NE. ; descendre un peu à l'extérieur de l'arête que l'on rejoint par un petit pendule.

(81) Les Préliminaires - D -

Itinéraire tracé dans la paroi s'étendant de la crête de la Scie à l'Esplanade des Etiollets ; cette voie aérienne est une suite logique à l'ascension de la Grande Arête. Corde de 30 m. ; 2 mousquetons. Compter 2 h. pour le cheminement Jaune-Balcon-Grande Arête-Préliminaires. Croquis IV et V.

Du sommet du gendarme oriental de la Scie (80), effectuer une enjambée impressionnante au-dessus de la faille ouverte entre le Salève et la Grande Arête ; pour cela : poser le pied gauche sur une prise fuyante, saisir de la main gauche un feuillet inversé, et se rétablir rapidement derrière le pin dominant ce passage (garder son équilibre à l'aide d'une branche de l'arbre) ; un piton scellé permet l'assurage 4 m. plus haut ; de là, suivre à gauche une petite vire terreuse, puis gravir directement (III) une fissure-dièdre en roche médiocre ; déboucher sur une terrasse semée d'arbres et de buissons, qui s'étend au-dessus du couloir du Singe ; une piste conduit au pied d'une fissure redressée, jalonnée par 2 pins secs ; escalader cette fissure (IV sup.) et atteindre un chêne ; s'élever alors verticalement, puis obliquer à droite dans des dalles (IV inf. et III) ; rallier ainsi une sente menant sur l'Esplanade des Etiollets (98).

Descente :

Une corde de 60 m. suffit pour effectuer deux rappels à gauche (SW.) de la voie de montée. De l'Esplanade des Etiollets, accéder au point de départ en suivant une piste qui laisse à droite celle conduisant au couloir du Singe ; cette sente franchit un gradin facile de 2 m., court horizontalement à gauche sur la terrasse située au-dessous, et vient buter après 10 m. environ contre un gros bloc (broche scellée). Le premier rappel conduit sur une étroite corniche placée en pleine paroi ; découvrir la deuxième broche scellée à gauche, à hauteur d'homme ; le second rappel nécessite un pendule en arrière pour prendre pied entre les deux gendarmes de la Scie.

(82) Les Pâturages - TD -

Très belle voie classique du Salève, les « Pâtus » offrent au varappeur une escalade libre difficile et aérienne. Corde de 60 m. ; 8 mousquetons. 1 h. Croquis V.

Escalader la Grande Arête (80) jusqu'au piton scellé situé 12 m. au-dessus de la Terrasse du Grand Surplomb ; gravir encore quelques mètres sur l'arête et relayer (1) en opposition ; passer alors sur la paroi du Salève et prendre pied dans une cuvette rocheuse très redressée où sont plantés 2 pitons ; s'élever vers le second piton (V),

puis se rétablir sur deux saillies peu marquées, en s'aidant d'une prise basse pour la main gauche et d'un grattron pour la main droite ; la main gauche saisissant alors très haut une bonne prise en pincette, traverser à droite pour venir se rétablir sur une écaille (VI) ; monter encore 2 m. (piton), puis tirer obliquement à droite sur une vingtaine de mètres (V ; 2 pitons) ; rejoindre ainsi une cavité bien visible : la *Niche des Pâtus*, où l'on effectue le relais 2 (piton scellé) ; venir en contrebas à droite afin d'escalader le pilier bordant la niche (IV) ; franchir ensuite à droite un mur fissuré conduisant (IV) à une étroite vire ; relais 3, facilité par une broche ; obliquer légèrement à gauche et grimper en direction d'une seconde petite niche (IV) ; traverser alors franchement à gauche (V ; 2 pitons) pour rallier une banquette ascendante que l'on suit vers un pin ; cette vire s'interrompt contre un petit mur (piton caché, scellé dans la paroi à droite) ; gravir une dalle (V inf. ; piton scellé) en direction d'un nouveau pin où a lieu le relais 4 ; au-dessus de l'arbre, franchir directement une dalle lisse (V) jalonnée par un piton, ou bien : atteindre à droite une fissure-rampe qui monte à gauche (IV inf.) jusqu'à un piton scellé ; revenir enfin horizontalement à droite et gagner des éboulis que l'on suit jusqu'à la base de la Dalle des Etiollets (cf. 96).

Variante par le Grand Pâturage :

Ancien passage, ce cheminement présente moins d'intérêt que la voie habituelle ; quelques pitons peuvent être utiles.

A la hauteur de la Niche des Pâtus, effectuer une grande traversée de 20 m. à droite afin de rallier une vaste terrasse herbeuse inclinée : le *Grand Pâturage* ; à droite de ce plan gazonné, franchir un mur déversant (V ; 2 pitons), puis, par un cheminement évident, s'élever directement dans des dalles fissurées (IV sup.) ; aboutir sur une vire que l'on suit à droite pour rejoindre les Etiollets (96), non loin de la chandelle rocheuse.

Autre variante :

Depuis le dernier piton scellé, escalader en ligne droite des dalles assez redressées (IV et V) ; deux longueurs intéressantes permettent de rejoindre le sommet de la Dalle des Etiollets.

(83) Voie directe des Pâtus - ED -

Élégant et intéressant itinéraire offrant une très difficile escalade artificielle à gauche de la voie des Super Pâtus ; c'est une des voies les plus soutenues du Salève. Corde de 70 m. ; choix de 35 pitons ; 7 ou 8 coins de bois de gros format ; 4 tubes ou plaques PE ; étriers. 8 h. environ.

Depuis le premier relais des Super Pâtus (84), traverser horizontalement à gauche (V ; 2 pitons) jusqu'à l'aplomb d'une fissure ; s'élever dans celle-ci (A2, A3) et parvenir dans une zone se prêtant mal au pitonnage (rocher compact) ; traverser alors de nouveau 4 m. horizontalement à gauche (VI), puis progresser tout droit (A2, 3 PE) en surmontant une dalle présentant des feuillets imbriqués ; franchir une fissure en forme de chéneau (A2), et relayer (1) sur étriers à sa sortie, dans un bon emplacement solide ; grimper ensuite en direction d'une niche (A1 ; coins de bois) ; à partir du milieu de cette dernière, gravir son bord supérieur (A3 ; 2 PE), puis tirer à gauche pour rejoindre une large fissure aux emplacements de pitonnage malheureusement bouchés (A2, A3 ; coins de bois) ; relayer (2) à la base d'un dièdre surplombant ; une magnifique escalade conduit (A2) au sommet de celui-ci ; la paroi redevient verticale et il faut poursuivre en direction d'une petite niche (A1, A2) ; relais 3 ; sortir de la niche (V sup.), puis, par un mouvement tournant de gauche à droite (IV sup.), gagner le pied d'une fissure-cheminée ; celle-ci conduit (IV) sur une terrasse où l'on effectue le relais 4 (on se trouve alors un peu à droite de la Niche des Pâtus) ; immédiatement au-dessus, franchir un mur (IV) et s'élever jusqu'au début de la troisième longueur de la voie normale des Pâturages (82).

(84) Super Pâturages - ED -

Cheminement direct donnant accès aux Pâturages sans passer par la Grande Arête. Corde de 60 m. ; 12-15 pitons divers ; 10 tubes ou plaquettes PE ; 25 mousquetons ; étriers. 4 h.

Du sommet de l'Arête Jaune (78), suivre sur quelques mètres la sente conduisant au Balcon ; s'engager à droite sur une étroite vire conduisant au pied d'un dièdre bien visible que l'on escalade (A1) ; franchir à gauche un surplomb (A2), et parvenir sur une bonne plate-forme où se fait le relais 1 ; s'élever obliquement à droite le long d'une suite de pitons à expansion (A2 ; PE), et arriver dans une

large niche où a lieu le relais 2 ; surmonter directement une paroi déversante (A1) qui aboutit à une seconde niche ; depuis le milieu de ce passage, tirer à gauche (V sup.) ; dans la même direction, une traversée oblique de 15 m. (A2 ; en partie PE ; lors de la première ascension, une partie de ce passage fut exceptionnellement franchie en escalade libre !) mène dans une fissure que l'on gravit (A1 et V sup.) ; effectuer le relais 3 sur étriers, à gauche ; progresser alors dans un dièdre très ouvert (A1), et continuer sur 25 m. environ par une succession de passages évidents, tantôt en escalade libre, tantôt en escalade artificielle ; relayer (4) à gauche, sur une terrasse ; grimper tout droit jusqu'à une zone de gazons inclinés : c'est le Grand Pâturage, où l'on rejoint la variante de l'itin. 82, donnant ainsi une sortie logique à la voie ; il est aussi possible d'atteindre à gauche le relais 3 des Pâturages.

(85) Pilier de la Nouvelle Vague - ED -

Variante intéressante qui donne une suite logique et directe aux Super Pâtus, en permettant de rejoindre le haut de la Face Ouest. Corde de 70 m. ; 10 pitons divers et le même nombre de tubes ou plaques PE ; 20 mousquetons ; étriers.

De la seconde niche des Super Pâtus (84), s'engager obliquement à droite (A2 ; PE) et traverser 10 m. dans la même direction (IV sup.) ; s'élever alors directement vers une nouvelle niche où l'on effectue un relais (grosse fiche de fer) ; gravir droit au-dessus un système de cheminées (IV) et de gradins herbeux ; on aboutit sur la terrasse du deuxième relais de la variante Gauchet de la Face Ouest ; terminer par une des sorties indiquées dans 88.

(86) Pilier Jaune - ED -

Enorme éperon surplombant situé immédiatement à droite et au-dessus de l'Arête Jaune ; haut de près de 140 m., il sépare la région de la Grande Arête de celle de la Face Ouest. Le Pilier Jaune présente la plus difficile des escalades artificielles du Salève. Corde de 70 m. ; se munir d'environ 35 pitons divers et du même nombre de mousquetons ; prendre 12 à 15 tubes ou plaques PE ; étriers. 12-14 h.

Accès : prendre la sente qui conduit à l'Arête Jaune (78), puis monter directement vers l'aplomb du pilier. L'itinéraire suit au début une fissure sinueuse qui vient

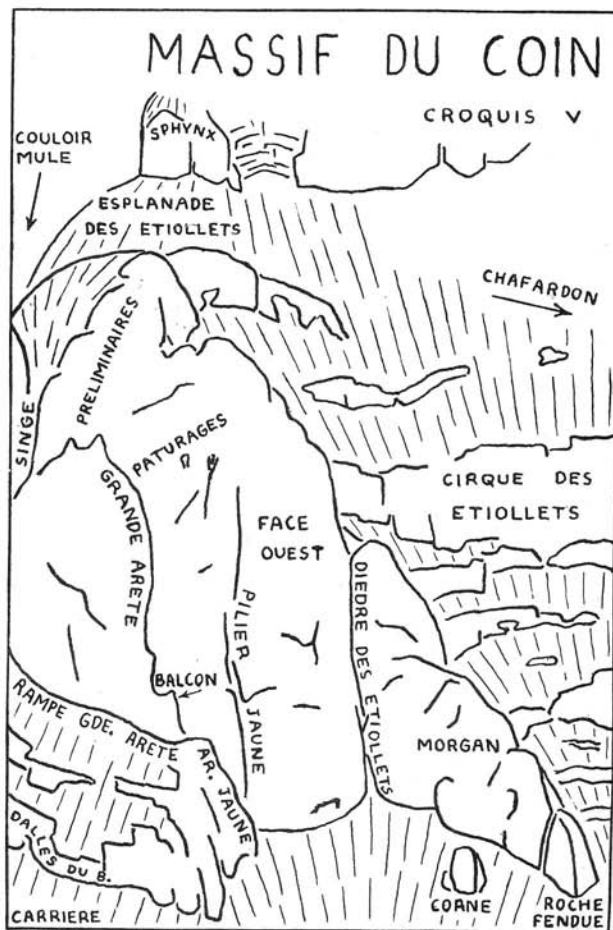
buter sous un énorme toit ; attaquer depuis une vire et franchir un bombement à droite (A3, puis A2) ; faire un relais sur étrier après 25 m. d'escalade ; continuer par un très beau dièdre (A2) conduisant à un excellent relais sous le grand toit ; de là, gravir à droite une énorme masse de conglomérat (A2, puis V sup.) pour parvenir dans une zone compacte fortement surplombante ; franchir ce toit à l'aide de pitons à expansion (A3) ; au-delà, tirer à droite et effectuer un bon relais sur étrier ; par des feuillets et des fissures franches, poursuivre directement au-dessus (A2, puis A3 ; PE) ; revenir ensuite vers la gauche en direction d'une grosse écaille au sommet de laquelle se trouve une terrasse ; escalader tout droit le mur lisse et déversant qui lui fait suite (A2, PE) ; surmonter par la gauche un bombement fissuré (A2), puis une nouvelle zone déversante (A2 ; PE) ; la quitter à gauche (A2 et V sup.), et relayer peu après dans une région de dalles moins inclinées ; monter alors en ligne droite (IV sup.) et atteindre la terrasse de sortie de la variante Gauchat de la Face Ouest ; sortir dans le cirque des Etiollets par le dièdre de gauche (cf. 88).

(87) Face Ouest - ED -

Grande classique, cette ascension se déroule principalement en escalade libre dans une paroi presque toujours verticale et parfois déversante. C'est historiquement le premier cheminement extrêmement difficile tracé au Salève. Corde de 70 m. ; 4 ou 5 pitons ; 15 mousquetons ; étriers. 2 h. 30 environ.

De la Carrière, suivre le sentier conduisant aux Cordées Morgan (cf. 91), puis obliquer à gauche peu avant le rocher de la Corne ; des traces conduisent une vingtaine de mètres à gauche du Dièdre des Etiollets : point de repère caractéristique.

Attaquer par des blocs superposés formant feuillet, et monter en droite ligne sur une quinzaine de mètres (V inf. ; piton) ; prendre garde à ne pas s'élever trop haut, mais traverser horizontalement à droite (V sup.) afin d'atteindre une petite terrasse ; relais 1 (piton scellé) ; au-dessus et à gauche, escalader une suite de fissures et de dalles (IV sup.) pour rallier (V) une vire inclinée ; relais 2 (piton scellé) ; rejoindre à droite une fissure qui s'élève obliquement à gauche ; les difficultés vont alors en augmentant sur 15 m. (successivement



V inf., V, puis V sup. ; 2 pitons) ; à l'aide d'un étrier permettant le départ, franchir ensuite un bombement, puis gravir une dalle déversante (VI ; A1 et V sup., si l'on ajoute 2 pitons) ; s'introduire plus haut dans un dièdre fissuré également déversant (V inf. ; piton) qui conduit au relais 3 (piton scellé) ; traverser horizontalement à gauche sur 8 m., et surmonter directement une nouvelle fissure déversante (V ; piton) ; escalader un bombement gris (A1 ; piton), puis tirer 3 m. à gauche (V sup.) pour atteindre le relais 4 (piton scellé) ; progresser dans la grande fissure jaune qui fait suite (V sup., V inf. ; 2 pitons) ; après une longueur de 30 m., relayer (5) au-delà d'un bombement jaune (piton scellé) ; continuer à grimper dans la fissure (IV sup.), puis à la fin de ce passage de 35 m., venir buter sous un grand toit (V sup. ; 3 pitons ; athlétique) ; relais 6 (piton scellé) ; franchir tout droit le toit — qui forme dièdre — en opposition (IV), et s'élever ensuite dans une fissure jusqu'à un bon relais (7) ; sortir tout droit par la droite (V inf. ; piton) et déboucher dans le cirque des Etiollets, peu au-dessous de la petite chandelle rocheuse (cf. 96).

Variante :

Depuis le relais 5, forcer à gauche un léger surplomb (piton), puis continuer (V sup. et V) de façon à arriver directement dans la petite niche de la variante Gauchat (cf. 88).

(88) Variante Gauchat de la Face Ouest — ED —

Tracée à gauche de la partie supérieure de l'itinéraire 87, cette variante est plus fréquemment suivie que la voie originelle.

Depuis le milieu de la sixième longueur de corde conduisant au grand toit (piton marquant la bifurcation), traverser horizontalement à gauche (V inf.) et rejoindre une petite niche où l'on effectue un premier relais (piton scellé) ; progresser encore 6 m. de niveau à gauche (V sup. ; chaîne), puis franchir directement un mur déversant muni de bonnes prises (V sup.) ; parvenir à la base d'un petit toit (piton) qui se tourne par la gauche (V ; piton) ; rallier alors une dalle (IV sup.) où est scellé un piton (relais éventuel) ; escalader cette dalle, haute de 8 m. (VI ; V sup. si l'on ajoute un piton), et poursuivre plus aisément (IV sup.) jusqu'à une bonne terrasse

permettant le deuxième relais ; traverser 10 m. légèrement en contrebas à gauche ; gravir alors de droite à gauche des écaïlles (IV) qui conduisent à la base d'un dièdre fissuré ; monter une longueur de corde dans ce dernier (IV sup.) et faire le troisième relais ; plus haut, grimper d'abord tout droit, puis s'élever à droite (IV inf.) pour sortir dans les Etiollets (96), non loin de la chandelle rocheuse.

Sortie directe :

Cheminement plus difficile et plus soutenu que le précédent.

De la terrasse du second relais, tirer 1 ou 2 m. horizontalement à droite (V sup.), et atteindre ainsi la base d'un dièdre de 15 m. que l'on gravit (V inf. ; 2 pitons) ; traverser alors de niveau à gauche (V sup. ; 2 pitons), puis déboucher au sommet de la Face Ouest, après avoir surmonté une zone facile de roches délitées.

Sortie Vaucher :

Beau passage à conseiller.

De la terrasse du second relais, progresser franchement de niveau à droite (V sup.) et gagner le fond d'un dièdre très ouvert ; escalader ce dernier (IV sup.), tirer légèrement à droite, puis s'élever à nouveau directement (V sup. ; 3 pitons) ; effectuer une ultime traversée oblique à droite (IV), et sortir tout droit dans les Etiollets.

(89) Fissure Brown — ED —

Fissure en coup de sabre rayant la moitié supérieure de la Face Ouest, entre la voie homonyme et le Dièdre des Etiollets. Corde de 70 m. ; 1 ou 2 pitons ; 12 mousquetons ; étriers. Escalade soutenue.

S'élever dans le Dièdre des Etiollets (90) jusqu'au-dessus du passage en duffer qui se présente au cours de la troisième longueur ; traverser alors à gauche le long d'une vire exiguë (délicat) qui joint le dièdre à la Face Ouest ; effectuer le relais I au bas et à gauche de la Fissure Brown, peu après un énorme bloc en forme de feuillet. Il est aussi possible d'atteindre la fissure depuis la Face Ouest, en faisant un relais au bombement gris.

Attaquer dans une courte fissure surplombante et ascendante de droite à gauche, afin de prendre pied dans la Fissure Brown proprement dite (V sup. ; piton) ; escalader 10 m. jusqu'à une étroite niche (A1, puis

V sup.); sortir de cette niche par la gauche, puis, au moyen d'un rétablissement pénible, franchir un gros bloc surplombant (V sup.); relais 2; traverser 5 m. à droite et graver un petit mur (A1, V); à gauche cette fois-ci, traverser dans une zone délimitée (IV) pour atteindre un arbre; surmonter un court dièdre, puis une fissure (V sup.), et rejoindre à gauche un petit couloir conduisant au relais 3; grimper alors en direction de la fissure terminale bien visible (IV); s'élever d'une quinzaine de mètres dans cette dernière, et éviter un surplomb prononcé par la gauche (V inf., V sup.; piton); déboucher dans le cirque des Etiollets (96), à peu près entre la chandelle rocheuse et le passage qui présente une prise en tiroir.

(90) Dièdre des Etiollets - TD -

Magnifique dièdre bien visible de la Carrière, ouvert entre la Face Ouest et la paroi des Cordées Morgan. Escalade très athlétique; corde de 60 m.; 8 mousquetons; éventuellement 1 étrier. 1 h. 30. Croquis V.

Accès : de la Carrière, suivre le sentier conduisant aux Etiollets (96), puis le quitter peu avant la Corne pour s'élever rapidement à gauche; gagner la base du dièdre en remontant sur 30 m. des fissures herbeuses (III et IV; piton); effectuer un premier relais sur une plate-forme située à gauche sous un petit pin, ou encore faire le relais derrière l'arbre.

Monter tout droit sur une dizaine de mètres (IV sup.; 2 pitons), puis s'avancer de 4 m. à gauche sur une étroite vire (IV sup.; piton); s'élever à nouveau de 10 m. dans une dalle fissurée (piton), et revenir à droite sur une terrasse se trouvant dans le dièdre; relais 2; dans la paroi de gauche, escalader en duffer une fissure déversante de 15 m. (V; piton); effectuer le relais 3 dans un élargissement de la fissure (si l'on dispose d'une corde de 70 m., il est toutefois préférable de continuer jusqu'au grand toit dominant tout le passage); graver encore quelques mètres au-dessus de la fissure, puis rejoindre à droite le fond du dièdre (V); le côté droit du corps introduit à l'intérieur, forcer la fissure étroite et lisse qui fait suite (V sup.; 2 pitons; très pénible); le relais 3 bis a lieu éventuellement sous le grand toit qui barre le dièdre à cet endroit (piton); franchir le toit en le

tournant par la droite, face au rocher et au moyen d'une large opposition pieds-mains (V sup.; 3 pitons); sortir de ce pas athlétique par une fissure (IV sup.) qui permet de rallier une bonne terrasse où se fait le relais 4; un dernier mur délimité (III) conduit à droite dans le cirque des Etiollets (96).

(91) Cordées Morgan - TD -

Itinéraire zigzaguant tracé dans la paroi de 70 m. qui domine la Corne; cette muraille constitue l'un des versants du promontoire rocheux qui limitent au N. le cirque des Etiollets. Corde de 70 m.; 8 mousquetons; éventuellement 1 étrier. 1 h. 30. Croquis V.

Accès : de la Carrière, suivre le sentier conduisant aux Etiollets (96); passer à gauche du rocher caractéristique de la Corne et, en amont de celle-ci, atteindre facilement le pied de la paroi. Pour s'orienter, observer un dièdre évident qui marque la sortie de la voie; attaquer à l'aplomb de ce dièdre.

Franchir un petit mur (IV) et, droit au-dessus, continuer dans une dalle (piton) menant à un bombement; surmonter celui-ci (V inf.), puis traverser à gauche (IV) pour rejoindre une corniche semée de gros blocs; relais 1; escalader directement au-dessus une dalle lisse (V sup.; 2 pitons; éventuellement 1 étrier afin de faciliter ce passage); prendre pied sur une étroite vire, au bas d'un dièdre fissuré que l'on gravit sur 8-10 m. (V inf.; 2 pitons); revenir quelques pas à gauche, forcer un court ressaut (IV sup.), et traverser alors à droite sur une vire herbeuse; continuer dans la même direction en franchissant une dalle (V; piton), puis s'élever ensuite verticalement (V) jusqu'au relais 2 situé à la base du dièdre de sortie; grimper à droite et graver un gros bloc afin de pouvoir s'introduire dans le dièdre (IV sup.); escalader ce dernier (IV sup.; athlétique) et se rétablir sur son sommet; escalader un nouveau bloc (IV) et obliquer enfin à droite dans une dalle (IV inf.); déboucher dans le cirque des Etiollets (96).

(92) Voie Noldy - ED -

Peu fréquenté, c'est un itinéraire en escalade artificielle qui prolonge les Cordées Morgan. Corde de 60 m.; 20 pitons environ; 3 coins de bois et le même nombre de plaques ou tubes PE; 25 mousquetons; étriers. 4 h. 30.

Partir de la sortie des Cordées Morgan (91) et effectuer une traversée aérienne de 7-8 m., à gauche dans la face (V, A1 et A2); atteindre ainsi une dalle déversée que l'on franchit (2 PE, puis A2) pour aller faire un relais au pied d'un dièdre; escalader celui-ci (A2; coins de bois) et rallier le cirque des Etiollets (96).

(93) L'Alpinodrome

Bloc d'escalade de grande renommée, sans doute du fait de sa position à moins de 5 min. de la buvette de la Carrière. Il est situé en contrebas du sentier conduisant à la Jaune et aux Etiollets.

L'école de varappe se déroule dans la face haute de 8 m. qui regarde la plaine. Piton d'assurage scellé au sommet. Sans donner de détails, nous citerons de gauche à droite les « voies » suivantes :

Voie de la facette	5	} Tous les itinéraires sont ED ; les numéros indiquent l'ordre croissant des difficultés.
Voie de l'arête	4	
Voie normale	1	
Voie directe	3	
Voie superdirecte	6	
Voie de l'hélice	2	

Une voie d'accès « supernormale » conduit par-derrière au sommet du bloc.

(94) La Corne

Bien visible au SE. de la Carrière, c'est un gigantesque bloc détaché, haut de 25 m. environ, incrusté dans les éboulis s'étendant sous les parois du Salève. Cette masse caractéristique a aussi été nommée *Dent du Requin*. Croquis V.

Accès : un sentier part derrière la cantine de la Carrière, s'élève dans un pierrier à droite et au-dessus de gros blocs, et se dirige vers la Corne, caractérisée par son surplomb côté aval; il est possible de passer soit à gauche du rocher (sente), soit à droite (petits gradins faciles).

Voie normale - PD -

Grimper sur un bloc se trouvant entre la montagne et la Corne; s'élever alors à droite dans une zone fracturée, puis traverser à gauche sur une dalle (III inf.) afin de gagner ensuite directement le sommet.

Signalons qu'à partir de la base aval de la Corne, on peut s'engager dans un vague tunnel formé par de gros blocs coincés (un rétablissement : III inf.), et traverser ainsi de part en part le rocher pour déboucher en amont.

Face extérieure - ED - :

Voie d'escalade artificielle (A2) débutant au pied du surplomb de la Corne et aboutissant sur les blocs coincés constituant la voûte du tunnel précité; une variante consiste à sortir directement au sommet. Court et très athlétique, cet itinéraire pourra retenir l'attention du grimpeur un jour de pluie...; se munir de gros pitons U.

Descente :

Si la voie normale se descend aisément en varappe libre, il est beaucoup plus intéressant d'effectuer un grand et beau rappel surplombant dans la face extérieure de la Corne; placer une corde de 60 m. dans une broche scellée au sommet; départ malaisé.

(95) Roche Fendue

Enorme masse rocheuse légèrement détachée du promontoire bordant au N. le cirque des Etiollets; la faille de séparation est bien visible depuis la Carrière. Ancien nom : le *Rocher du Coin*. Croquis V.

a) voie normale - AD - :

Corde de 30 m.; 1 mousqueton. 15 min.

Prendre la voie d'accès des Etiollets (96) jusqu'à ce que l'on ait traversé la faille, puis suivre alors à droite une corniche ascendante; de l'extrémité de celle-ci, s'élever à droite dans une fissure munie de bonnes prises (III) qui conduit sur l'arête, près d'un piton de rappel; relais éventuel; gravir ensuite quelques mètres à droite de l'arête, puis passer à gauche dans la face (III); escalader une cuvette rocheuse assez redressée (IV inf.) et déboucher dans une zone un peu délitée, sous la terrasse sommitale (anneau de rappel scellé).

b) face extérieure - ED - :

Courte escalade artificielle se déroulant sur la dalle orientée vers le hameau du Coin. Corde de 60 m.; choix de 20 pitons et broches U; 2 plaques ou tubes PE; 20 mousquetons; étriers.

Gagner l'attaque en suivant la voie d'accès des Etiollets (96) jusqu'à l'entrée de la faille, puis en descendant

les éboulis à droite, vers le pied de la dalle ; ou encore : suivre la variante d'accès des Etiollets. La voie d'ascension est évidente ; s'élever au centre de la dalle (A1) le long d'une suite de trous martelés dans lesquels on introduit successivement les pitons ; plus haut, tirer légèrement à droite pour parvenir sur la voie normale.

c) *variante de la niche - ED -* :

Itinéraire plus difficile que le précédent. Corde de 60 m. ; 15 pitons divers et 8 coins de bois ; 5 tubes ou plaques PE ; 25 mousquetons ; étriers.

Attaquer à gauche de la voie b), à peu près à l'aplomb d'une niche située haut de la dalle ; s'élever par une escalade délicate (A1) jusqu'à cette niche ; progresser ensuite dans une fissure assez large (A2 ; coins de bois) ; sortir droit vers le sommet.

Traversée de la faille :

Trois cheminements permettent de passer depuis Roche Fendue sur le flanc même du Salève :

a) Peu au-dessus du relais intermédiaire de la voie normale, obliquer à droite dans un terrain peu solide, et franchir la faille à l'aide d'un bloc coincé ; effectuer éventuellement un petit rappel.

b) Du sommet même de Roche Fendue, descendre 1,5 m. dans la faille, puis, par une grande enjambée (exposée), se rétablir sur de bonnes prises dans la paroi opposée ; escalader (V) le mur déversant qui fait suite.

c) Lancer une corde par-dessus la fente de façon à agripper une broche plantée dans la muraille opposée ; lier la corde à l'anneau scellé qui se trouve sur la terrasse sommitale, et établir ainsi une tyrolienne par laquelle on franchit la faille.

Quel que soit le mode de traversée choisi, une fois parvenu sur le côté opposé, on peut :

soit tirer à droite et redescendre à travers un terrain délité pour rallier le sentier des Etiollets près de la corniche de départ de Roche Fendue ;

soit poursuivre l'ascension en gravissant des gradins faciles et en rejoignant le début des Variantes des Etiollets (97).

Descente :

A l'aide des broches scellées, effectuer deux rappels le long de la voie normale ; corde nécessaire : 40 m. Si l'on dispose d'une corde de 60 m., il est possible de faire un beau rappel depuis le relais intermédiaire, directement dans la dalle regardant le hameau du Coin.

(96) *Les Etiollets - PD -*

Suite classique de pas de varappe offrant au novice un excellent terrain d'entraînement. Assez compliqué, le cheminement consiste à progresser d'une vire à l'autre, dans un large amphithéâtre orienté au SW. et invisible de la Carrière ; prendre garde aux chutes de pierres dans la partie inférieure de ce cirque. Les Etiollets sont une voie de descente rapide et pratique pour qui vient de la région Mule-Etournelles. Corde de 20 m. 1 h. Croquis V et VI.

De la Carrière, prendre le chemin qui part derrière la buvette, puis suivre un sentier qui s'élève dans les pierriers au-dessus d'un amoncellement de gros blocs ; passer sous le rocher caractéristique de la Corne et se diriger vers la faille, visible de loin, ouverte entre Roche Fendue et le Salève. Progresser sur une brève corniche et pénétrer à mi-hauteur dans une cheminée marquant le bas de la faille (on peut aussi gravir cette cheminée depuis son pied, mais c'est plus difficile) ; monter quelques mètres en ramonage entre des blocs coincés (II), puis s'engager dans la faille proprement dite ; large d'environ 1 m., elle entaille profondément la montagne ; déboucher de niveau tout en bas d'un amphithéâtre : c'est le *Cirque des Etiollets*.

Suivre une sente qui traverse des éboulis, puis monte à droite par-dessus de petits gradins faciles (arbustes ; chutes de pierres) ; cette sente revient à gauche dans l'axe du cirque, et arrive au pied d'un surplomb bien visible ; un câble à nœuds et des broches scellées permettent de franchir aisément ce ressaut haut de 6 m. ; reprendre alors la sente qui traverse presque horizontalement tout le cirque (gradin), puis tire à droite dans une courte ravine (buissons) conduisant à la base d'un mur de 4 m. ; surmonter cette paroi à l'aide de petites prises (III inf.) ; continuer à droite et parvenir au pied d'un nouveau mur de 10 m. ; la *Vire aux Limaces* ; escalader tout d'abord à droite une fissure de 4 m., puis, par de bonnes prises, tirer à gauche et se rétablir dans

une dalle munie d'un piton (III); un bref passage horizontal un peu délicat donne accès à une nouvelle sente (anneau scellé pour rappel); cette piste court sous une corniche (balme), traverse tout l'amphithéâtre, revient à droite en surmontant de petits gradins, et aboutit enfin sous une muraille constituée par un court surplomb; franchir ce dernier en utilisant une prise en tiroir cachée sous le surplomb pour la main droite, et un petit bloc au-dessus de la paroi pour la main gauche (III); se rétablir assez facilement et retrouver la sente qui continue à gauche (buissons); passer près d'une petite chandelle de pierre caractéristique, située sur le bord même du cirque; progresser à droite de cette aiguille (éventuellement s'en servir pour se hisser), graver un court ressaut, puis s'élever (II) obliquement en suivant approximativement la croupe de la montagne (traces), jusqu'à la base d'une grande plaque: la *Dalle des Etiollets*; très crevassée dans sa moitié inférieure et presque unie dans le haut, cette dalle est inclinée à 45° env.; s'élever tout d'abord dans la fissure médiane (II), puis faire une enjambée à gauche et gagner une seconde fissure très étroite; monter alors dans une suite de trous assez éloignés les uns des autres, sortir à droite par une brève cheminée (III); la piste gravit encore quelques gradins (II), et débouche enfin dans des éboulis, sur l'Esplanade des Etiollets (98).

Variante d'accès :

Peu avant le hameau du Coin, prendre à gauche un mauvais chemin carrossable conduisant à une petite carrière désaffectée (amusant bloc d'escalade à gauche); une vague piste gravit des pierriers raides, passe au pied de la face extérieure de Roche Fendue, puis s'élève à droite; toujours à droite, tourner un ressaut rocheux par une petite fente (ou le surmonter directement), et revenir à gauche pour rejoindre la sente des Etiollets, à la sortie de la faille de Roche Fendue.

Descente :

Les Etiollets se parcourent aisément en varappe à la descente. Prendre une corde de 30 m. si l'on désire faire des rappels.

De l'extrémité inférieure de l'Esplanade des Etiollets, s'engager à gauche dans des éboulis, et retrouver la piste qui descend les quelques gradins conduisant au sommet

de la Dalle des Etiollets; placer la corde 3 m. au-dessus de celle-ci et à droite, à mi-hauteur d'une petite colonne naturelle; suivre ensuite le cheminement de montée jusqu'à la Vire aux Limaces; fixer la corde à l'anneau scellé et effectuer le rappel un peu avant la voie d'ascension; plus bas on pourra, soit utiliser le câble, soit (si l'on dispose d'une corde de 50 m.) faire un rappel à partir d'une boucle scellée à hauteur d'homme, immédiatement après le dernier lacet de la sente; continuer en suivant exactement la voie de montée.

(97) Variantes des Etiollets - AD -

Cet itinéraire d'entraînement consiste à graver le Cirque des Etiollets (96) en choisissant des passages plus difficiles que ceux rencontrés en suivant la voie normale (que l'on peut rejoindre à différentes reprises). Cheminement zigzaguant assez compliqué, se situant toujours à gauche de l'itinéraire habituel. Corde de 30 m.; 2 mousquetons. Croquis V et VI.

S'il est possible de commencer l'ascension depuis le bas du cirque des Etiollets, il est plus amusant de partir du sommet de Roche Fendue (95) et de franchir la faille selon l'un des cheminements décrits; s'élever ensuite tout droit dans un terrain mixte où croissent quelques arbustes (petit gradin: II); parvenir vers une cheminée barrée par un bloc surplombant en forme d'amande (c'est la *Noisette*) qui se tourne par la gauche (IV); déboucher à l'extrémité d'une vire qui rejoint à droite le bas du câble des Etiollets.

Un surplomb domine cette corniche; se rétablir au-dessus (IV sup.) à l'aide d'un piton scellé, en se tractant sur de bonnes prises de main assez éloignées et invisibles de la vire; continuer dans des éboulis et des gradins faciles, puis rallier la voie normale près de la boucle scellée servant aux rappels, là où le sentier fait un lacet à droite.

Quitter ce sentier peu avant la Vire aux Limaces et choisir entre deux possibilités:

a) Longer le bord de la paroi à gauche, et parvenir au pied d'un mur vertical; franchir une dalle lisse (V inf.; 2 pitons de traction) aboutissant dans une cuvette, puis tirer à droite et traverser un bombement (V; 2 pitons); sortir sur une large vire intermédiaire.

b) Un peu à droite du cheminement précédent, remarquer une nervure rocheuse en forme d'arc-boutant : c'est le *Pas de la Baleine* ; attaquer cet éperon depuis sa base (V ; grattoons) ou encore à la hauteur de son premier tiers (IV ; piton) ; l'escalader directement (délicat), puis rejoindre la vire intermédiaire précitée.

De cette vire deux variantes se présentent :

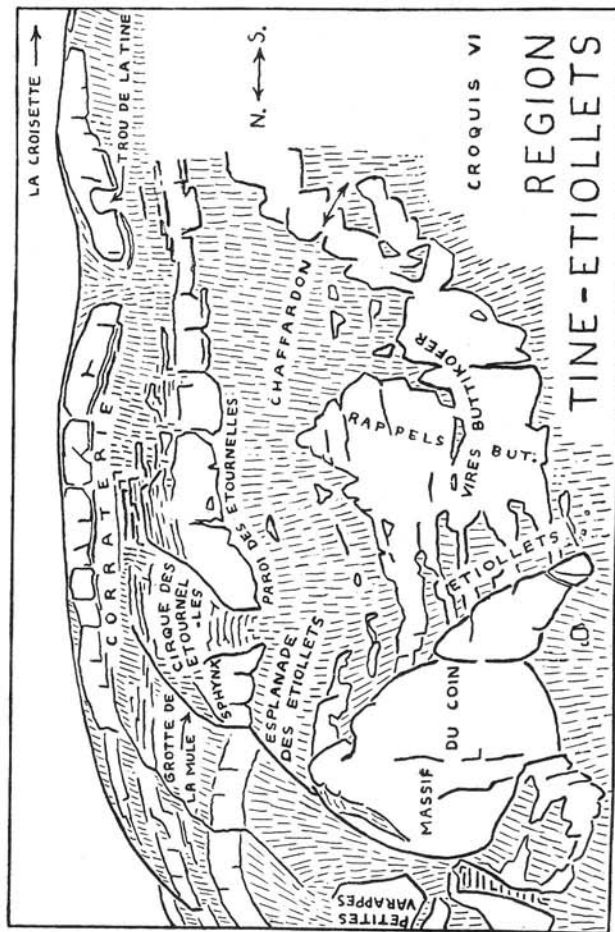
a) Gagner directement le pied d'une nouvelle paroi ; se diriger une quinzaine de mètres à gauche d'un arbre croissant droit au-dessus du Pas de la Baleine ; à l'aplomb d'une zone fissurée, franchir obliquement une cuvette vers la droite, puis revenir à gauche ; progresser alors directement en escaladant un léger bombement (IV) ; parvenir ainsi sur la vire parcourue par le sentier de la voie normale.

b) Au-dessus de l'arbre cité ci-dessus, gravir une dalle lisse et redressée de 12 m. de hauteur (V sup., puis IV ; exposé) ; rallier le sentier des Etiollets par des gazons inclinés.

Suivre un instant l'itinéraire habituel, et traverser ainsi à gauche tout le cirque des Etiollets ; parvenu à l'endroit où la sente monte à droite vers le mur à prise en tiroir, s'élever en direction d'une fissure-cheminée caractéristique, haute de 15 m. ; grimper dans des escarpements faciles, puis escalader en opposition la fissure (III sup.), de préférence le dos appuyé contre le mur de droite ; sortir par la droite (arbres pour l'assurage), en prenant garde aux pierres roulantes ; prendre enfin la voie normale jusqu'au pied de la dalle des Etiollets. On évite le cheminement classique par l'une des deux possibilités suivantes :

a) Remonter à gauche une grosse fissure (*Fissure Gonin* : III inf.) conduisant au sommet de la dalle, puis franchir directement une plaque de 8 m. (III) ; des gradins faciles conduisent alors sur l'Esplanade des Etiollets (98).

b) Escalader nettement à droite de la dalle une fissure de 15 m. (III et III sup.) ; passage élégant et intéressant.



(98) Esplanade des Etiollets

Vaste plateau bosselé recouvert de bosquets, c'est un important centre de réunion de voies d'ascension. Limitée par le couloir de la Mule, le promontoire du Sphinx, le cirque des Etiollets et la région des Préliminaires, l'esplanade constitue un véritable « étage » entre le massif du Coin et la muraille des Etournelles. A partir de ce lieu, on gagne facilement les crêtes du Salève par le sentier des Etournelles (104) ou le pied de la montagne par celui du Chafardon (117). Croquis IV, V, et VI.

(99) Dièdre Jaune - TD -

Bien visible de l'Esplanade des Etiollets, ce très beau dièdre de couleur jaunâtre entaille sur 30 m. la partie inférieure du promontoire du Sphinx. Corde de 30 m. ; 4 mousquetons.

Du sentier Etiollets-Etournelles (cf. 104), parvenir sur la terrasse marquant la base du dièdre en franchissant quelques gradins à gauche ; escalader tout droit quelques mètres (IV sup.), puis effectuer un petit crochet à droite (IV) pour revenir au-dessus vers une grosse broche ; graver un mur à droite de celle-ci (V ; délicat), et rallier alors plus facilement une large terrasse ; s'élever enfin une quinzaine de mètres dans le dièdre même (successivement IV sup., V, V sup. et IV sup. ; 3 pitons) ; déboucher sur une sente conduisant au Sphinx (103).

Variante :

Du milieu de la partie sommitale du dièdre, traverser horizontalement 1 m. à gauche (V), puis revenir à l'intérieur en s'élevant sur une petite rampe (V sup.) ; peu avant de rejoindre le fond du dièdre, grimper verticalement dans une dalle (IV sup.) jusqu'au pied d'un petit ressaut ; franchir ce dernier (V ; piton), et sortir dans des arbres.

(100) Super Bonhomme - ED -

Escalade artificielle variée et intéressante. Corde de 60 m. ; 30 pitons et le même nombre de mousquetons ; 2 coins de bois ; étriers. 6 h.

Attaquer dans une fissure délitée (A2) située 15 m. à droite et en amont du Dièdre Jaune (99) ; 8 m. au-dessus du départ, on parvient sous une ligne de toits ; traverser à gauche (A3), puis franchir directement un porte-à-faux

de 1 m. (A3) ; relayer dans une vague niche ; traverser à nouveau, mais à droite (VI), et s'élever dans un dièdre (A2) ; au-dessus, revenir à gauche et effectuer un relais sous un énorme toit ; dépasser ce dernier par la gauche (A3), puis escalader quelques mètres tout droit (A2) ; relais ; tirer enfin à gauche et terminer l'ascension par un pas de varappe libre (IV sup.) sur l'arête du Dièdre Jaune.

(101) Voie du Bonhomme - TD -

Élégant et classique itinéraire tracé dans la paroi du Sphinx regardant le Cirque des Etournelles ; très redressée, cette voie se situe à l'aplomb des Trois Dominos et emprunte dans sa partie centrale un pilastre caractéristique. Corde de 60 m. ; 5 mousquetons ; étriers. 45 min.

Attaquer 15 m. à droite du pilastre et franchir (IV sup.) une cuvette rocheuse ; rejoindre une vire horizontale se dirigeant à gauche vers l'éperon ; toujours à gauche, tourner celui-ci par quelques gradins (IV), puis revenir à droite effectuer un relais au pied du pilier (piton) ; à droite du pilastre, traverser 2 m. pour escalader 3 m. (V ; piton) dans le dièdre qu'il forme avec la paroi ; traverser à nouveau horizontalement à gauche (V sup.), puis grimper tout droit (IV sup. ; piton) vers le sommet du pilastre où l'on fait un second relais (piton) ; gagner la bande rocheuse surplombante qui fait suite par un court dièdre (A1 ; piton), puis franchir directement le toit lui-même (A1 ; 2 pitons ; fatigant) ; déboucher sur la Vire du Bonhomme (102 b)).

Variante :

Eviter la cuvette en partant directement de l'aplomb du pilastre ; un petit dièdre (successivement A1, V) conduit bientôt au premier relais.

Descente :

Effectuer un rappel de 40 m. de haut, presque entièrement surplombant ; accrocher la corde à un piton planté en contrebas des Trois Dominos, côté grotte de la Mule ; une cordelette est très conseillée pour éviter les frottements !

(102) Le Bonhomme ou les Trois Dominos

Constitué par 3 blocs superposés, ce rocher caractéristique est situé sous le Sphinx et domine à la verticale le Cirque des Etournelles. Voir le hors-texte.

Accès - F - :

a) Du Sphinx (103), descendre des gradins faciles en direction de l'Esplanade des Etiollets, puis tirer à gauche vers une petite plate-forme ouverte entre le Bonhomme et la montagne.

b) De la grotte de la Table (104) ou de celle de la Mule (en franchissant au préalable deux gradins), suivre une étroite corniche horizontale : la *Vire du Bonhomme* ; un court passage nécessite une reptation aérienne avant de pouvoir accéder à la plate-forme précitée.

Escalade - F - :

L'ascension du Bonhomme est aérienne, mais n'offre aucune difficulté ; surmonter les trois blocs par de courts rétablissements.

(103) Le Sphinx - F -

Sommet du gigantesque promontoire rocheux qui s'avance entre le haut du couloir de la Mule et le cirque des Etournelles ; cet avancement est bordé sur ses deux versants par des parois surplombantes. Croquis IV, V et VI.

Accès :

a) Depuis l'endroit où le sentier des Etournelles (104) quitte le cirque homonyme, suivre une large vire horizontale conduisant à gauche vers une échancrure : le *Portail du Sphinx*, qui est découpée dans les rochers entre le Sphinx et le Salève ; surmonter aisément un court ressaut (I) et parvenir sur la terrasse sommitale.

Relevons que la vire précitée se prolonge au-delà du Portail et passe sous le point culminant dans la face regardant les Etournelles.

b) Depuis l'Esplanade des Etiollets (98), prendre tout d'abord le sentier conduisant au cirque des Etournelles, puis tirer à gauche peu avant le Dièdre Jaune bien visible ; franchir deux gradins redressés (II) et, par des escarpe-

ments faciles (piste), atteindre successivement le sommet du dièdre, la plate-forme des Trois Dominos, puis le Sphinx.

(104) Cirque des Etournelles

Hémicycle de bancs rocheux disposés en étages et dominant l'Esplanade des Etiollets. La grotte de la Mule s'ouvre dans la paroi droite (NE.) du cirque. Croquis I et VI.

Accès - F - :

De l'Esplanade des Etiollets (98), suivre une bonne sente qui s'élève en longeant le promontoire du Sphinx et passe près d'un écriteau (bifurcation pour le sentier du Chafardon) ; s'engager alors dans le cirque proprement dit et gravir aisément quelques gradins (éboulis), à gauche de préférence ; parvenir rapidement à la hauteur de l'orifice de la grotte de la Mule (grande enjambée nécessaire pour y accéder). Prendre garde aux chutes de pierres.

Sentier des Etournelles - F - :

De la grotte de la Mule (cf. ci-dessus ou 60), monter en écharpe à droite, franchir un escarpement, et passer devant une large excavation : la *grotte de la Table* (point d'eau intermittent tout au fond) ; traverser le cirque, puis revenir à gauche en s'élevant à l'aide d'une rampe métallique ; enfin tirer à droite (sente) et quitter le cirque des Etournelles ; suivre un petit sentier qui traverse de niveau une discontinuité (broches et câble), puis grimpe ensuite obliquement au-dessus de grandes parois (grosse main courante de métal) ; escalader à gauche un mur de 2 m. (poignées scellées) et suivre alors horizontalement une corniche aérienne ; le sentier pénètre bientôt dans des sous-bois et perd son caractère alpin ; il rejoint beaucoup plus loin le sentier d'Orjobet (cf. CS) qui conduit à la Croisette (SSE.).

Remarques :

a) Peu après le début des taillis, on découvre à gauche une sente qui s'élève rapidement vers le Trou de la Tine, bien visible ; cette sente rejoint le sentier de la Corrairie (110).

b) Horaire : compter environ 40 min. pour relier la grotte de la Mule à l'auberge des Crêts ou à la Croisette.

(105) Paroi des Etournelles

Longue falaise rocheuse s'étendant à la hauteur et au SE. du cirque des Etournelles ; cette muraille est comprise approximativement entre le sentier des Etournelles et celui du Chafardon. Croquis VI et VII.

Accès : gagner le point de départ de la voie du Bonhomme (101), puis traverser à droite la partie inférieure du cirque des Etournelles ; une sente peu marquée longe le pied des parois (sous-bois) et parvient bientôt sous de larges balmes offrant un abri pratique.

(106) Voie de l'Arbre - ED -

Haut d'environ 80 m., c'est le premier itinéraire ouvert dans la paroi des Etournelles. Corde de 60 m. ; 30 pitons, dont 6 ou 7 broches ; 5 coins de bois ; 30 mousquetons ; étriers. 5 h. Croquis VII.

Repérer un arbre croissant à gauche de la première grande balme rencontrée en suivant 105 ; grimper dans cet arbre (4 m. env.), puis passer sur la paroi rocheuse ; une très courte fissure (A1 ; piton) conduit à une dalle redressée (V) ; gravir au-dessus un petit dièdre (A1) qui vient buter sous un toit ; franchir ce dernier (A2) et gagner ainsi la base d'une fissure encaissée, dans laquelle on s'élève 7 m. (A1, A2) ; parvenu sous des surplombs, longer à gauche une vire déversante peu marquée (V) et, 5 m. plus loin, forcer un ressaut vertical (A1, puis V) ; se diriger à droite vers un petit dièdre, puis escalader successivement un toit (A2) et un nouveau dièdre (A1, IV sup. ; V sup.) ; emprunter alors une vire menant à gauche, et gravir la fissure qui fait suite (V et A1) ; déboucher dans des gazons très raides que l'on remonte (broussailles) afin de rallier le sentier des Etournelles (104).

(107) Directe des Etournelles - ED -

Itinéraire tracé quelques mètres à droite du précédent. Matériel et temps identiques. Croquis VII.

Continuer à longer la base de la paroi des Etournelles au-delà de la voie de l'Arbre, jusqu'à un gros bloc adossé contre la muraille ; un grand toit situé à l'aplomb de ce bloc marque la ligne générale d'attaque. Partir 5-6 m. à droite du bloc, et monter 3 m. verticalement afin d'atteindre une fissure-feuillet que l'on suit à gauche

(IV) ; faire un bon relais sous le toit ; progresser de niveau encore 2 m. à gauche, puis franchir directement le toit (A1, A2, A3) ; relayer dans un petit dièdre précédant un nouveau toit ; escalader ce dernier et obliquer ensuite à droite (A1 et A2) pour gagner une plate-forme herbeuse ; poursuivre la traversée à droite (IV) et, par des gradins plus faciles, rejoindre des gazons inclinés, puis le sentier des Etournelles (104).

(108) Voie des Philosophes - ED -

Un des plus difficiles itinéraires en escalade artificielle tracé dans la paroi des Etournelles. Corde de 60 m. ; choix de 25 pitons divers ; 30 mousquetons ; étriers. 5 h. Croquis VII.

Longer la base de la paroi des Etournelles (105) et dépasser les balmes indiquées ; contourner un peu plus loin une arête et découvrir le point d'attaque près d'un pierrier, plus précisément à l'aplomb d'un toit jaune de 4 m. Une dalle conduit (IV) sous ce toit qui se franchit directement (A2, A3) ; escalader ensuite de petits ressauts (V et V sup.), pour déboucher enfin dans des pentes herbeuses très raides, immédiatement au-dessous des poignées scellées rencontrées sur le sentier des Etournelles (104).

Voie de la Marmite : il s'agit d'un autre itinéraire (matériel identique) qui est tracé dans la même muraille, à gauche et peu avant les Philosophes.

(109) Toit des Trois Dimensions - ED -

Très soutenue, cette voie présente actuellement le plus difficile problème technique du Salève. Corde de 70 m. ; grand choix de pitons divers ; 10 PE et 4 plaques spéciales PE pouvant se placer à l'envers ; 35 mousquetons ; planchette et baudriers spéciaux presque obligatoires. 14 h. Croquis VII.

Longer longtemps la base de la paroi des Etournelles (105) et continuer bien au-delà du point d'attaque des Philosophes ; traverser un enfouissement de la muraille d'où est issu un pierrier, puis passer devant un dièdre anonyme qui se gravit aussi (observer au départ un piton scellé et deux broches visibles plus haut) ; le Toit des Trois Dimensions est situé un peu plus loin.

Il est nettement caractérisé par une avancée de plus de 20 m. ! une brève escalade artificielle (A1) conduit

sur une petite vire que l'on suit à droite (V sup., VI) ; franchir alors directement le toit (A3 très difficile) et effectuer un relai au bord extérieur du ressaut ; progresser enfin en ligne droite dans la paroi verticale qui suit ; dans son ensemble, la voie se développe sur une hauteur de 70 m. environ.

(110) La Corraterie

Il s'agit non d'un pas de varappe, mais d'un joli sentier (belle vue) pour piétons expérimentés. Il joint les régions supérieures du Salève et conduit à de nombreuses voies d'escalade artificielle. Croquis VI et VII.

Partir de la petite source (plaque CAS) qui coule presque au sommet du sentier de la Grande Gorge (cf. CS) ; le sentier quitte cette vaste cuvette naturelle pour se diriger plus ou moins horizontalement au SW. et à flanc de montagne ; bien au-dessus des parois du Sarrot et de l'Evorse, on traverse des sous-bois, puis un bref pâturage, avant d'aborder la Corraterie proprement dite ; là, le sentier longe la base des claires parois sommitales du Salève (voir 112, 113 et 114) ; un câble facilite le passage dans une zone éboulée ; après avoir cheminé sous des murailles surplombantes, on débouche dans une raide combe herbeuse : le *Couloir du Grand Atténaz* ; dès lors, deux possibilités :

a) Traverser la combe et suivre sur le versant opposé une sente légèrement ascendante, qui conduit sur le pont naturel enjambant le Trou de la Tine (115) ; gagner au-delà l'Auberge des Crêts en parcourant obliquement au S. les pâturages sommitaux du Salève.

b) Descendre (flèche), puis traverser la combe pour rejoindre l'orifice de base du Trou de la Tine ; on peut alors, soit continuer tout droit vers le sentier d'Orjobet et la Croisette, soit prendre à droite la piste qui descend rapidement vers le sentier des Etournelles (104).

(111) Escaliers de la Corraterie - PD -

Nom proposé pour le seul passage facile qui permet d'accéder au sommet du Salève en franchissant les parois de la Corraterie.

Le cheminement logique consiste à partir du Portail du Sphinx (103) et à gravir directement le couloir

supérieur de la Mule, puis le flanc de la montagne ; grimper en direction de la muraille sommitale, en s'élevant dans des pentes escarpées semées d'éboulis (petits gradins), pour venir prendre pied sur le sentier de la Corraterie (110). Cette montée est pénible, car il n'y a pas de traces valables ; intérêt médiocre.

Arrivé sur le sentier, le suivre à gauche et, peu après le câble, s'engager à droite dans un couloir rocheux qui entaille les parois dominant la Corraterie ; monter à peu près dans l'axe du couloir, en escaladant de petits murs étagés (II) séparés par des éboulis ; déboucher sur le pâturage sommital du Salève.

(112) Escalades à la Corraterie

La muraille rocheuse soutenant le plateau sommital du Salève offre au grimpeur des itinéraires variés (TD et ED), essentiellement en varappe artificielle. Toujours verticale et souvent surplombante (nombreux toits), cette belle paroi mesure entre 20 et 70 m. de hauteur ; l'accès à sa base est rendu aisé par le sentier de la Corraterie (110). Croquis VI et VII.

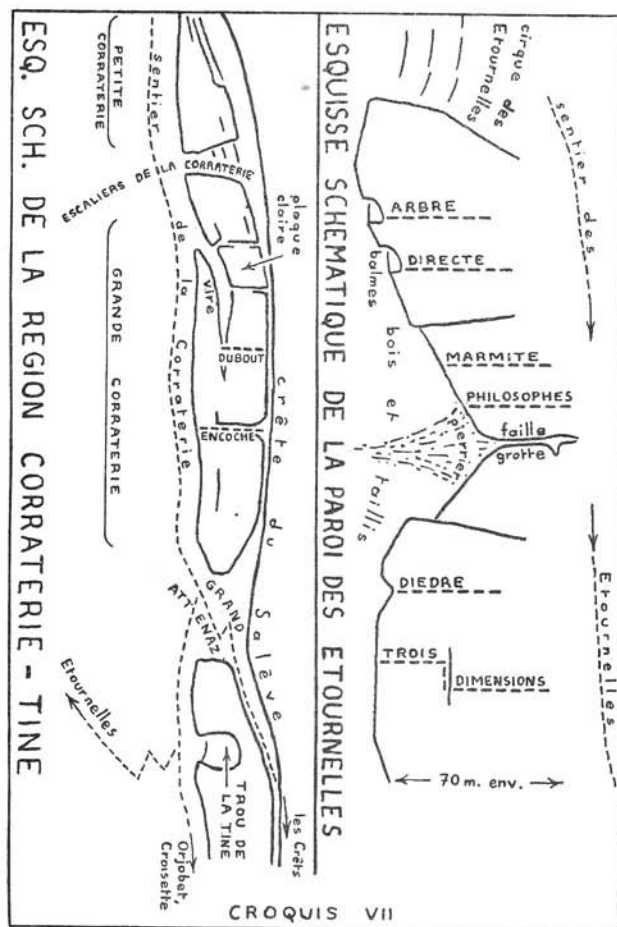
Il ne saurait être question de décrire minutieusement tous les itinéraires ; ce serait en effet un exposé fastidieux et inutile : il suffit de dire que chaque fissure, chaque cheminée et chaque surplomb possède sa voie (avec ses variantes !). Nous nous bornons ici à donner un aperçu général de chaque région caractéristique, ainsi que des indications relatives au matériel à emporter.

Petite Corraterie

Cette barre de calcaire est la moins élevée de la Corraterie ; haute de 15 à 20 m., elle est limitée à droite par les Escaliers de la Corraterie (111) ; la paroi présente cependant quelques toits intéressants et elle offre un excellent terrain d'entraînement au néophyte de l'escalade artificielle. Se munir de 15-20 pitons de formats variés (U, broches, extra-plats, etc.), de 2 coins de bois moyens, et de 20 mousquetons ; corde de 40 m. ; étriers. Compter de 1 à 2 h. selon l'itinéraire choisi.

Grande Corraterie

Muraille s'étendant entre les Escaliers de la Corraterie et le Couloir du Grand Atténaz, c'est la paroi la plus importante et la plus intéressante de la région ; remarquer dans sa partie gauche une grande plaque claire caracté-



ristique visible de très loin : c'est la niche d'arrachement d'un important éboulement qui s'est produit en 1942.

Voici quelques renseignements :

a) Immédiatement à gauche de la plaque précitée existe une fissure que l'on peut escalader entièrement (successivement : A1, A2, V ; 6 gros pitons) ; après 5 m., il vaut cependant mieux s'échapper par une vire à gauche, et gravir ensuite des formations rocheuses intéressantes (A1, V ; 2 ou 3 pitons).

b) Quitter le sentier de la Corraterie immédiatement sous la plaque claire, monter droit vers celle-ci (gros blocs), et accéder à une zone dans laquelle une puissante barre de toits marque à mi-hauteur toute la paroi ; une vire part à droite et traverse la muraille à environ 2,5 m. de ces toits ; pas moins de 7 itinéraires (cf. 113) ont été tracés entre le début de cette vire et son interruption. Matériel : choix très varié de 30 pitons ; 4 coins de bois et, suivant les voies, 3 ou 4 tubes ou plaques PE ; 35 mousquetons ; corde de 60 m. ; étriers. Compter de 3 à 7 h. selon l'itinéraire choisi et l'équipement qui est en place.

c) Plus à droite, une grande muraille s'élève directement au-dessus du sentier de la Corraterie ; les voies tracées dans cette façade (cf. 114) sont moins surplombantes que celles citées dans b), mais elles sont plus hautes (3 longueurs de corde), puisqu'elles partent du sentier et non de la vire située à mi-hauteur ; l'escalade y est en général mixte. Matériel (très variable suivant l'itinéraire) : 20 pitons divers ; 3 ou 4 coins de bois et le même nombre de tubes ou plaques PE ; 25 mousquetons ; corde de 50 m. ; étriers. Compter en principe de 2 à 4 h.

(113) Voie Dubout - ED -

C'est un des plus beaux itinéraires de la Grande Corraterie. En plus du matériel décrit dans 112 b), se munir de 10 plaques ou tubes PE. 8 h. Croquis VII.

Suivre la vire intermédiaire (cf. ci-dessus : Grande Corraterie) jusqu'à un point situé 10 m. avant son interruption ; attaquer dans un goulet surplombant des

rochers gris-noirs ; monter 3 m. (3 pitons ; coins de bois), puis se rétablir à droite sur un PE (A3 ; très athlétique) ; effectuer à droite une traversée de 10 m. (PE) et faire un relais sur étriers au bord d'un toit (inconfortable et très impressionnant) ; gravir à nouveau 3 m. ; un peu obliquement à droite, puis progresser 6 m., nettement à droite, cette fois-ci, afin d'aller se rétablir sur le fil d'un éperon (A2 ; 8 pitons et 3 PE) ; effectuer le relais 2 au-dessus d'une zone très surplombante ; continuer par une escalade verticale (A1, A2, puis V sup. ; 14 pitons) et relayer à nouveau 10 m. sous le plateau sommital ; sortir directement à travers une zone délitée (V sup. ; 3 ou 4 pitons) et déboucher sur le faite du Salève.

(114) Voie de l'Encoche - TD -

Itinéraire tracé dans une fracture de la muraille de la Grande Corratierie (cf. 112 b)). 2 h. Croquis VII.

Une centaine de mètres à gauche (NW.) du Couloir du Grand Atténaz (110), découvrir à droite une encoche caractéristique entaillant la paroi au-dessus du sentier. Attaquer directement sous un grand toit (à droite) et escalader un mur redressé (A1 ; 2 pitons) ; atteindre le toit que l'on dépasse par la gauche, en s'aidant d'un feuillet décollé (A2 ; pitons et coins de bois ; pénible au début) ; gravir en opposition le dièdre qui fait suite et monter jusqu'à une niche (V ; 2 pitons) ; relayer ou, si l'on dispose d'une corde assez longue, s'élever 6-8 m. plus haut vers un meilleur emplacement ; progresser un peu au-dessus d'un trou bien visible (IV ; 2 pitons), puis traverser 5 m. à gauche (IV sup.) en direction de deux failles-cheminées bien évidentes ; grimper dans la fente de droite (IV inf.) et, par la brèche qui s'ouvre dans sa partie supérieure, gagner le pâturage sommital du Salève.

Variante :

Partir une quinzaine de mètres plus à gauche, et grimper droit vers un ressaut situé à l'aplomb des deux failles-cheminées ; escalader un petit mur (V) qui conduit sur une vire ; suivre celle-ci à droite et rejoindre la base du grand toit.

(115) Trou de la Tine

Site extrêmement curieux visible de la plaine, cette cavité grandiose affecte la forme d'un fourneau de pipe ; elle est ainsi ouverte à ses deux extrémités, et elle est dominée par un pont naturel parcouru par un sentier facile. Ancien nom : *Creux de Briffaut*. Croquis VI et VII.

a) Ascension par l'intérieur - PD - :

Corde de 20 m. Intérêt médiocre. 10 min.

Du sentier de la Corratierie (110), pénétrer dans l'excavation et remonter son fond terreux ; tirer à gauche dans un couloir se redressant ; un court mur rocheux aux prises polies (parfois humide) conduit (III ; délicat) à une sorte de cheminée par laquelle on accède aisément sur l'arche dominant le gouffre.

b) Ascension par l'extérieur - ED - :

Escalade artificielle aérienne se déroulant à droite du trou. Corde de 60 m. ; 25 pitons et 5 coins de bois ; 25 mousquetons ; étriers. 3 h.

Attaquer 2 m. à droite et au-dessous d'une très large fissure dièdre caractéristique ; franchir un surplomb (A1) et s'élever dans une fissure accueillante de 6 m. ; escalader une zone de feuillets imbriqués se prêtant mal au pitonnage (A2-A3 sur 4 m.), puis, par une traversée à gauche, rejoindre le dièdre initial qui est alors la ligne générale d'ascension ; relayer sur étrier à mi-hauteur ; au moyen d'une fissure (coins de bois), continuer dans le fond du dièdre qui, bientôt, surplombe et offre peu de prises (A2) ; un beau passage en libre (V) conduit au pied d'un arbre sur une petite plate-forme déversante ; grimper quelques mètres dans un terrain délité (IV inf.), puis gravir de gros blocs branlants pour déboucher au sommet.

c) Descente en rappel :

Si l'on passe par l'intérieur, placer une corde de 40 m. autour d'un arbre croissant au sommet de l'itin. de montée a).

Si l'on passe par l'extérieur, placer la corde (120 m. sont nécessaires !) autour du même arbre et, par-dessus le pont naturel, la jeter dans la paroi ; le départ est facile, si ce n'est le poids de la corde ; puis vient un impressionnant surplomb d'une quarantaine de mètres ; il faut remonter chercher la corde, qu'on ne peut « rap-peler ».

(116) Pas de la Tine – AD –

Passage peu fréquenté permettant une ultime escalade avant de parvenir sur le faite du Salève.

Suivre en direction de la Croisette le sentier qui passe au pied du Trou de la Tine (115) ; une centaine de mètres plus loin, prendre la branche de droite d'une bifurcation ; parvenu au pied de la muraille qui barre l'accès au sommet de la montagne, revenir de niveau à gauche (petites balmes) en direction d'un ressaut en forme de nez. Attaquer à droite de ce surplomb et s'élever dans une fissure-cheminée (III) ; dès que possible, tirer à gauche vers l'éperon que l'on gravit (III inf. ; terrain parfois herbeux) jusqu'à un replat ; surmonter alors aisément quelques gradins et déboucher sur le pâturage sommital.

Remarque : il existe de nombreuses autres voies à droite de ce passage. Ce sont en général de très courtes escalades mixtes (petit surplomb au départ) qui procurent un excellent entraînement. Matériel : Corde de 40 m. ; 10-15 pitons et le même nombre de mousquetons ; étriers. 1-2 h. environ.

(117) Sentier du Chafardon

Autre orthographe : Chavardon. Cheminement pour piéton expérimenté qui permet d'atteindre rapidement la région des Etournelles ; voie de descente pratique. Croquis VI. En voici une description abrégée :

Du hameau du Coin, prendre tout d'abord le sentier d'Orjobet (cf. CS ; marques) ; marcher 20 min. env., puis bifurquer à gauche (écriteau) et s'engager sur le Chafardon proprement dit ; après un court parcours de niveau, le sentier descend un escarpement (rampe métallique), puis monte vers le portail du Chafardon : passage étroit où des marches ont été taillées dans le rocher ; au-delà, suivre aisément le sentier à travers éboulis et sous-bois, passer devant le point d'arrivée des Vires Buttikofer (écriteau : Etiollets), et parvenir au pied du cirque des Etournelles (écriteau ; cf. 104).

(118) Saut de la Vipère – PD –

Court pas de varappe situé en contrebas du sentier du Chafardon, qui l'empruntait autrefois.

Suivre le sentier d'Orjobet pendant $\frac{1}{4}$ h. env. (cf. CS et ci-dessus) ; parvenu à l'extrémité d'un lacet où 2 flèches rouges sont peintes sur des pierres, ne pas continuer dans la direction indiquée par les flèches, mais prendre à gauche une sente raide qui donne bientôt accès à la plate-forme de départ. Franchir le ressaut par la droite, en escaladant une petite muraille munie de bonnes prises (II), puis tirer à gauche à l'aide de gros feuillots ; sortir dans un couloir d'éboulis qui rejoint le sentier du Chafardon (117), là où il est tracé horizontalement.

Variante : gravir à gauche une fissure-cheminée (II) qui rejoint directement le couloir.

(119) Cheminée d'Orjobet – AD –

Grosse cheminée bien visible s'ouvrant à gauche de la passerelle conduisant à l'entrée inférieure de la grotte d'Orjobet.

La voie d'accès consiste à suivre le sentier d'Orjobet (cf. CS). Ramoner toute la cheminée, haute de 20 m. env., en surmontant au passage des blocs coincés (III) ; sortir à gauche et grimper sur des gradins mi-rocheux, mi-herbeux ; traverser un petit sous-bois à droite (traces) et revenir sur le sentier, au sommet de la grotte.

(120) Vires Buttikofer – F –

Équipé par des câbles et des marches taillées, ce long passage aérien permet une jonction rapide entre les Etiollets et le haut du sentier du Chafardon ; il est suivi à la montée (sens décrit) comme à la descente. Croquis VI.

Prendre le cheminement des Etiollets (96) jusqu'à la base du mur de 4 m. précédant la Vire aux Limaces ; tirer alors à l'extrême droite et atteindre le pied d'une paroi verticale équipée de barreaux scellés ; gravir ceux-ci, puis toujours à droite, tourner un angle rocheux et pénétrer dans une balme ; de l'autre côté, on rencontre une broche scellée (pour les rappels) et le début d'un câble ; suivre ce dernier et progresser horizontalement le long de vires très aériennes (pas taillées dans le rocher) ;

après une petite balme, descendre un court ressaut, puis s'engager dans un couloir raide muni d'un second câble ; prendre alors garde aux chutes de pierres ; quitter ce petit couloir par la droite et suivre une piste qui rejoint plus haut le sentier du Chafardon (écriteau ; cf. 117).

Rappels Buttikofer :

Très élégante, cette suite de 5 rappels croise le cheminement précédent. Prendre avec soi 80 m. de corde.

De la base du cirque des Etournelles (104), descendre le sentier du Chafardon (écriteau) qui décrit un lacet et traverse bientôt un plateau (sous-bois) ; quitter le sentier à un signal peu évident et tirer à droite, en suivant de vagues traces et quelques marques blanches ; parvenir au sommet de grandes parois, et découvrir facilement le premier piton scellé dans une cuvette rocheuse ; 3 beaux rappels verticaux conduisent sur les Vires Buttikofer, à peu près entre les deux câbles ; venir en direction des Etiollets jusqu'à la balme possédant la broche scellée ; 2 nouveaux rappels partiellement surplombants permettent de rejoindre directement des pierriers ; ces éboulis s'étendent au-dessous et très à droite (S.) du câble des Etiollets ; rallier à peu près de niveau l'itin. 96.

(121) Dièdre des Buttikofer – ED –

Haut de 100 m. env., ce magnifique dièdre est situé sous l'extrémité droite des Vires Buttikofer. Corde de 70 m. ; choix de 25 pitons, dont 8 ou 9 broches ; 3 coins de bois moyens ; 1 plaque ou tube PE ; 25 mousquetons ; étriers. 6 h.

Gagner la base du dièdre : *a*) soit depuis la bas du câble des Etiollets (96), en tirant à droite et en longeant le pied des parois (piste ; quelques escarpements) ; *b*) soit en suivant la variante d'accès de 96, et en prenant à droite, peu avant la carrière, un chemin qui se mue en sente et s'élève obliquement à travers prés et sous-bois ; *c*) soit directement depuis le hameau du Coin, si l'on a bien su repérer le dièdre.

Attaquer tout droit et s'élever une vingtaine de mètres dans le dièdre (successivement IV sup., V inf. et V sup. ; 3 pitons) ; relais 1 ; atteindre (A1) la base d'un toit que l'on tourne par la gauche (A2) ; retrouver le dièdre qui devient surplombant (A2), et gagner une bonne plate-forme se trouvant 18 m. au-delà du relais précédent ;

relais 2 ; franchir un bombement (V ; coins de bois), puis parvenir 10 m. plus haut dans une niche bien visible (relais éventuel) ; surmonter un nouveau toit (A2), et escalader ensuite le dièdre en pitonnant sa paroi gauche (1 PE) ; effectuer le relais 3 sur étriers ; continuer de la même façon (A1, A3), puis obliquer à droite afin de traverser un bombement (A2) et de parvenir sur une terrasse herbeuse ; grimper 8 m. au-dessus (V ; piton) jusqu'à une seconde terrasse ; relais 4 ; gravir enfin en une longueur le dièdre terminal (V sup. ; A1) ; quelques mètres sous la sortie, tirer à gauche et faire un crochet avant de parvenir au sommet du passage ; relais 5 ; progresser alors sur une rampe terreuse, puis venir se rétablir sur une terrasse (arbres) ; rallier le sentier des Vires Buttikofer (120) à la hauteur et à droite du haut du second câble.

(122) La Sorcière – F –

Etrange monolithe détaché du sommet du Grand Piton. Bien qu'éloignée de la région habituelle des varappes, la Sorcière est cependant d'un accès facile, à 5 min. de la route des crêtes (cf. CS).

Du plateau rocheux portant la Tour Bastian, descendre 2 m. dans l'encoche séparant la Sorcière du Grand Piton ; une brève enjambée impressionnante conduit sur le gendarme que l'on escalade alors aisément ; au retour : même cheminement, ou saut à partir du sommet.

D'autres variantes sont possibles. On peut aussi gravir une fissure amusante (III) qui raie la paroi bordant à l'W. le plateau sommital de la montagne.

INDEX ALPHABÉTIQUE DES NOMS

Cette liste comprend la totalité des itinéraires décrits ainsi que certaines appellations usuelles de sites ou passages classiques.

	Pages		Pages
Alpinodrome, L,	74	Crabe, Super	50
Aral, Pas d'	29	Duhout, Voie	91
Araignée, Pas de l'	14	Dumont, Variante	60
Arête, Face de l'	57	Duret, Fissure	41
Arbre, Voie de l'	86	Encoche, Voie de l'	92
Assoiffé, Fissure de l'	42	Eperon, L'	17
Attenaz, Couloir du Grand	88	Etiollets, Cirque des	77
Balcon, Le	60	— Dalle des	78
— Dalles du	56	— Dièdre des	72
Baleine, Pas de la	80	— Esplanade des	82
Bénitier, Le	52	— Les	77
Boîte aux Lettres, La	40	— Variantes des	79
— Cheminée de la	41	Etournelles, Cirque des	85
— Terrasse de la	40	— Paroi des	86
Bonhomme, Le	84	— Sentier des	85
— Super	82	— Directe des	86
— Vire du	84	Evorse, Face de l'	20
— Voie du	83	— Gorge de l'	20
Brown, Fissure	71	Face Ouest, La	68
Briffaut, Creux de	93	— Variante Gauchat de la	70
Buttkofer, Dièdre	96	Faux Feuillet	24
— Rappels	96	Feuillet, Fissure du	25
— Vires	95	— Gradins du	26
Carlesso, Petite	46	— Le	25
Cataclyso	33	Fourmis, Vire aux	52
Cathédrale, Pilier de la	18	Genevois, Fissure aux	36
Caves, Les	50	Gogneux, Trou des	15
Chafardon, Sentier du	94	Gonin, Fissure	80
Chat, Trou du	12	Grande Arête, La	61
Choucas, Voie des	57	— Rampe de la	56
Cliché, Pas de	37	Grande Gorge Intérieure	11
Coin, Rocher du	75	Grand Gendarme, Le	62
Corne, La	74	Grand Surplomb, Terrasse	62
Corraterie, Escalades à la	89	— du	62
— Escaliers de la	88	Grand Toit, Voie du	44
— Sentier de la	88	Grande Varappe, Chemi-	18
Corridor, Le	30	— née de la	18
Crabe, Voie du	48	— La	16

	Pages		Pages
Guttinger, Cheminée	36	Pâturage, Le Grand	65
— Pas	36	Pâturages, Les	64
— Vire	37	— Niche des	65
Gyms, Pas des	29	— Super	66
Haut de la Mule, Itiné-	44	— Voie directe des	66
raires du	44	Philosophes, Voie des	87
Hélicordal, L'	51	Pitons d'Argent, Voie des	33
Jardinière, La	53	Poupée, La	11
Jardiniers, Jaune des	60	Préliminaires, Les	63
Jaune, Arête	58	Reposoir, Le	28
— Dièdre	82	Requin, Dent du	74
— Pilier	63	Riche Nature	30
KR2, Le	33	Roch, Fissure	31
Lamain, Esplanade de la	42	Roche Fendue	75
— Super	42	Rouleau, Pas du	17
— Voie	43	Route Nationale, La	28
Laminoir, Le	54	S, Voie du	43
Langdorf, Pas	41	Sacha, Pas de	57
Liane, Dièdre de la	45	Sarrot, Gorge du	12
Limaces, Vire aux	77	Sarrot-Saut Gonet, Vire	15
Lugardon	31	Saut Gonet, Le	16
Macaronis, Dièdres des	42	— Miroir du	22
Margot, Cheminée	27	Schmölitz	28
Marmite, Voie de la	87	Scie, La	61
Marullaz, Fissure	34	Singe, Couloir du	52
Mertzli, Le	41	— Pas du	53
Michel, Voie	44	Sorcière, La	97
Morgan, Cordées	73	Souris	27
Mort, Vire de la	48	Sphinx, Le	84
Mule, Aiguille de la	38	— Portail du	84
— Cordées de la	37	Surplomb, Aiguille du	45
— Couloir de la	45	Surplombs, Voie des	44
— Faille de la	39	Table, Grotte de la	85
— Grotte de la	47	Terrier, Pas	39
— Pas de la	50	Tine, Pas de la	94
— Petite Aiguille de la	51	— Trou de la	93
— Pilier de la	46	Trainées Blanches, Les	21
Noisetie, La	79	Tricouni Inférieur	29
Noldy, Voie	73	— Supérieur	32
Nouvelle Vague, Pilier de	67	Trois Dimensions, Toit des	87
la	67	Trois Dominos, Les	84
Orjobet, Cheminée d'	95	Trois Surplombs, Les	34
Ours, Esplanade de l'	30	Tunnel Pass, Inférieur	54
— Pas de l'	34	— Supérieur	54
Paillard, Dièdre de la	56	Varappes, Petites	30
— Fissure	55	Vaucher, Sortie	71
Palavet, Barre du	19	(Face Ouest)	71
— Le	19	Vipère, Saut de la	95