

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Boucle Glaz-Glaz



version automne 2014
(pour une version actualisée : <http://www.sssi.fr> rubrique «topos»)

Spéléo Secours Isère - SSSI

ATTENTION - DANGER !

Rappel : la spéléo et en particulier la « Dent de Crollogie » sont des activités qui peuvent s'avérer très dangereuses si pratiquées sans un minimum de précautions. **Sur 12 mois, entre juillet 2013 et juin 2014, la 3SI est intervenue 3 fois sur le réseau de la Dent de Crolles pour des équipes parties mal préparées. Alors ne faites pas les plus malins et lisez ce qui suit :**

*Il est **vivement déconseillé** aux personnes sans expérience en spéléologie de s'engager dans le réseau de la Dent de Crolles. Le Comité Départemental de Spéléologie de l'Isère dispose d'un annuaire des clubs et des professionnels qui, chacun à leur façon, sont à même de vous renseigner voire même de vous accompagner: <http://cds38.org>.*

Pour se promener dans la Dent de Crolles et ses 60 km de galeries, il faut :

- se documenter précisément sur l'itinéraire ;
- se renseigner sur les risques de crues et sur les conditions lors de la sortie (météo, présence de neige au sommet, etc) ;
- s'équiper en conséquence ;
- prévenir ses proches de l'objectif précis de la sortie, du nombre de participants ;
- maîtriser les techniques de rappel de corde, de progression en méandre et la lecture de topographie ;
- une fois sous terre, être vigilant.

Documentation sur les itinéraires

Les moteurs de recherche sur Internet permettent de trouver pas mal de descriptifs des itinéraires les plus fréquentés de la Dent. Malheureusement, tous ne sont pas précis, certains sont même faux !

Les risques naturels

Certains passages de la Dent sont particulièrement dangereux lors de crues. Une crue est provoquée soit par un orage, soit par la fonte de la neige présente sur le plateau. En cas de pluie sur neige, les crues sont redoutables. Pensez donc à bien vérifier les conditions avant de vous engager.

N'oubliez pas non plus les chemins d'aller et de retour, qui sont parfois impraticables (éboulements), ou glacés.

Équipement

Le milieu souterrain est hostile et la Dent en est un bon exemple. Sous terre il fait froid, très humide et la progression nécessite souvent de ramper dans la boue si ce n'est pas dans l'eau. Il faut donc s'équiper en conséquence. On gardera aussi à l'esprit que les chutes de pierres dans les parties verticales ne sont pas rares.

Sont indispensables :

- des vêtements chauds en sous couche et des vêtements résistants et imperméables par dessus ;
- un casque ;
- un éclairage puissant, résistant et avec une grande autonomie (votre sortie peut durer 20 heures de plus que ce que vous aviez prévu) ;
- une ou plusieurs couvertures de survie ;
- un moyen de chauffage efficace et long (bougies) ;
- les cordes nécessaires à votre objectif + une corde de secours ;
- un baudrier de type spéléo avec de quoi descendre et remonter sur cordes ;
- des sacs de type spéléo ;
- de quoi manger et de quoi boire.

Prévenir vos proches

Vous aurez beau avoir tout prévu, il peut se produire un imprévu. Vous pouvez vous perdre, coincer un rappel, vous blesser, perdre votre matériel, être coincé par un obstacle, etc...

Vos proches vont donc s'inquiéter et appeler les secours. Ils doivent donc avoir un minimum d'informations sur votre sortie :

- l'objectif (entrée par, sortie par et itinéraire précis) ;
- le nombre de participants et leur identité ;
- les véhicules en jeu (modèle, navette, etc)
- le timing prévu.

Imaginez la situation : vous êtes bloqués en bas d'un puits avec un rappel coincé, c'était votre corde de secours, et la seule information que vous avez donné à votre conjoint(e) c'est « je vais faire de la spéléo en Chartreuse »... En sachant qu'il y a plusieurs centaines de cavités connues en Chartreuse, vous allez attendre longtemps en bas de votre puits...

Vigilance dans votre progression

Ce n'est pas parce qu'il y a des amarrages récents en tête de puits qu'ils sont forcément fiables. Pensez bien à vous assurer qu'ils sont solides.

En cas de rappel, soyez tous bien d'accord sur la technique utilisée, de sorte qu'il n'y ait aucun doute pour le dernier quant à ce qu'il va devoir faire.

N'oubliez jamais le nœud en bout de corde (et n'oubliez pas de le défaire avant de rappeler la corde!).

Avant de rappeler votre corde, bien vérifier que la suite est bien là et que tout votre groupe est bien descendu.

N'utilisez pas les cordes en place si elles vous paraissent hors d'usage.

Boucle Glaz - Glaz

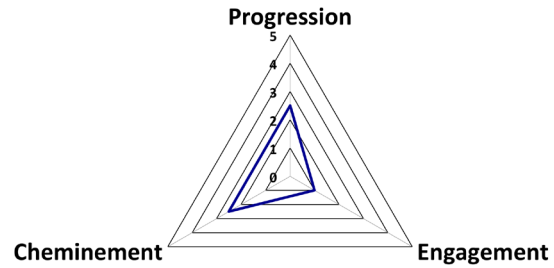
version automne 2014

Dénivellation : **0 m (-60;+60)**

Développement : **1 km**

État de l'équipement : **très bon en 2014**

Type : **broches**



Difficulté : **2/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **18 m**

Cordes : **2 x 30 m**

Corde de secours : **30 m**

Approche : **45 min / 1 h**

Durée de la traversée : **2 à 4 heures à 4 personnes**

Retour : **45 min**

Navette de voiture : **0 km**

Approche :

Col du Coq - Col des Ayes - Pré qui Tue - Gauche - Trou du Glaz (pointé sur la carte IGN 3334OT).

Du parking du Col du Coq (sous le col) prendre le sentier qui monte au Col des Ayes puis monter le Pré qui Tue. Laisser à droite l'accès au Pas de l'Ouille. Suivre alors le sentier qui passe au bas des falaises en direction du nord. Il monte légèrement puis descend jusqu'au Trou du Glaz.

Attention : en hiver et au printemps, ce chemin est complètement ou partiellement couvert de glace. Accès très dangereux.

Retour :

Trou du Glaz - Pré qui tue - Col des Ayes - Col du Coq

En sortant du Trou du Glaz, monter le sentier qui passe au raz des falaises en direction du sud. Descendre le Pré Qui Tue jusqu'au Col des Ayes. Suivre enfin le sentier descendant vers le parking du Col du Coq.



Boucle Glaz - Glaz

Recommandations :

Attention : en hiver et au printemps, le chemin d'accès est complètement ou partiellement couvert de glace. Accès très dangereux.

Cette sortie nécessite de maîtriser les techniques de rappel et de remontée sur corde ainsi que les passages de fractionnements.

Étapes :

Glaz - PL1 - PL2 - PL3 - Châtière des Polonais - Galerie du Marécage - Puits de l'Ogive - Début du Méandre de la rivière Serpentine - Puits de l'Escargot - Carrefour des PLs - Glaz

Itinéraire :

Glaz - PL1+PL2↓ (12m+15m) - PL3↓(18m)- Châtière des polonais - Galerie - Puits de l'Ogive↑(40m)- Passage aérien en main courante - Plan incliné R4↓ - R6↓ - Début du Méandre de la Serpentine E3↑ - Puits de l'escargot en vire - Carrefour des Puits de la Lanterne - Glaz

Descriptif :

Entrer dans le Glaz, suivre la grande galerie sur 250 m et tourner à gauche. Emprunter une diaclase fortement déclive et continuer dans la galerie sur 100 m. On arrive à un carrefour : à droite, à 1 mètre de haut, c'est l'itinéraire vers les Puits de la Lanterne. Au bout d'une dizaine de mètres on arrive au sommet de l'enfilade des 2 premiers Puits de la Lanterne que l'on descend (main-courante en place). On arrive rapidement au 3ème à la base duquel on part, après un petit ramping dans une galerie basse. Après une petite escalade cette galerie devient boueuse (Galerie du Marécage) et qui mène en haut du 4ème Puits de la Lanterne.

La suite est à gauche, 2 mètres avant d'arriver à ce Puits de la Lanterne 4. Remonter sur quelques mètres pour rejoindre la base du Puits de l'Ogive. Il est équipé d'une corde en fixe. Il faut remonter ce puits d'une quarantaine de mètres jusqu'en haut, en passant plusieurs fractionnements.

Une fois en haut, continuer par la petite galerie et rejoindre une main-courante permettant de passer une arête verticale qui surplombe la Salle du Dôme. Se rétablir de l'autre côté de l'arête et descendre le plan incliné et arrosé qui suit (corde en place) et descendre le ressaut de 6m pour atteindre la base de la Salle du Dôme.

Suivre le méandre légèrement descendant et une dizaine de mètres plus loin, après un virage à gauche, commencer à remonter en opposition ce méandre pour se rétablir 3 mètres plus haut. Passer le Puits de l'Escargot en vire (main-courante en fixe) et rejoindre une dalle stalagmitique de belle épaisseur sur laquelle il faut passer. On voit le carrefour qui mène la Salle des Douches en contrebas à gauche. Mais il faut rester sur la dalle stalagmitique et continuer en face dans une galerie légèrement descendante au départ. Cette galerie est assez basse. Continuer sur la gauche aux deux carrefours qui suivent et après une remontée, on rejoint le carrefour qui mène aux Puits de la Lanterne. Continuer en face dans la galerie légèrement remontante. Passer la diaclase et continuer jusqu'à un passage bas après lequel on continue à droite. La galerie mène directement au Trou du Glaz.



