

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Boucle Guiers Mort-Guiers Mort par les Tritons et l'Escalier Bis



version été 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.

Guiers Mort - Guiers Mort par les Tritons et l'Escalier Bis

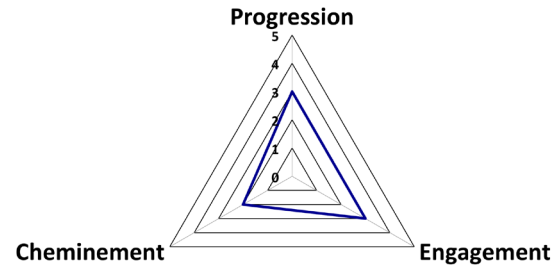
version été 2014

Dénivellation : **0 m**

Développement : **4 km**

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

Type : **broches**



Difficulté : **2,7/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **20 m**

Corde : **40 m**

Corde de secours : **40 m**

Approche : **45 min / 1 h**

Durée de la traversée : **6 à 8 heures à 4 personnes**

Retour : **45 min**

Navette de voiture : **0 km**

Approche :

Parking de Perquelin - GR9 - Sentier - MC Câblée - Porche du Guiers Mort

Du Parking de Perquelin, suivre le sentier de randonnée (balisé) qui monte au porche du Guiers Mort. Arrivé au bas du porche, on peut soit traverser la rivière (ascension en rive gauche), soit rester en rive droite et atteindre la vire (corde et câble en place).

Retour :

Porche du Guiers Mort - MC câblée - Sentier - GR9 - Parking de Perquelin

Sortir du proche par la main-courante câblée (doublée par une corde le cas échéant). Descendre sur le sentier qui, au bout de 20 minutes, croise une piste. Deux possibilités s'offrent à vous : suivre la piste forestière ou descendre le sentier (plus rapide). Dans les deux cas, on rejoint le GR9. Ce dernier conduit au parking de Perquelin.



Guiers Mort - Guiers Mort par les Tritons et l'Escalier Bis

Recommandations :

Cette course s'adresse à des spéléos confirmés et endurants, maîtrisant toutes les techniques de progression sur cordes. L'itinéraire est complexe. Il est important d'avoir avec soi une topographie de l'itinéraire, ainsi qu'une boussole.

Étapes :

Grande Salle du Guiers Mort - Réseau Sanguin - Puits Pierre - Galerie Paul - Galerie de Perquelin - Vire du Puits Isabelle - Galerie du Solitaire - Croisement Solitaire/Tritons - Boulevard des Tritons - Puits Banane - Galerie des 2 Frères - Cascade Rocheuse - Galerie sous la Cascade Rocheuse - Puits du Cerf - Galerie du Faciès Souriant - Escalier de Service Bis - Entrée du Collecteur - La Piscine - Vire des Stalactites - La Plage - Cascade Elisabeth - Labyrinthe - Salle de l'Ouragan - Grande Salle du Guiers Mort

Itinéraire :

Grande Salle du Guiers Mort - Réseau Sanguin - Puits Pierre↑(12m+23m) - Galerie Paul - Galerie de Perquelin - Vire du Puits Isabelle - Galerie du Solitaire - Croisement Solitaire/Tritons - Boulevard des Tritons - Puits Banane↑(15m) - Galerie des 2 Frères - Cascade Rocheuse↓(40m) - Galerie sous la Cascade Rocheuse - Puits du Cerf↓(12m) - Galerie du Faciès Souriant - Escalier de Service Bis↓(20m) - Entrée du Collecteur↓(3m) - La Piscine - Vire des Stalactites↑(6m) - La Plage - P12↑ - MC→ - P10↑ - P3↓ - Cascade Elisabeth↓(6m) - Labyrinthe - Salle de l'Ouragan↓(8m) - Grande Salle du Guiers Mort

Descriptif :

Depuis le porche du Guiers Mort, se diriger vers la Grande Salle et grimper l'éboulis en suivant le chemin. Arrivé en haut de l'éboulis, une fissure s'ouvre dans la roche. Un fort courant d'air y est perceptible. C'est l'entrée du Réseau sanguin.

Le Réseau Sanguin est une suite continue de galeries plus ou moins larges et plus ou moins hautes. Les forts gabarits la trouveront peut-être pénible. Le Réseau Sanguin se parcourt sur environ 200 mètres. Lorsqu'un carrefour se présente, bien repérer les galeries barrées par des cailloux et ne pas s'y engager. Continuer systématiquement par les galeries non barrées. Au terme d'un parcours globalement montant, un dernier carrefour nous invite à partir sur notre gauche (escalade d'une marche). On arrive ainsi au pied du Puits Pierre, qui mesure environ 35 mètres et que l'on remonte. Il est fractionné en 2 tronçons.

Au sortir du Puits Pierre et après avoir passé les main-courantes de sortie de puits, on continue par la Galerie Paul. Puis on emprunte un peu de la Galerie de Perquelin. On débouche assez rapidement sur des main-courantes qui vont nous permettre de longer le Puits Isabelle. La vire qui permet de longer le puits n'est pas large et le puits est profond. Se longer est indispensable...

Au sortir des main-courantes du Puits Isabelle, continuer tout droit. Passer un premier carrefour, puis une arche. Nous sommes alors à un deuxième carrefour. A partir de ce deuxième carrefour, on continue tout droit dans une grande galerie : les Tritons. On traverse un premier puits en main-courante avant d'arriver à un carrefour avec un puits que l'on traverse lui aussi en main-courante, c'est la «Vire Rias». La suite est tout droit (on ignore la galerie sur la droite). On continue le cheminement au plus évident en ignorant la galerie indiquée «GSN» (Galerie Sans Nom, autre variante). Plus loin on traverse le puits Moulin que l'on voit de part et d'autre de la galerie, et que l'on imagine sous nos pieds (main-courante au plafond). On continue tout droit jusqu'au carrefour indiquant le «Puits Noir», nous avons alors deux options.

La première possibilité : à droite, une galerie de bonne taille s'ouvre. Pour la suite de notre boucle, il est tout à fait possible de passer par le Puits Noir et d'arriver ainsi au Puits du Cerf. Ce cheminement ne sera pas décrit ici.

La deuxième possibilité : elle consiste à poursuivre notre cheminement par le Boulevard des Tritons. On butte sur le Puits Banane que l'on remonte sur une dizaine de mètres.

Au sortir du Puits Banane, on se dirige vers la Cascade Rocheuse via la Galerie des 2 Frères. Au bout de quelques mètres, prendre un virage sur la droite. Le reste du cheminement est assez évident. On passe une première série de main-courantes, puis une deuxième qui nous amène au sommet de la Cascade Rocheuse (point haut de la boucle). Fractionnée plusieurs fois, elle se descend sans difficulté. Descendre jusqu'au bout de la corde et continuer à descendre à pied sur quelques mètres, jusqu'à repérer (sous la Cascade) une galerie. L'entrée de cette galerie n'est pas balisée. Mais c'est ici que se situe la suite. Cette galerie est agréable et on la parcourt sans erreur possible pendant une centaine de mètres. Elle se termine par un laminoir sableux et assez court. Un dernier passage au ras du sol (avec parfois un peu d'eau...) nous fait déboucher d'un seul coup dans un espace beaucoup plus volumineux. On accède ainsi au Puits du Cerf.

Une main-courante nous conduit à une chaîne de rappel. On descend d'une petite dizaine de mètres. On



arrive alors dans la Galerie du Faciès Souriant.

Face à la paroi que l'on vient de descendre, la suite (Galerie du Faciès souriant) est sur notre gauche (Sud-Ouest). Cette galerie, longue d'environ 70 mètres, alterne la progression au sol, en hauteur et sur main-courantes. La progression est assez rectiligne. Mais, au bout d'un moment, une grosse écaille rocheuse se dresse devant nous et incite à partir sur la gauche, dans un virage nettement marqué. Il ne faut pas s'engager sur la gauche mais au contraire « coller » à la paroi située sur notre droite. En regardant droit devant soi, on apercevra une balise vers laquelle il faut se diriger. En continuant à regarder sur la droite, on apercevra alors une inscription noire «ESC», qui nous indique l'entrée de l'Escalier de Service Bis.

L'Escalier Bis est une faille dans laquelle on descend. La descente se fait en opposition, les prises sont nombreuses. Cependant, une fois engagé dans l'Escalier Bis, un premier palier permet d'installer une corde de rappel sur un anneau de corde (en place). Il est recommandé d'installer cette corde (C40). En effet, plus bas, les 5 derniers mètres de descente sont dépourvus de prises franches (roche lisse) et peuvent s'avérer très délicats à franchir sans assurance.

Arrivé au bas de l'Escalier Bis, pieds au sol, un petit boyau nous conduit à un petit puits de 3 mètres. Au bas de ce puits, face à la paroi que l'on vient de descendre, la suite est à droite. Nous sommes alors dans le Collecteur.

Le Collecteur se parcourt aisément. Des scotchlighs orange sont présents assez régulièrement. Les suivre est une bonne garantie. Le Collecteur est une longue suite de marmites, de ressauts et de petites escalades/désescalades, le tout dans une ambiance prodigieuse. Le travail de l'eau y est remarquable. Quelques passages de main-courantes éviteront les baignades. La marmite la plus grande se nomme la Piscine. On la reconnaîtra sans difficulté, au vu de sa longueur, de sa profondeur et de sa sortie de main-courante un peu délicate pour ceux qui ont des petites jambes. Plus loin, une petite tyrolienne nous amène au pied de la Vire des Stalactites (que l'on remonte, corde en place). Arrivé au pied de la Vire des Stalactites, nous sommes à un carrefour. Désescalader et prendre à droite (scotchligh).

Pour les galeries qui suivent, toujours prendre au plus évident en suivant les cordes, les scotchlighs et les nombreuses traces de pas. Nous arrivons ensuite au début d'un méandre que nous attaquons en hauteur. Cependant, il est recommandé de se rapprocher du fond dès que possible et d'y rester autant que faire se peut. On retrouve alors la rivière que l'on suit, jusqu'à atteindre la Plage.

Les pieds dans l'eau et dans une belle ambiance canyon, on arrive (si l'on va jusqu'au bout) devant un siphon. Une dizaine de mètres avant le siphon, 2 galeries s'ouvrent de chaque côté de la rivière, perpendiculairement. Nous prendrons celle de gauche, qui nous conduit rapidement à une corde (située alors sur notre droite). On remonte sur cette corde, puis on enchaîne sur un P12 (remontant), une main-courante, une galerie, un P10 remontant, un petit P3 à descendre.

On se retrouve ensuite devant une chaîne de rappel. 2 solutions sont possibles : soit installer une corde et descendre jusqu'en bas (attention aux frottements), soit utiliser la main-courante descendante en place et désescalader (jusqu'en bas aussi).

Le cheminement est ensuite assez évident (les scotchlighs sont toujours là). Après une dernière main-courante hors-crue, on arrive à la Cascade Elisabeth.

La Cascade Elisabeth est une verticale équipée d'un rappel guidé. Arrivé au bas de la descente, cheminer au plus évident. On arrive assez rapidement devant une ouverture au sol que l'on serait tenté de descendre. Mais il faut en fait passer au dessus de l'ouverture (balise) et arriver ainsi à une corde remontante (P10), suivie d'une main-courante remontante également.

On arrive alors à l'entrée du Labyrinthe, qui est une succession de galeries assez inconfortables (genouillères bienvenues) et boueuses. Surveiller, sur la droite, un départ de galerie (quasiment invisible lorsque l'on va trop vite). Un scotchligh y est présent, la suite est par là. On est alors dans la Trémie. A partir de là, à chaque carrefour, repérer les voies barrées par des cailloux (comme dans le Réseau Sanguin) et s'engager dans celles qui ne sont pas barrées.

Une fois sortis du labyrinthe, on arrive rapidement sur une vire équipée d'une main-courante. On est alors au-dessus de la Salle de l'Ouragan. On peut descendre dans cette salle par une corde en fixe (P8), fractionnée. Arrivé en bas, face à la paroi que l'on vient de descendre, la sortie est sur la droite (Nord-Est). Observer (juste avant de sortir de la salle) le beau miroir de faille. On débouche ensuite dans la Grande Salle du Guiers Mort.

La salle de l'Ouragan peut se mettre en charge en période de crue (d'où son nom). Dans ce cas, ne pas descendre le P8, mais continuer tout droit et progresser sur les main-courantes hors-crue. Elles nous amènent, elles-aussi, dans la Grande Salle du Guiers Mort.



