

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Traversée Thérèse-Guiers Mort



version janvier 2016
(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://cgs38.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 remontée sur 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 et qu'ils présentent de forts risques d'avalanches en hiver.

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) ;
- un éclair de secours par personne ;
- 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.

Thérèse - Guiers Mort

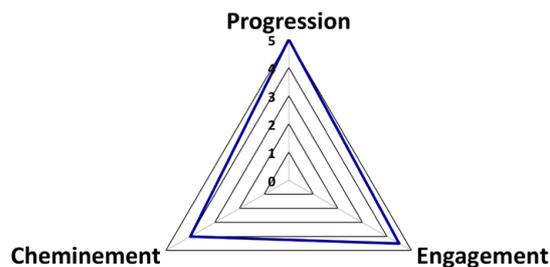
version janvier 2016

Dénivellation : **598 m**

Développement : **2,6 km**

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

Type : **broches**



Difficulté : **4,5/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **58 m**

Cordes : **2 x 60 m**

Corde de secours : **60 m**

Approche : **1h30 à 2h00**

Durée de la traversée : **12 à 14 heures à 4 personnes**

Retour : **45 min**

Navette de voiture : **12 km**

Approche :

Col du Coq - Col des Ayes - Pré qui Tue - Gauche - Trou du Glaz - Vires câblées - Plateau de la Dent.

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'Oeille. Suivre alors le sentier qui passe au bas des falaises en direction du nord. Il monte légèrement puis descend. Passer devant le Trou du Glaz et, une petite centaine de mètres plus loin, prendre le chemin qui s'élève sur la droite dans la falaise par une succession de vires équipées (câbles). Continuer jusqu'à l'arrivée sur le plateau. Prendre alors la direction du Rocher du Midi. Le Gouffre Thérèse se situe dans une petite combe glaciaire à 70 mètres des falaises.

Les coordonnées du Gouffre Thérèse sont les suivantes (altitude = 1930m):

Latitude=45°19'5.40"N; Longitude=5°51'52.50"E (WGS84)

Lambert3 : X=876,58; Y=3341,29

UTM(31T/WGS84) : X=724519 ;Y=5022289

Attention : Durant les périodes d'enneigement, l'accès au plateau de la Dent de Crolles est extrêmement dangereux. L'entrée du Gouffre se situe dans une combe glaciaire, complètement bouchée tant que la neige n'a pas fondu. L'accès au Gouffre Thérèse est également fortement déconseillé en cas de mauvaise visibilité (nuages sur le plateau, brouillard, ...).

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 nous : 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.



Thérèse - Guiers Mort



Les têtes de rappel de cette traversée sont équipées d'anneaux larges. Il est donc indispensable d'utiliser la technique de rappel impliquant un mousqueton dans le noeud en butée.



Recommandations :

Traversée longue et très engagée. Elle s'adresse à des spéléos endurants et confirmés. La topo et une boussole sont indispensables. L'enfilade des grands puits présentant des risques de crue importants, cette traversée ne doit être envisagée que par temps sec, avec une météo stable et hors période de fonte des neiges. Risque omniprésent de chutes de pierre dans la remontée qui fait suite au Puits Sonia.

Étapes :

Entrée (P10) - P14 - P24 - P10 - Méandre - P15 - Puits du Crayon - Méandre - Puits Astrid - Méandre des Choux-Fleurs (entrecoupé par P8 et P9) - Puits Pierre - Puits Biboc - P28 - Puits Sonia - Puits France - Puits Josée - P7 - Méandre de la Spermatogénèse - Chemin du Parlement - Galerie Véronique - Galerie du Solitaire - Vire du Puits Isabelle - Galerie de Perquelin - Galerie Paul - Puits Pierre - Réseau Sanguin - Grande Salle du Guiers Mort

Itinéraire :

P10↓ - P14↓ - P24↓ - P4↑ - Méandre - R6↓ - P10↓(5m+pendule) - Méandre - P15↓ - E5↑ - Puits du Crayon↓(20m) - Méandre - P6↓ - Méandre - P6↓ - Puits Astrid↓(38m) - E10↑ - Méandre des Choux-Fleurs - P8↓ - Méandre des Choux-Fleurs - P9↓ - Puits Pierre↓(11m) - Puits Biboc↓(20m+35m) - P28↓ - Puits Sonia↓(58m) - E20↑ - Puits France↓(15m) - Puits Josée↓(7m) - P7↓ - Méandre de la Spermatogénèse - P7↓ - Chemin du Parlement - P10↓ - Chemin du Parlement - E10↑ - méandre - E6↑ - P6↓ - Galerie Véronique - Galerie du Solitaire - Vire du Puits Isabelle - Galerie de Perquelin - Galerie Paul - Puits Pierre↓(35m) - Réseau Sanguin - Grande Salle du Guiers Mort

Descriptif :

L'entrée du gouffre se caractérise par une plaque vissée sur la roche. Le premier relais est également visible. Celui-ci permet de descendre le premier puits (P10). On atterrit sur un pont rocheux, puis on parcourt un très court méandre ascendant qui donne accès à la main-courante du P14.

Ce P14, une fois descendu, donne accès à la main-courante du P24. On descend jusqu'au fond de ce dernier. On rejoint alors une corde en place qui permet de remonter de quelques mètres et de parcourir un méandre sur une quinzaine de mètres. On rencontre alors un ressaut descendant de 6m. La suite est un P10 que l'on descend de quelques mètres avant de penduler vers une main-courante située derrière soi, en hauteur.

On est alors à l'entrée d'un méandre où 2 branches opposées se présentent. Prendre la branche de droite (flèche noire sur la paroi). On s'engage dans le méandre en cherchant à descendre rapidement de 3 mètres environ. On voit une flèche jaune sur la droite et on continue en descendant très peu jusqu'à trouver un passage confortable sur la droite où on prend pieds. C'est un passage en U qui nous ramène dans le méandre mais permet de shunter un passage plus étroit. On reprend à droite dans le méandre en changeant peu de niveau et on atteint la main courante du puits suivant (P15).

En descendant ce puits, on atterrit d'abord sur une lame où l'on se retrouve en équilibre instable, puis sur un gros bloc. Une flèche jaune sur le bloc indique la lucarne (main-courante) qu'il faut atteindre. Une autre façon d'atteindre la main-courante est de descendre jusqu'en bas du bloc, de le contourner et d'escalader sur 4 ou 5 mètres (inscription FJS en bas de l'escalade). On arrive ainsi au Puits du Crayon (P20) que l'on descend. En fin de descente, atteindre sur la droite une main-courante en hauteur qui conduit à un méandre.

Ce méandre propose très rapidement de descendre au fond (ouverture au sol). Ne pas descendre! Monter dans le méandre jusqu'à atteindre le plafond. Poursuivre au plus évident pour atteindre une lucarne en hauteur sur la droite. Une fois la lucarne atteinte on continue sur la gauche sur 3 mètres et on redescend pour atteindre une main-courante qui mène à un P6 (relais) que l'on descend jusqu'au premier pont rocheux. On poursuit dans le méandre jusqu'à une nouvelle main-courante. Poursuivre encore jusqu'à atteindre un relais (sans main-courante) permettant de descendre de 6 mètres. On arrive alors assez vite à une dernière main-courante qui conduit au Puits Astrid.

Le puits Astrid (38 mètres) se descend d'un seul jet. Au bas du puits, s'engager et descendre dans le méandre afin d'atteindre une corde en place. Elle permet de remonter de quelques mètres et d'entrer dans



le Méandre des Choux-Fleurs.

Ce méandre est très accrocheur. Au bout de quelques mètres de progression, on arrive au dessus d'un trou au sol. La suite est à gauche (flèche noire sur la paroi) et la prudence est de mise en enjambant le trou. On arrive ensuite à un P8 que l'on descend (relais). Une fois en bas, l'objectif est de descendre dans le méandre dès que possible et de se retrouver au sol. On atteint alors un P9 (relais également). On continue alors dans le méandre jusqu'à rencontrer un gros bloc qu'il faut escalader. On atteint ainsi le Puits Pierre (11 mètres) qui marque le départ des grands puits du Thérèse :

On commence par le Puits Biboc, qui se descend en 2 jets (approximativement 20 + 35m). On enchaîne directement par le P28 et on termine par le Puits Sonia, puits de 58 mètres en un seul jet.

Arrivé au terme de ces 140 mètres de verticale, on remonte d'environ une vingtaine de mètres grâce à une corde en place. Un fractionnement est présent au milieu de la remontée. Attention durant toute cette remontée ! Elle s'effectue le long d'une zone très instable où le risque de chutes de pierres est très important.

Au terme de cette remontée, on atteint un passage en vire, suivi d'un méandre. On arrive ainsi au Puits France que l'on descend sur une quinzaine de mètres. Arrive ensuite le Puits Josée qui se descend sur 7 ou 8 mètres, via un rappel guidé. Un petit bout de galerie nous mène ensuite à un nouveau petit puits de 7 mètres. Il aboutit à l'entrée du Méandre de la Spermatogénèse.

Une fois entré dans ce méandre, il faut chercher à descendre au fond, grâce à un passage étroit qui se présente assez vite. Une fois descendu, la suite est à gauche, puis on repart vers le bas et on poursuit en suivant les flèches jaunes. On débouche alors dans une petite salle. Un passage au sol, où souffle un courant d'air très violent, permet de retrouver du volume. On remonte légèrement dans le méandre pour shunter le bas (plus étroit). On ne tarde alors pas à arriver à un P7 (relais). Au bas de ce P7, nous entrons dans le Chemin du Parlement.

Dans un premier temps, il faut remonter 2 mètres environ au-dessus des blocs coincés et chercher à rester à niveau, au plus près du sol. En effet, monter trop haut dans le méandre dès le début serait synonyme d'égarement. En restant au plus près du sol, on tombe sur un virage à gauche conduisant à une main-courante en contrebas. Un P10 lui fait suite. En le descendant, ne pas aller jusqu'en bas mais se décaler par rapport à la verticale et suivre une inscription «GUIERS», ainsi qu'une flèche jaune. Cheminer ensuite en restant au plus près du sol, jusqu'à pouvoir descendre complètement au sol. On arrive ainsi dans un espace un peu plus large où figurent des inscriptions : «BOT» (Boulevard des Tritons) vers le haut, «M» (Metro) en face. Il y a aussi, un mètre plus loin, une flèche noire indiquant de monter verticalement. À partir de cet endroit, il va falloir monter dans le méandre jusqu'au plafond. La montée n'est pas toujours commode, le plus simple étant de monter par paliers (en zig-zag), mais le plus verticalement possible en tout cas. Lors de la montée, se repérer à des papiers d'aluminium qui servent de balisage. Une fois arrivé au plafond, on en a presque terminé. On continue un peu à l'horizontale, on franchit un dernier passage étroit et on poursuit sur une quinzaine de mètres. Ces derniers mètres nous mènent à un premier trou au sol que l'on enjambe, suivi rapidement d'un puits au dessus duquel on passe en opposition. On arrive dans un espace plus vaste et il faut alors continuer dans la galerie. Cette dernière, légèrement descendante, est creusée au niveau du joint de strate et devient rapidement surcreusée. Au premier carrefour, il faut ignorer la galerie qui part sur la droite (Galerie Grise) et continuer en face dans la galerie sur-creusée. On la parcourt tantôt en haut, tantôt au fond. Au moment où le plafond s'abaisse, on remarque une galerie basse et grasse à droite au dessus du surcreusement, au niveau de la banquettes. On s'y engage et on arrive rapidement dans un espace un peu plus large où l'on remonte de quelques mètres. On continue vers l'aval par le passage bas de gauche. On remonte une galerie boueuse (un pas d'escalade). On redescend ensuite un toboggan qui nous mène dans une salle d'éboulis. En continuant vers l'aval, nous tombons sur un P6 que l'on descend. En bas on prend sur la droite une galerie large mais un peu basse par endroit qui nous mène à la galerie du Solitaire. On peut alors soit tourner à gauche et rejoindre la galerie des Tritons, soit continuer à droite dans la galerie du Solitaire.

Poursuivre dans la Galerie sur environ 700 mètres, jusqu'à un départ sur la gauche permettant d'atteindre la vire du Puits Isabelle. On prend à gauche (muret) la Galerie Paul qui débouche sur le Puits Pierre (35m). À sa base, prendre une galerie et tourner à droite pour s'engager dans le Réseau Sanguin, succession de boyaux et galeries basses. À chaque croisement, repérer les galeries barrées par des murets et s'engager systématiquement dans celles qui ne le sont pas. On arrive, au bout de 200 mètres environ, dans la Grande Salle du Guiers Mort.



