

# Réseau de la Dent de Crolles

## Descriptif détaillé de la Traversée Glaz-Chevalier par les puits de la Lanterne



La morphologie de la zone d'entrée de la grotte CHEVALIER évolue défavorablement du fait d'effondrements successifs pouvant compromettre la sortie des visiteurs. Dès lors, il est vivement recommandé de reconnaître les lieux avant de s'engager dans une traversée.



version septembre 2018  
(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 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.

# Glaz - Chevalier par les puits de la Lanterne

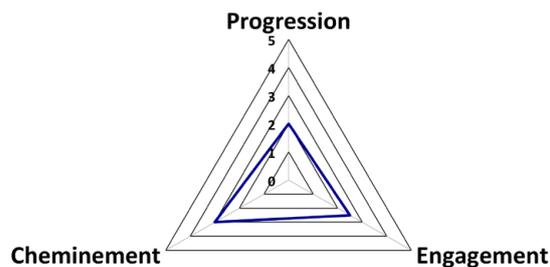
version septembre 2018

Dénivellation : **27 m**

Développement : **3 km**

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

Type : **broches**



Difficulté : **2,5/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **50 m**

Cordes : **2 x 55 m**

Corde de secours : **55 m**

Approche : **45 min / 1 h**

Durée de la traversée : **7 à 9 heures à 4 personnes**

Retour : **1h15 - 1h30**

Navette de voiture : **0 km**



**La morphologie de la zone d'entrée de la grotte CHEVALIER évolue défavorablement du fait d'effondrements successifs pouvant compromettre la sortie des visiteurs. Dès lors, il est vivement recommandé de reconnaître les lieux avant de s'engager dans une traversée.**



## 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'Oeille. 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 :

*Grotte Chevalier - Pas des Terreaux - Sentier du Pas de l'Oeille - Pré qui Tue - Col des Ayes - Parking du Col du Coq*

*Attention chemin très escarpé, risque de chute si terrain glissant (pluie, glace ou neige).*

Prendre la sente qui descend sous le porche, elle rejoint un sentier plus marqué que l'on prend à droite. On laisse le chemin qui descend, à droite, de la grotte Annette. Passer le Pas des Terreaux (corde facultative). Le sentier est parfois peu marqué (marnes). Laisser à droite le chemin qui mène au Pas de l'Oeille puis descendre le Pré qui Tue. On revient alors par le parcours emprunté à l'aller.



# Glaz - Chevalier par les puits de la Lanterne

## Recommandations :

Le parcours n'est pas évident. Il convient de prendre une topo et une boussole avec soi. Ne descendre que des puits équipés de broches.

Attention au sentier de retour au parcours parfois peu marqué et aérien.

## Étapes :

Glaz-PL1-PL2-PL3-PL4-Vire P36-Vire Puits du Lac-Vire P60-Puits Fernand-Diaclase Annette-Méandre dans le sol de la galerie-P10-Puits Maurice-Méandre Nadine-Laminoir-Puits de la Toussaint-Galerie de la Grotte Chevalier

## Itinéraire :

Glaz - PL1+PL2 ↓12m+15m - PL3 ↓18m - PL4 ↓12m → - P36 → - plan incliné ↗ - Puits du Lac → P60 → Puits Fernand ↓25m - ↗vire terreuse - diaclase Annette ↓15m+↓6m - puits de la Vire → accès au méandre↓2m - Puits de la Jonction ↑10 - MC→ - Puits Maurice ↓50m+5m - Méandre Nadine - ressaut ↓5m - méandre - Puits de l'Oubliette (↓15m+MC→) - Puits de la Toussaint ↓25m+ 8m - Galerie de la Grotte Chevalier ↗

## Descriptif :

Entrer dans le Glaz, suivre la grande galerie sur 250 m et tourner à gauche. Emprunter une diaclase fortement décline 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).

On rejoint le sommet du Puits de la Lanterne 4 (que l'on descend). On passe au dessus de la Fosse aux Ours par la droite et on longe le sommet du P36 par une grande main courante et une escalade de 2m. On continue dans la galerie principale pour arriver rapidement sur la remontée d'un plan incliné aussi glissant que pénible et équipé d'une corde. On continue toujours dans la grande galerie. On contourne le Puits du Lac, puis le P60 par des main-courantes. Dans un virage à droite (actif au sol), on laisse à gauche une galerie un peu plus petite qui mène au Puits Labour et on remonte vers le puits Fernand que l'on descend (25 m).

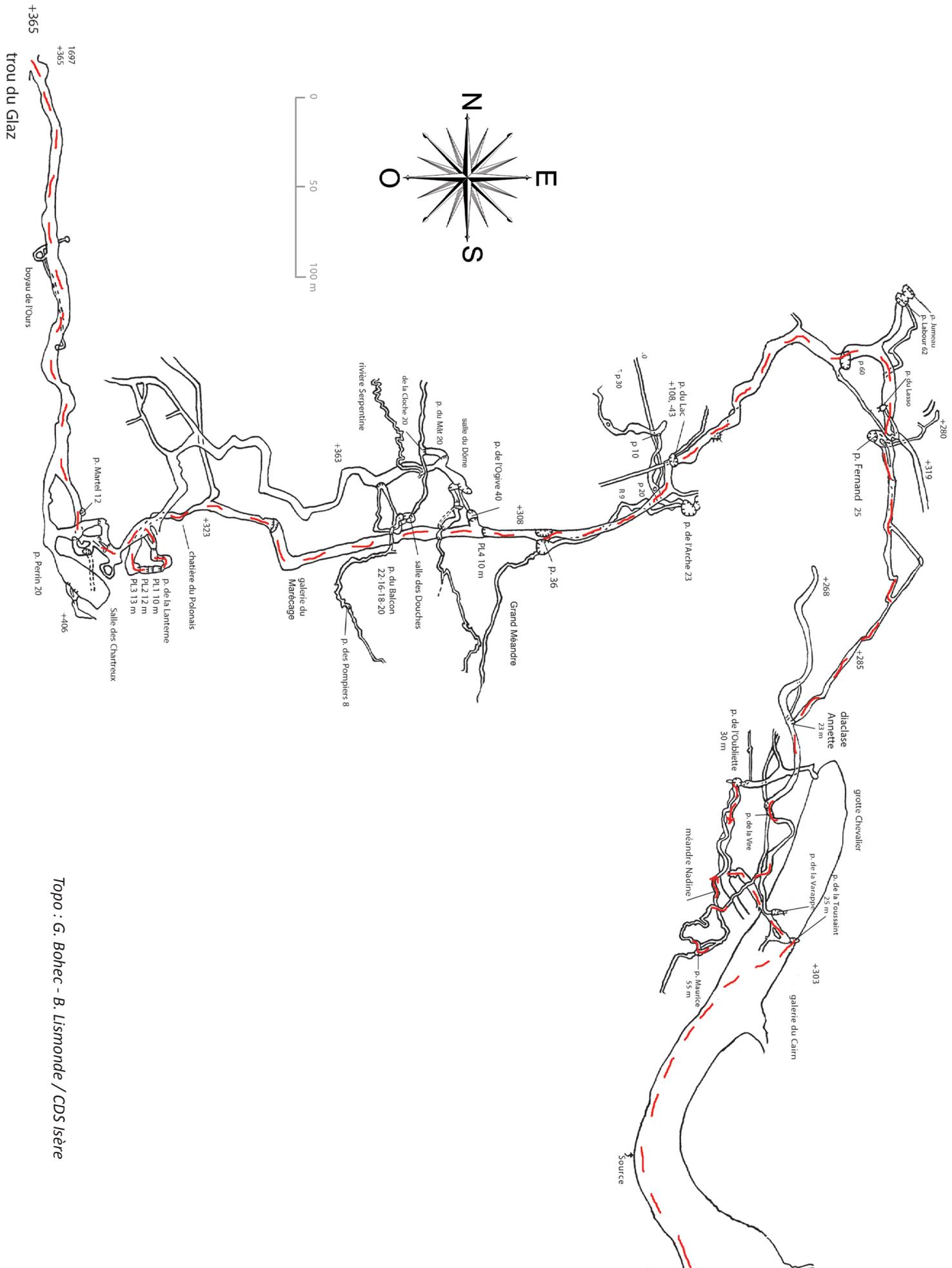
On emprunte une vire équipée d'une grande main-courante remontante. Après un passage plus étroit dans la diaclase, qu'il convient d'éviter en restant en hauteur, on prend un passage à gauche et immédiatement une lucarne à droite au niveau des pieds. On prend au plus évident pour ensuite rejoindre le sol. Au bout, bifurquer à droite et continuer vers la Diaclase Annette que l'on descend (15 et 6 m). On débouche dans la galerie 43. Laisser la galerie légèrement descendante (N-O) et remonter Sud-Est. On passe à côté du Puits de la Vire (MC).

Dans la galerie, à mi-chemin entre le puits de la Vire et le puits de la Varappe, on remarque un méandre de 2m de hauteur à droite dans le sol. Engagé dans ce méandre, on prend la branche de gauche que l'on parcourt au sol sur une centaine de mètres et on rejoint la base d'un P10 puits remontant, équipé d'une corde, qui constitue le puits de la Jonction. Au sommet, une main-courante nous mène, une dizaine de mètres plus loin, en haut du Puits Maurice que l'on descend. Un fractionnement à quelques mètres du sol, sur une lame rocheuse, permet d'éviter de coincer la corde au rappel.

En bas du puits Maurice, on continue dans le méandre Nadine, méandre accrocheur. On descend un ressaut de quelques mètres durant le parcours dans ce méandre et on rejoint le haut du puits de l'Oubliette. On descend un premier tronçon d'une quinzaine de mètres et on rejoint une main-courante d'abord descendante puis horizontale et qui permet de rejoindre la suite du réseau (il ne faut pas descendre en bas du puits de l'Oubliette). Une série de conduits bas et laminoirs ramène vers le puits de la Toussaint qui se descend en 2 tronçons. On prend pied non loin du terminus de la galerie de la grotte Chevalier.

La remontée de cette galerie est longue et se fait dans les blocs en direction du sud, en gardant en main-courante la paroi de droite. La galerie s'abaisse. Le passage est à droite, en haut d'un petit éboulis, dans une trémie. Un dernier éboulis instable conduit au porche d'entrée de Chevalier. Attention aux pierres et à ceux qui remontent derrière vous.





Topo : G. Bohec - B. Lismonde / CDS Isère



