

Réseau de la Dent de Crolles

Descriptif détaillé de la Traversée Glaz-Guiers Mort par les puits de la Lanterne et le P36



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.

Glaz - Guiers Mort par le P36

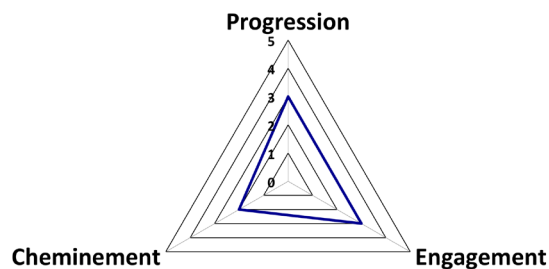
version été 2014

Dénivellation : **365 m**

Développement : **2 km**

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

Type : **broches**



Difficulté : **2,7/5**

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : **40 m**

Cordes : **2 x 40 m**

Corde de secours : **40 m**

Approche : **45 min / 1 h**

Durée de la traversée : **8 à 10 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 (pointé sur la carte IGN 3334).

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 :

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.



Glaz - Guiers Mort par le P36

Recommandations :

Le parcours n'est pas évident. Il convient de prendre une topo avec soi, ainsi qu'une boussole.

Étapes :

Glaz - PL1 - PL2 - PL3 - PL4 - Vire P36 - P36 - Méandre - Ressaut - Méandre - Puits de l'Arche - Méandre - Puits des Malchanceux - Méandre - Puits du Bivouac - Champs Elysées - Galerie des Champignons - Cascade Rocheuse - Galerie des Deux Frères - Puits Banane - Boulevard des Tritons - Vire du Puits Moulin - Vire Rias - Vire du Puits Isabelle - Galerie Paul - Puits Pierre - Réseau Sanguin - Guiers Mort.

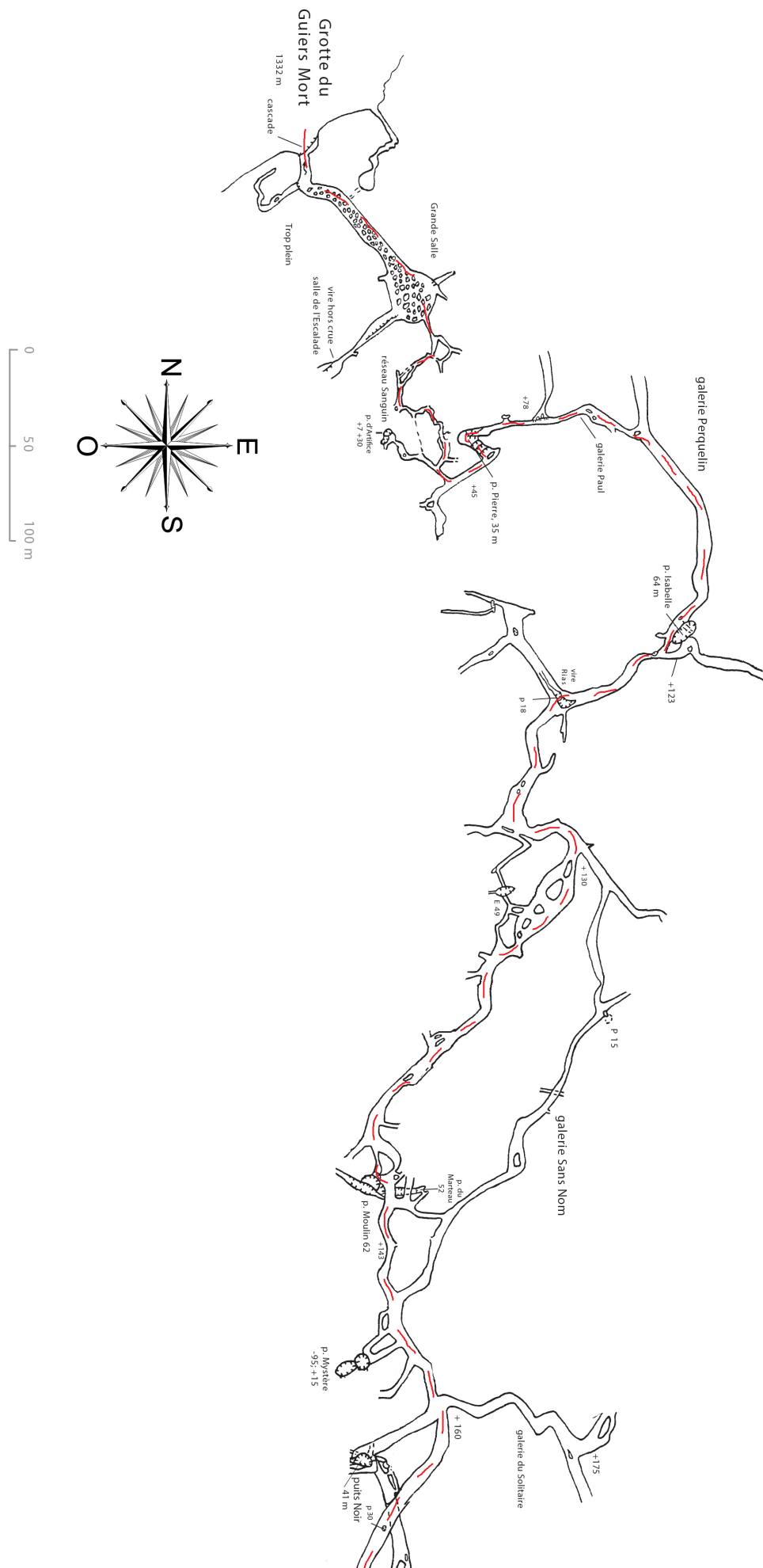
Itinéraire :

Glaz - PL1+PL2↓12m+15m - PL3↓18m - PL4↓12m →P36↓(30m) - Méandre - Ressaut ↓(9m + 6m) - Méandre - Puits de l'Arche↓(3m) - Méandre - Puits des Malchanceux↓(11m) - Méandre - Puits du Bivouac↓(11m) - Champs Elysées - Galerie des Champignons - Cascade Rocheuse↑(41m) - Galerie des Deux Frères - Puits Banane↓(15m) - Boulevard des Tritons - Vire du Puits Moulin - Vire Rias - Vire du Puits Isabelle - Galerie Paul - Puits Pierre↓(35m) - Réseau Sanguin - Guiers Mort.

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 et boueuse (Galerie du Marécage). On rejoint le sommet du Puits de la Lanterne 4 (que l'on descend). Puis on atteint rapidement la margelle du P36 (Main courante en passant au dessus de la Fosse aux Ours). Descendre le P36 et s'engager dans le méandre (main courante). On descend un ressaut en 2 parties (9m + 6m) à équiper. Puis, une petite corde en fixe permet de descendre dans le méandre. Il est recommandé de ne pas monter trop haut dans ce méandre, mais de rester au plus confortable près de l'eau. On tombe assez rapidement sur une nouvelle main-courante et un relais, permettant de descendre une verticale d'environ 7m. Au bas de cette verticale, on enchaîne dans un nouveau méandre équipée d'une main courante. On arrive alors au sommet de Puits de l'Arche dont on descend les 3 premiers mètres pour rejoindre une nouvelle main courante. On s'engage dans un nouveau méandre, il nous mène au Puits des Malchanceux (11 m). Suit alors un méandre confortable qui conduit au Puits du Bivouac (11m). Prendre à gauche pour déboucher dans les Champs Elysées. On les quitte pour un passage bas (cairn) qui mène à la Galerie des Champignons que l'on parcourt en descendant jusqu'à buter au bas de la Cascade Rocheuse (E41) (à noter : il y a un échappatoire à sa base qui se dirige vers le puits du Cerf). Au sommet de la Cascade Rocheuse, on prend la Galerie des Deux Frères qui conduit, après une main courante aussi courte qu'athlétique, au Puits Banane (15m). Un pendule dans ce puits nous permet de prendre pied dans le Boulevard des Tritons, avec son surcreusement caractéristique. On laisse la Galerie du Solitaire, la Galerie Sans Nom, on contourne le Puits Moulin, on laisse la Galerie de l'Epée et on emprunte la Vire Rias, puis la Vire du puits Isabelle. On prend à gauche (muret) la Galerie Paul qui débouche sur le Puits Pierre (35m). A sa base, prendre une galerie et tourner à droite pour s'engager dans le Réseau Sanguin, succession de boyaux et galeries basses. A 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.





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



