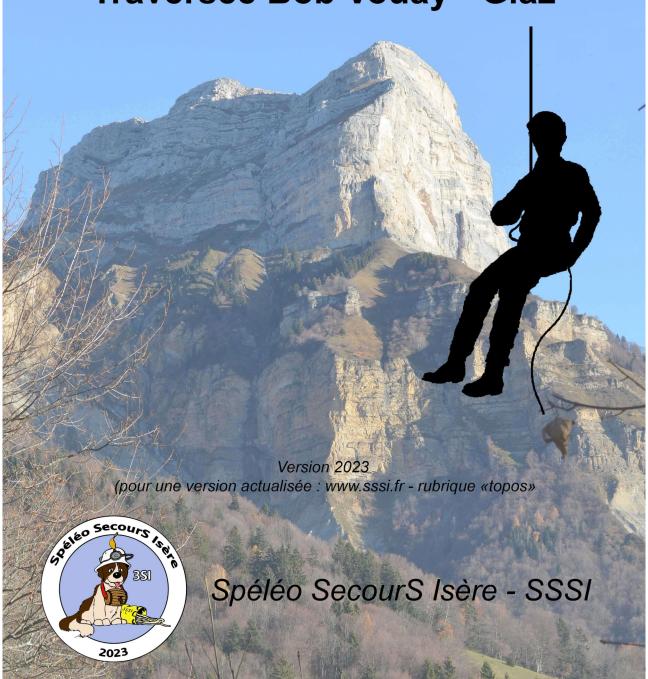


Descriptif détaillé de la Traversée Bob Vouay - Glaz



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 spéléo avec de quoi descendre et remonter sur cordes ;
- · des sacs 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 donnée 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 noeud 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.

TRAVERSÉE BOB VOUAY - GLAZ

Version 2023

Dénivellation : 325m Développement : 1,4 km

État de l'équipement : Très bon en novembre 2022

Type: broches, chaîne inox 8mm

Hauteur de la plus grande verticale d'un jet : 35m

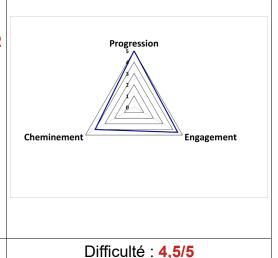
Cordes: 2x35m

Corde de secours : 35m

Approche : 1h/1h30min

Durée de la traversée : 8 à 10h à 4 personnes

Retour : 1h15min Navette : 0km



Approche:

Col du Coq – Col des Ayes – Pré qui Tue – Droite – Pas de l'Oeille – 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. Prendre à droite l'accès au Pas de l'Oeille. Une fois arrivé sur le plateau sommital, poursuivre droit devant sur une centaine de mètres, jusqu'à atteindre une petite arche rocheuse. Franchir cette arche et accéder à l'entrée du gouffre, qui est caractérisée par une poubelle.

Les coordonnées du Bob Vouay sont les suivantes (altitude = 2022 m) :

Latitude = 45, 30960°N – Longitude = 5,85445°E (WGS84)

Lambert3: X= 875,801 Y=3340,307

UTM(31T/WGS84): X= 723758.7; Y= 5021290.8

Attention: Durant les périodes d'enneigement, l'accès au plateau de la Dent de Crolles est extrêmement dangereux. De plus, l'entrée du Bob Vouay est alors totalement recouverte par un névé, rendant l'entrée dans le trou impossible tant que la neige n'a pas fondu. L'accès au Bob Vouay est également fortement déconseillé en cas de mauvaise visibilité (nuages sur le plateau, brouillard, ...).

Retour:

Trou du Glaz – Pré qui Tue – Col des Ayes – Col du Coq

En sortant du Trou du Glaz, suivre 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.

TRAVERSÉE BOB VOUAY - GLAZ

Recommandations:

Traversée éprouvante et très engagée, s'adressant à des spéléos endurants et maîtrisant parfaitement la progression en méandres étroits. Le cheminement étant complexe, il est indispensable de prendre une topo et une boussole avec soi. Une fois le Méandre Bicolore franchi, aucun échappatoire ne peut être envisagé jusqu'à la sortie. Le risque de crue étant important dans certains puits (Puits du Verdon, Cascade du Puits du Verdon, ...), cette traversée ne doit être envisagée que par temps sec, avec une météo stable et hors période de fonte des neiges.

Étapes :

Entrée – P12 – Diaclase Gaëtan – Ressaut Hervé – P21 – Téléphérique – Pédalier – Tuyère – Fissure Boum-Boum – Salle Mathilde – Puis Nicollet – P10 – C7 – Méandre Bicolore – Puits du Carrefour – Méandre du Pécheur Double – Puits du Fer à Cheval – Méandre Merdique – Puits du Verdon – P10 – Cascade du Verdon – Grand Méandre – Tarzan du P36 – PL4 – Puits de l'Ogive – MC – R6 – Salle du Dôme – Dalle stalagmitique – Carrefour Puits de la Lanterne – Grande Galerie du Glaz

Itinéraire :

Entrée - Escalier Menu Mental $\Psi 8m - MC \rightarrow -$ Puits Adhémar $\Psi 12m -$ Diaclase Gaëtan - Ressaut Hervé $\Psi 3m -$ P21 $\Psi -$ Téléphérique - Pédalier - Tuyère - Fissure Boum-Boum - Salle Mathilde - Puis Nicollet $\Psi (10m + 35m) -$ R3 $\Psi -$ P10 $\Psi -$ C7 $\Psi -$ Méandre Bicolore - Puits du Carrefour $\Psi (10m + 3m) -$ Méandre du Pécheur Double - Puits du Fer à Cheval $\Psi (23m + 24m) -$ Méandre Merdique - Puits du Verdon $\Psi (5m + 10m + MC + 15m + 30m + 10m + 10m + 5m) -$ P10 $\Psi -$ Cascade du Verdon $\Psi (12m) -$ Grand Méandre - Tarzan du P36 $\Psi -$ PL4 $\Psi (12m) -$ Puits de l'Ogive $\Psi (40m) -$ MC $\Psi -$ Glaz

Descriptif:

On entre dans le réseau en se laissant glisser par la poubelle dont le fond a été découpé. Une fois le passage dans la poubelle franchi, nous mettons pied dans un court méandre descendant (l'Escalier Menu Mental). Là, une main courante permet d'accéder au premier P12 (Puits Adhémar). On ne descend pas le P12 jusqu'au fond, une main courante permet d'identifier la suite. Nous franchissons un nouveau méandre court (la Diaclase Gaëtan). Les bois coincés en travers facilitent la progression. On retrouve rapidement une main courante pour franchir un R3 (le Ressaut Hervé) et accéder au P21 (le Puits du Comte de Veindracq-La-Tour).

On arrive alors dans une zone où l'on peut voir un câble métallique (Le Téléphérique) qui protège un ressaut descendant de la chute d'un gros bloc coincé. On s'engage dans ce ressaut, sous le bloc, dans l'axe du câble, et on remarquera au passage les grosses équerres métalliques retenant une écaille. Ce ressaut descendant n'est pas très large. Arrivé en bas, il faut remonter en face de 3 mètres pour passer par une lucarne et un passage encore pas très large et descendant. On arrive dans une partie plus large, ou l'on remarque immédiatement un pédalier fixé au plafond. Celui-ci a servi, lors de l'ouverture du boyau dans la couche marneuse, à remonter la terre issue du creusement par les explorateurs. C'est un boyau légèrement descendant qui permet de progresser à quatre pattes en général. Le sol est plutôt humide et glissant, sans trop de pierre, permettant de progresser assez confortablement. On passera par un passage plus étroit (la Tuyère), un espace ponctuel légèrement plus grand (la Salle de la Quenouillette) et enfin la Fissure

Boum-Boum pas bien large, pour aboutir dans une grande salle ébouleuse (La Salle Mathilde). Depuis le pédalier, on aura parcouru environ 70 mètres.

La Salle Mathilde est de belles dimensions. Une main courante mène au Puits Pierre Nicollet, que l'on descend en 2 tronçons (10m et 35m). La tête de ce puits se situe dans une zone très ébouleuse, propice à la chute de pierres. Bien se protéger, donc, en bas du puits Nicollet avant de laisser descendre le suivant.

Arrivé à la base du Puits Nicollet, il est préférable de tirer le rappel immédiatement afin d'éviter tout risque de coincements. Un ressaut de 3 mètres fait suite. On le descend à l'aide d'une corde fixe. Puis, nous attaquons un court méandre équipé d'une main courante pour accéder à un P10 dont l'accès à la chaîne de rappel est assez étroit.

A sa base nous retrouvons un petit actif. Continuer vers l'aval, où une nouvelle maincourante mène à la Cascade de 7m, équipée en fixe.

À la base de cet obstacle nous sommes à l'entrée du méandre Bicolore, long d'environ 50 mètres. Il doit son nom aux 2 couleurs de peinture utilisées historiquement pour indiquer le passage vers le Trou du Glaz (bleu) ou vers la Grotte Chevalier (rouge).

S'engager à niveau dans le méandre et suivre les catadioptres. Pour le début du méandre, l'itinéraire emprunté est différent du balisage bleu et rouge d'époque. On est globalement sur une progression à niveau, puis on descend quelques « marches » successives jusqu'à atteindre une main courante. Là on retrouve le balisage d'époque.

Suivre la main-courante jusqu'à une escalade de 3m qui marque la zone de bifurcation de la traversée. Dans le sens de la progression, prendre tout droit pour la direction du Glaz (balisage en place). On peut aussi remarquer le balisage d'époque en bleu.

On continue dans le méandre avec, rapidement, une descente de 3m en fixe. La progression s'effectue au fond du méandre jusqu'à un élargissement où il faut viser un départ en hauteur sur la gauche (catadioptre en place) pour trouver la suite. On trouve alors une main-courante pour accéder au Puits du Carrefour 10m+3m.

Après cet interlude vertical, nous voici de nouveau dans une progression en méandre : le Méandre du Pêcheur Double. Ce nouveau méandre fait 150 mètres de long et, à part son étroitesse, il a peu de points communs avec le Méandre Bicolore.

Démarrer à niveau puis rester en hauteur autant que possible. Une main-courante en fixe permet de protéger un passage exposé. A la base d'un ressaut équipé en fixe, rester à ce niveau jusqu'à atteindre le Puits du Fer à Cheval 23m + 24m. Une fois le premier jet descendu, franchir un R3 et viser une banquette sur votre droite pour trouver la main courante d'accès au second jet. Ce dernier se descend jusqu'à sa base, d'où il faudra remonter 4m (équipement fixe) pour démarrer le Méandre Merdique (suivre la flèche noire).

Le Méandre Merdique est à la fois accrocheur et glissant par endroits. On franchit rapidement un passage au-dessus d'un trou (rubalises en place). Après au moins 50 mètres, on a la possibilité de continuer droit devant soi (c'est le plus évident), ou bien d'emprunter un accès franchement vers le bas. C'est cet accès vers le bas qu'il faudra emprunter absolument (flèche noire sur la paroi de droite, indiquant de descendre + catadioptre en place). L'accès est peu vendeur car quelques flaques d'eau sont présentes en cours de chemin. Mais l'on retrouve assez rapidement une vraie configuration de

méandre où l'on progresse en opposition. Au bout de quelques minutes, une main courante marque la fin du méandre. Nous arrivons alors au premier des 7 rappels du Puits du Verdon, successivement : 5m + 10m + grande main courante en fixe + 15m + 30m + 10m + 10m + 5m (en fixe).

Un P10 fait suite et permet d'atteindre une salle fracturée. Viser un passage sous un bloc à main droite pour rejoindre la Cascade du Verdon. A sa base, nous nous retrouvons alors devant l'entrée du Grand Méandre.

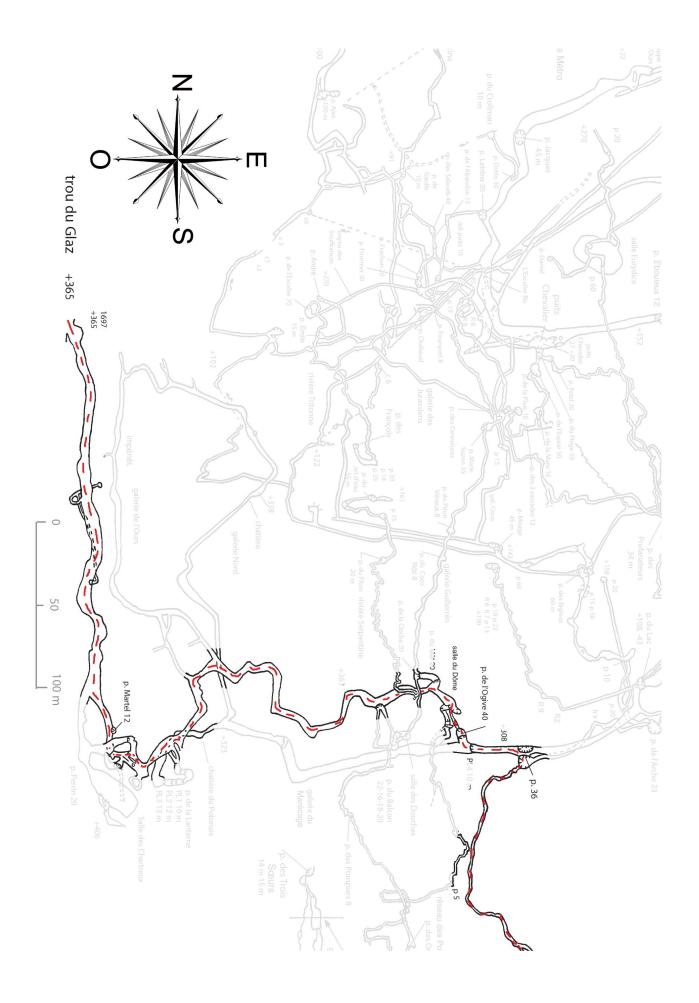
Une rubalise indique la hauteur à laquelle attaquer le Grand Méandre (environ 3 mètres du sol). Cet élément est important car il va conditionner le cheminement durant les 300 mètres de progression. Se positionner au niveau de la rubalise et avancer dans le méandre sur une petite dizaine de mètres. On apercoit alors, devant soi, le départ de la première main-courante. A partir de là, une règle simple s'applique : la hauteur de progression est indiquée par les fins de main-courantes. Autrement dit, chaque fois que l'on quitte une main-courante, progresser en restant au même niveau. Ce sera la maincourante suivante qui indiquera au spéléo s'il doit descendre dans le méandre (la plupart du temps) ou bien remonter légèrement. Globalement, les changements de niveau sont peu significatifs. Seul le spéléo peut adapter sa hauteur de progression dans une optique de compromis confort/points d'appuis. La main courante dite « du piton » (piton conservé comme ancrage mais sécurisé par 2 points supplémentaires) marque approximativement la moitié du méandre. Non loin de la fin, le méandre prend subitement de la largeur et l'on se retrouve dans une zone avec une verticale à descendre. Dans cette zone, le risque de chutes de pierres est important. Seul celui qui descend doit s'engager (les autres doivent rester en retrait). Celui qui descend passera un premier fractionnement puis continuera à descendre jusqu'à atteindre une main courante où il sera à l'abri. C'est à cet endroit là qu'il pourra indiquer au suivant que la corde est libre. Le Grand Méandre se termine environ 30 mètres plus loin et on arrive dans une petite rotonde sèche et non ventilée (lieu idéal pour une pause). Une petite arche adjacente conduit à la main-courante d'accès au Tarzan du P36.

Suivre la main courante qui nous amène (plein vide) entre un gros rocher et une écaille rocheuse. Nous sommes au dessus du P36. Une cordelette permet de ramener à soi la corde du Tarzan sur laquelle on fixe croll et poignée (bien en tension). Avant de se lancer dans le vide, ne pas oublier de se longer dans la corde horizontale qui traverse le puits. L'arrivée sur l'autre rive du puits se fait en douceur. On descend alors vers la main courante qui longe la Fosse aux Ours. Remonter la galerie plein Ouest sur une vingtaine de mètres pour rejoindre la base du PL4 (corde en fixe sur la droite). Remonter ce puits et suivre la main courante jusqu'au bout.

La suite est tout de suite sur la droite (plein nord), quand on regarde la galerie qui suit le PL4. Remonter sur quelques mètres pour une rejoindre la base du Puits de l'Ogive. Il est équipé d'une corde en fixe. 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). Puis, 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 attention, 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 au 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.



 $Sp\'el\'eo~Secour S~Is\`ere-Travers\'ee~Bob~Vouay-Glaz-Page~8$

