



Guide d'escalade du site de Trois-Rives

Responsable de l'aménagement: La FQME et le Club d'escalade et de montagne de la Mauricie

Merci aux ouvreurs du site, ainsi qu'à tous les bénévoles qui sont venus sécuriser le site. Pour l'ouverture et le développement, toutes les voies ou sentiers doivent être autorisé par le CEMM ou la FQME.

Tous commentaires sur le topo sont appréciés, ils nous permettront de l'améliorer. Faites-nous part de vos commentaires à l'adresse suivante : cemmauricie@gmail.com

Adresse

Paroi d'escalade de Trois-Rives
5112 Route 155 Trois-Rives Qc G0X 2C0

Site web et page internet :
Club de la Mauricie : <https://www.facebook.com/cem.mauricie/>
FQME : <https://fqme.qc.ca/>

Merci à Amélie Vertefeuille et Audrey Lepage pour la réalisation de ce topo.



La propriété

Ayant acheté la propriété au pied d'une falaise d'escalade en août 2020, Patrick Brouillard et Amélie Vertefeuille, co-propriétaires de Passion Escalade, ont commencé à développer le site d'escalade de Trois-Rives avec l'aide de nombreux bénévoles et de la Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade (FQME). C'est grâce à l'accord des propriétaires de la falaise que les travaux ont pu commencer.

Description

Le mur d'escalade est d'environ 400 mètres de large et d'en moyenne 60 mètres de haut. On y retrouve présentement 75 voies et possibilité d'en avoir plus de 200.

Toilette : 1 toilette sur le site.

Chiens : acceptés en laisse en tout temps.

Feux : sont acceptés seulement aux endroits dédiés sur les terrains de camping.

Orientation

La falaise est orientée vers l'ouest. Elle voit donc le soleil en fin de matinée. Par ailleurs, nous pouvons observer un magnifique couchée de soleil du côté de la rivière.

Accès : la falaise se trouve sur un terrain privé, il est donc important de respecter les conditions d'accès.

Sécurité

Le risque de chute de pierres est présent puisque c'est un site en développement. Nous vous demandons de porter un casque lorsque vous êtes à la base de la paroi.

Le réseau est disponible sur le site, mais peut être incertain.
Pour urgence composer le 911.



La grimpe

Cotation : 5.5 à 5.11

Type d'escalade : moulinette sur ancrages artificiels (scellements), premier de cordée « sportive », « mixte » et « traditionnel »

À noter : Pour un coup d'oeil rapide, les lignes « sport » sont équipées avec des plaquettes, alors que les lignes « mixtes » sont équipées de scellements

Approche : entre 1 et 15 minutes!
L'approche peut être escarpée pour certains secteurs, particulièrement les secteurs panoramique et première vague.

Relais : tous équipés sur scellements.

Merci d'utiliser votre matériel pour faire des moulinettes et ainsi éviter d'endommager prématurément les équipements.

Hébergement

Il y a un camping, géré par Passion Escalade, sur place au pied des falaises. Des chalets sont disponibles avec le Domaine McCormick à environ 200 mètres au Sud pour plus de commodités.

Alimentation

Le restaurant de l'hôtel Marineau est le plus près, à 15 minutes au Sud. C'est au même endroit qu'il y a le dépanneur le plus près. L'épicerie la plus proche est à 30 minutes au Nord sur la route 155 et au Sud elle est à plus d'une heure.

Directions

En arrivant de Trois-Rivières, vous devez prendre la route 155 Nord en direction de Shawinigan. Au rond-point, continuez tout droit sur la Route 155. La paroi apparaîtra sur votre droite au km 71.

En arrivant du Lac-Saint-Jean, vous devez prendre la route 155 Sud en direction de La Tuque. La paroi apparaîtra sur votre gauche au km 71.

FQME

La FQME assure ce site et le CEMM gère son développement. Vous devez être membre de la FQME pour y grimper. Les différentes adhésions peuvent être achetées en ligne ou sur place. Pour plus d'information, visitez www.fqme.qc.ca. N'oubliez pas d'apporter votre preuve avec vous.

Bon à savoir

Le site est encore en développement. À chaque année, des nouvelles voies s'ajoutent au site. Si vous détectez des drapeaux ou d'autres indications sur le rocher, il s'agit fort probablement d'une voie non terminée. Évitez de grimper dans ces voies comme elles ne sont peut-être pas encore sécuritaires

Restez dans les secteurs ouverts et évitez de vous aventurer dans les secteurs fermés puisqu'ils peuvent être dangereux, surtout si des travaux sont en cours.

L'escalade à Trois-Rives se développe avec un fort accent sur l'escalade traditionnelle dans le but de préserver la beauté du site et d'encourager l'esprit d'aventure et d'engagement personnel. L'ouverture de lignes offrant de la protection naturelle est donc favorisée. Ainsi, le placement d'un minimum d'ancrages fixes est encouragé. D'ailleurs, le placement d'ancrages fixes dans des endroits où de la protection naturelle existe ne sera pas toléré, à l'exception des relais (i.e. à côté de bonnes fissures). Les ancrages utilisés sur le site sont les scellements Raumer Superstar uniquement.

Légende du topo

 : Moulinette  : Sport

 : Traditionnelle  : Mixte

Carte des secteurs



*Ce dessin n'est pas à l'échelle

Pour toutes informations complémentaires
au sujet du topo, veuillez contacter le CEMM.

Merci de votre contribution!

Secteur de gauche

1. Inexistante pour le moment.

2. Inexistante pour le moment.

3. **Judlaju** 5.7 

Info : PG 20 m

4. **Je craque pour toi** 5.8 

Info : 20 m

5. **La limace** 5.10 

Info : 20 m

6. **Les deux font la paire (gauche)** 5.10 

Info : 22 m

7. **Les deux font la paire (droite)** 5.9 

Info : 22 m

8. **Roc à bloc** 5.9 

Info : 25 m

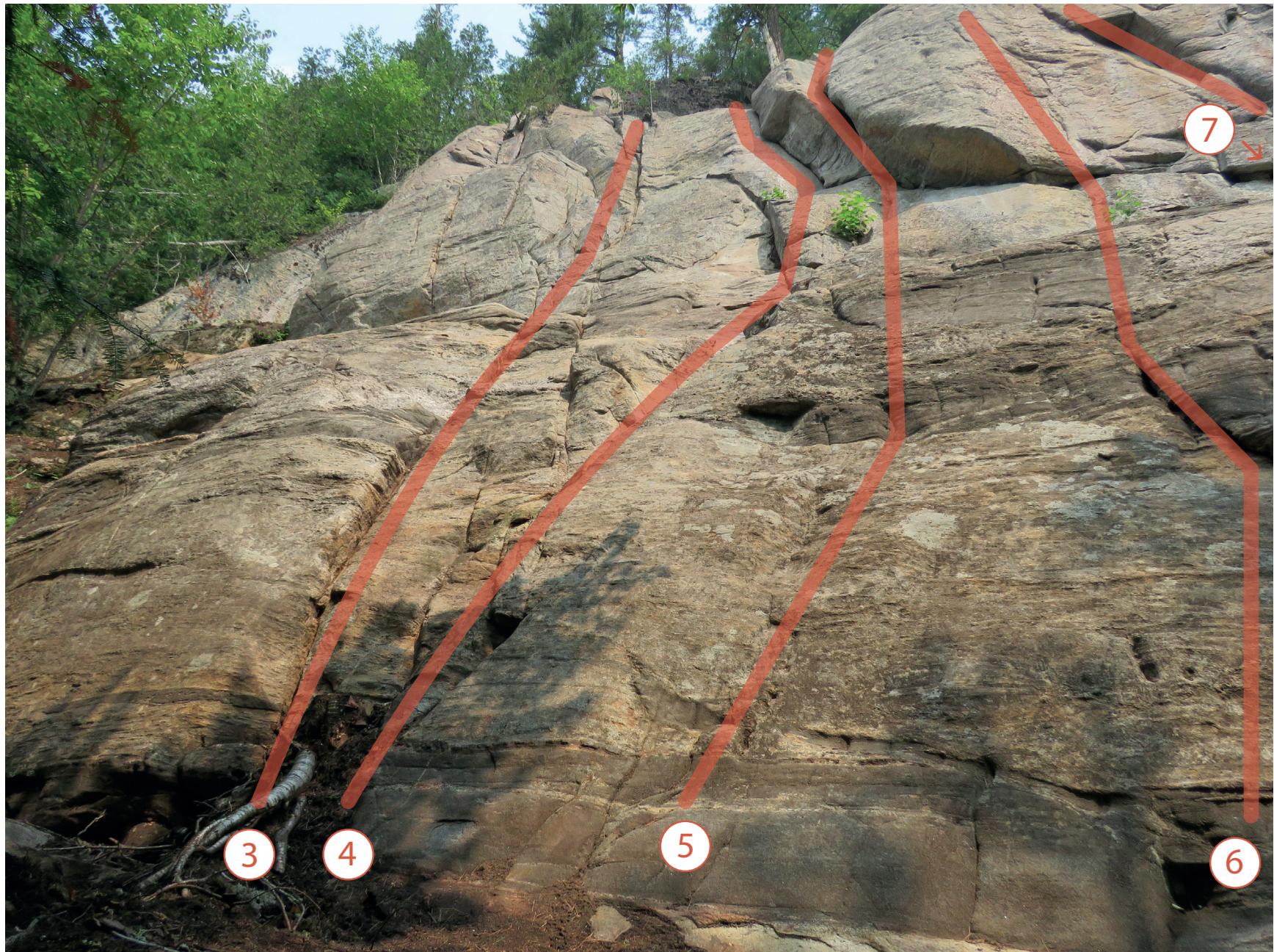
9. **Urgence nominale** 5.10 

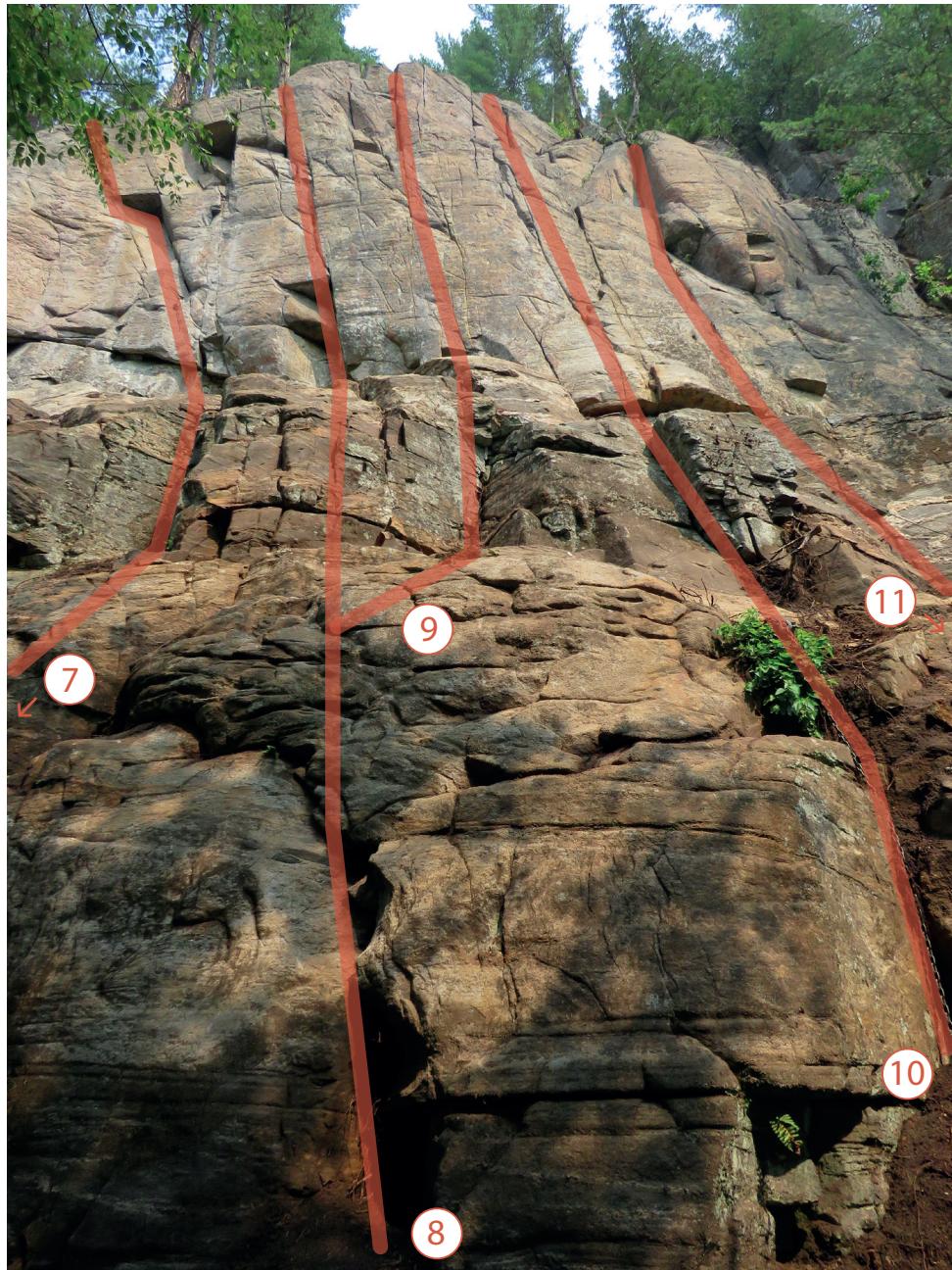
Info : 25 m

10. **Capitaine craque** 5.9 

Info : 27 m

11. Inexistante pour le moment.







Secteur de la petite peanut

1. **Le gros cajou**

Info : 6 plaquettes, 14 m

5.10



2. **La noisette**

Info : 2 scellements, 12m

5.11



3. **Le beurre d'amande**

Info : 6 plaquettes, 12m

5.10





Secteur panoramique

1. Pas de géant

5.8



Départ à gauche de la dalle. Suivre la ligne de plaquettes sur la gauche de la dalle. Utiliser la fissure pour passer le ressaut vertical.

Info : 6 plaquettes, 12 m

2. Pas dall'ure

5.9



Suivre la ligne de plaquette du centre sur la dalle.

Info : 9 plaquettes 15m

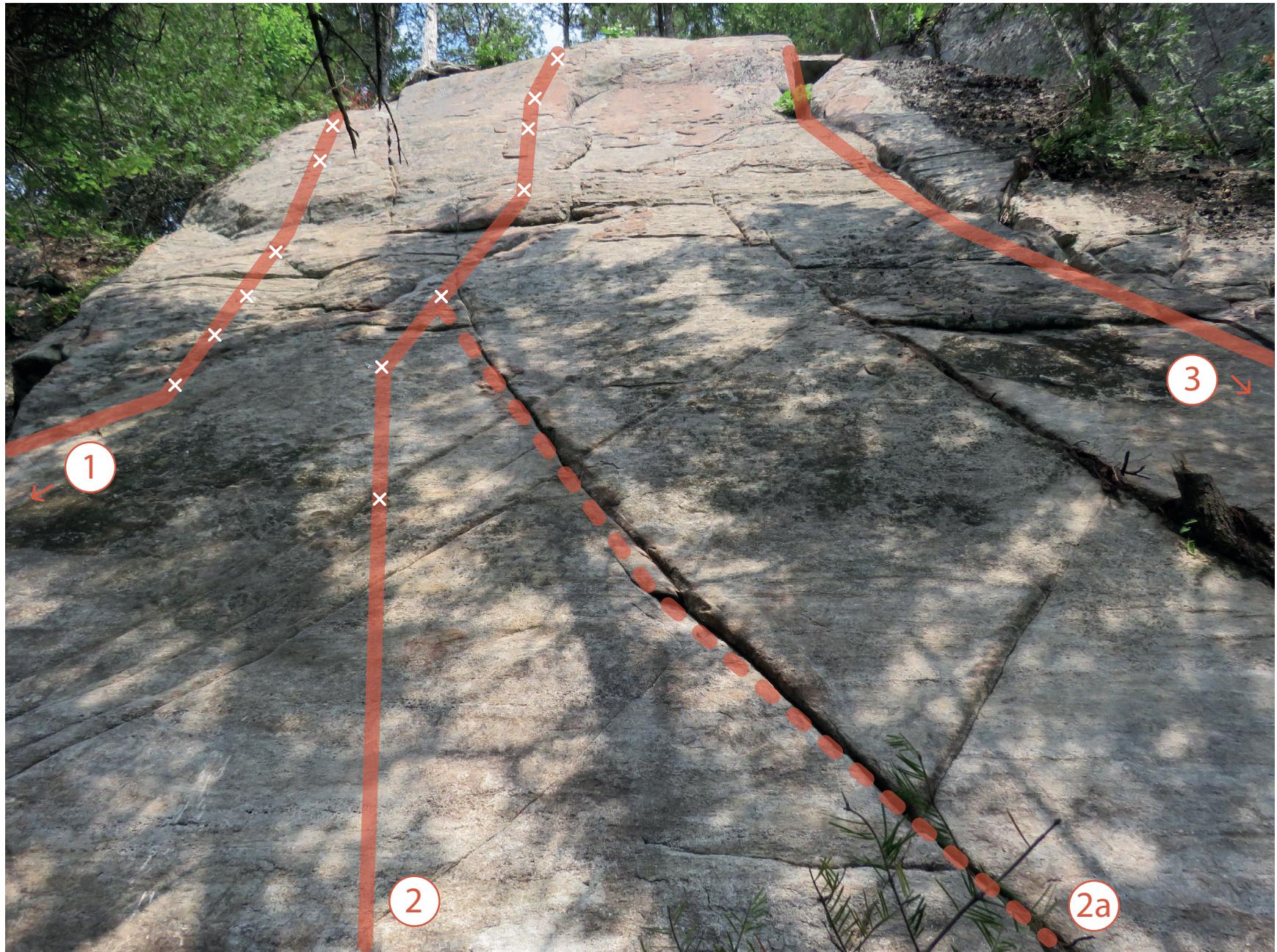
3. L'envolée

5.6



Fissure la plus apparente sur la droite du mur.

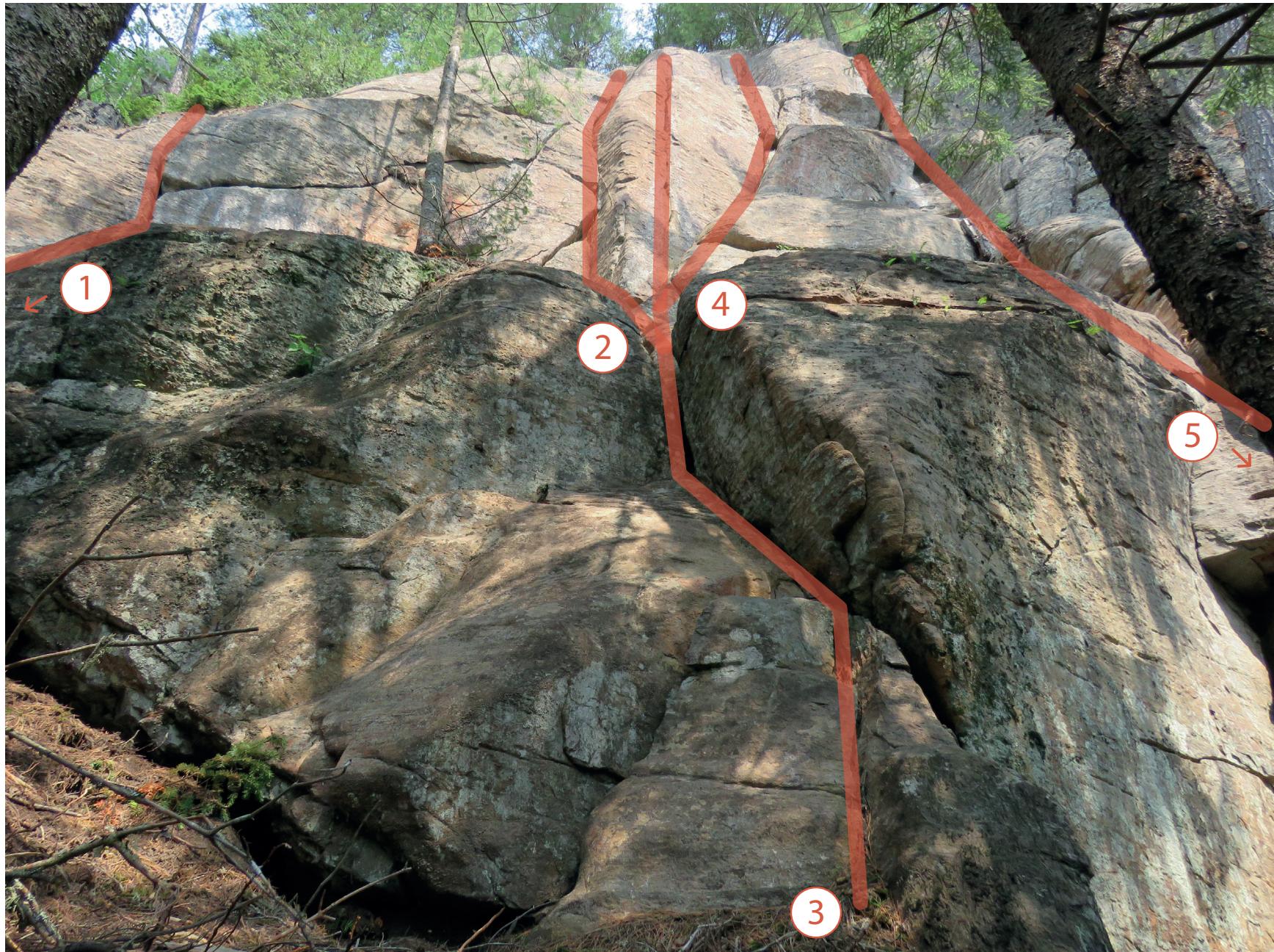
Info : 15m

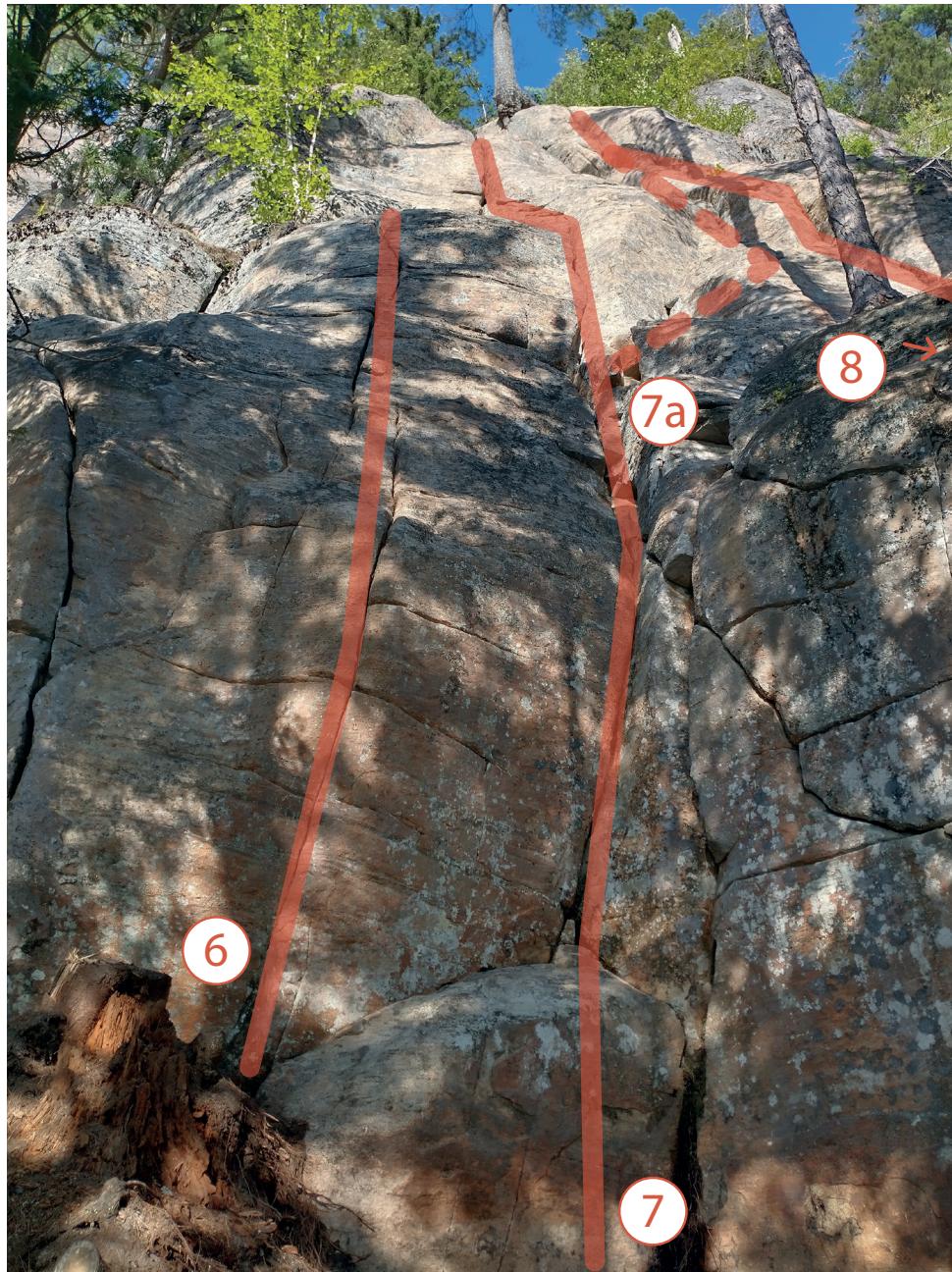


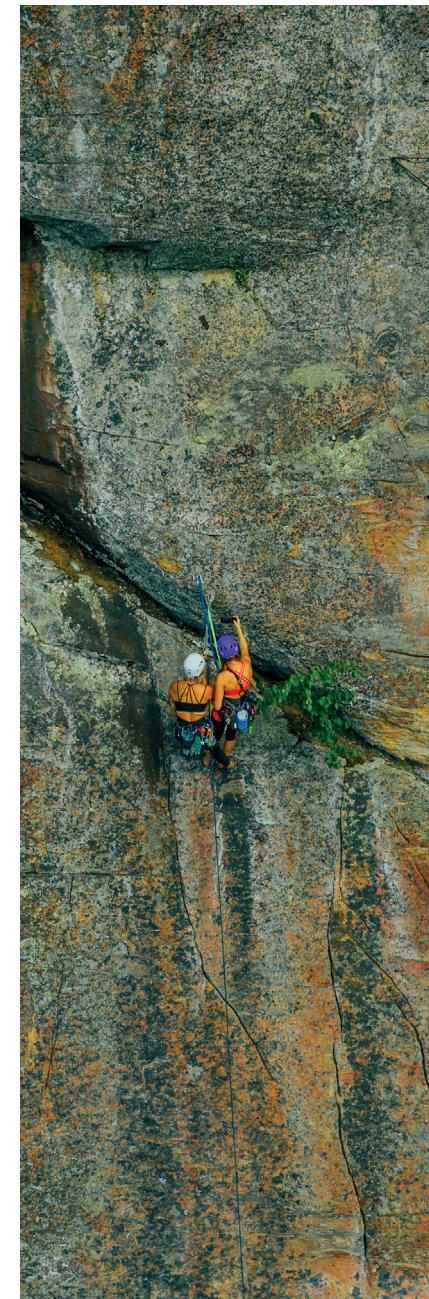
Secteur des premières vagues

Secteur idéal pour l'intiation à l'escalade traditionnelle

1. Apprenti matelot Info : 20 m	5.6	↑
2. Le vent dans les voiles Info : 20 m	5.8	↑
3. Trident Info : 20 m	5.9	↑
4. Rose des vents Info : 20 m	5.7	↑
5. Raz-de-marée Info : 20 m	5.7	↑
6. Bouteille à la mer Grimper la mince fissure jusqu'au relais. Info : 15 m		↑
7. Poséidon Départ dans le dièdre ouvert à gauche, suivre la fissure sur la dalle. Info : 25 m	5.8	↑
7a. Sur le ledge traverser vers la droite pour rejoindre « Prendre le large ».		
8. Prendre le large Départ dans le dièdre ouvert à droite Info : 25 m	5.8	↑







Secteur Cric-Crac-Croc

1. **2 par 4**

Info : 10m

5.7



2. **Cric**

Info : 22m

5.10



3. **Crac**

Info : 20m

5.8



4. **Croc**

Info : 20m

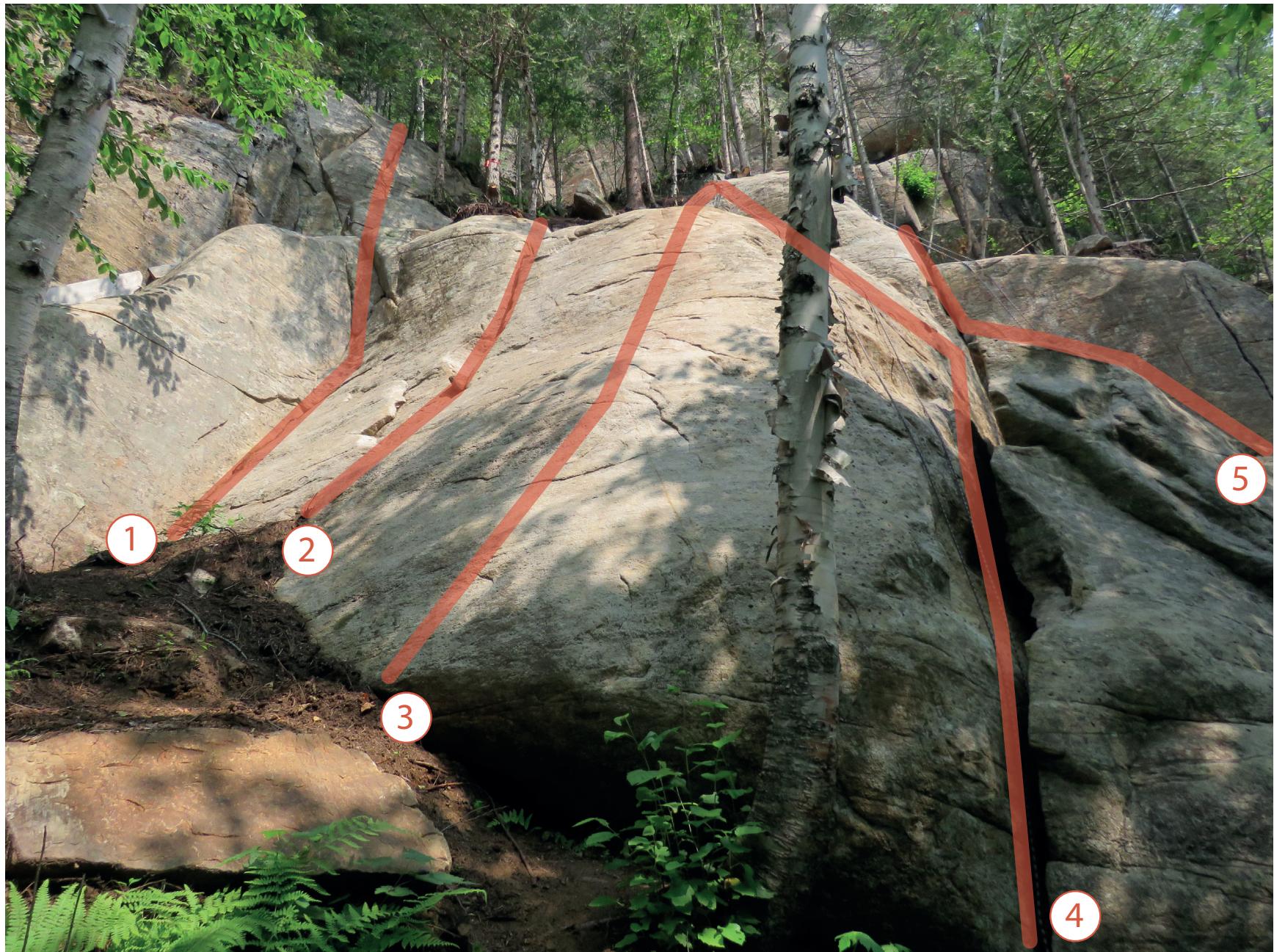
5.11





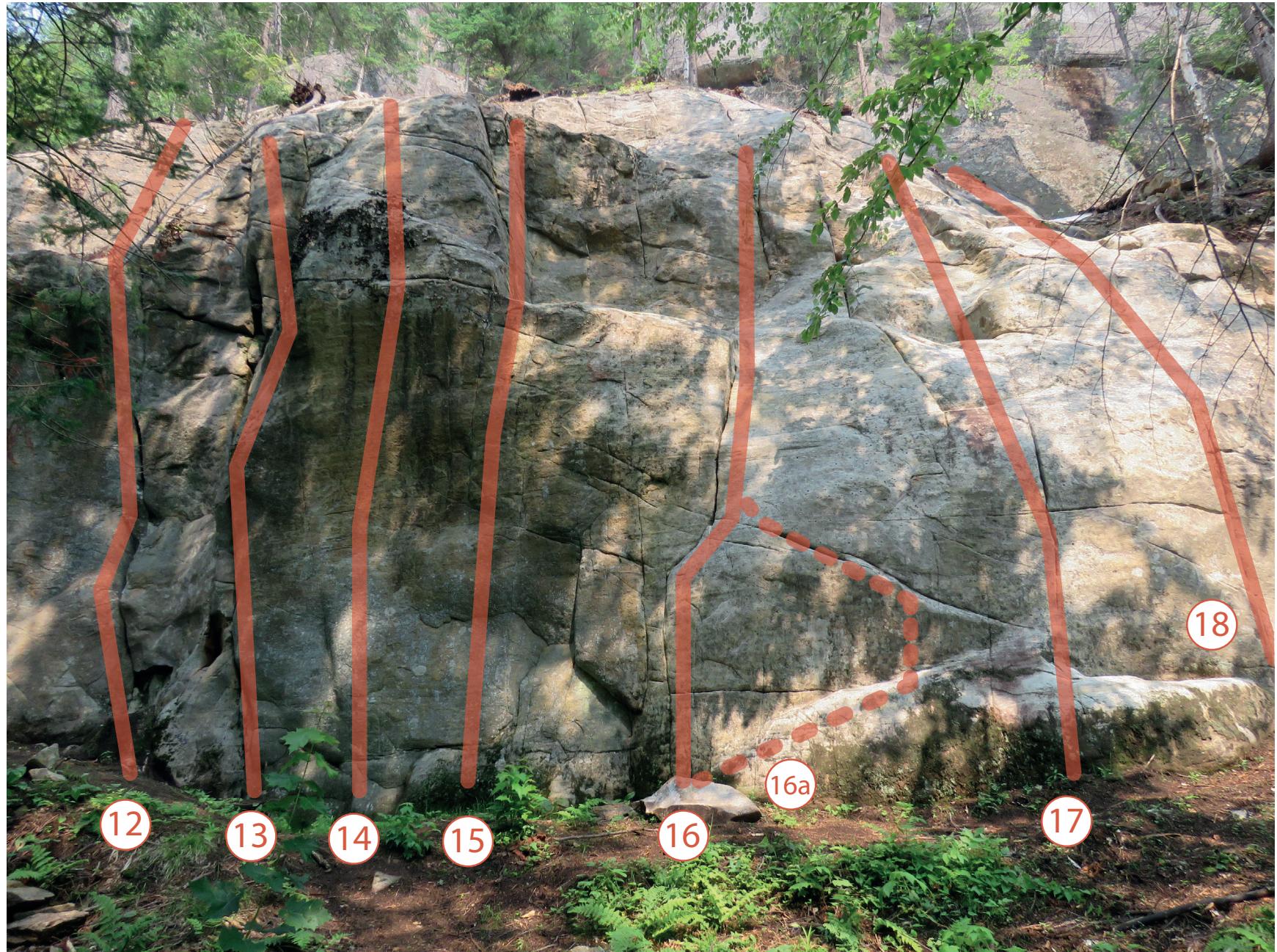
Secteur école

1.	L'escalier Grimper le dièdre juste à droite de l'escalier, passer par dessus celui-ci et finir dans la fissure Info: 15m	5.8		9.	Du coup Info : 15m	5.7	
2.	Petite galaxie Fissure apparente sur la dalle. *Attention, nid de guêpe sous l'arbre à coté du relais Info: 8m	5.5		10.	La bedaine	5.9	
3.		5.9		11.	Sans détail		
4.	La cité d'or Grimper le bloc détaché de la paroi et finir sur la dalle. Info : 10m	5.6		12.	L'inconnue Info : 10 m	5.10	
5.	Cheminée de la Kruger Grimper la fissure hors-largeur et finir dans la fissure à doigt. Info : 10m	5.7		13.	Passer à la TV Info : 10 m	5.8	
6.	Inexistente pour le moment.			14.	Sans détail		
7.	La Souche Superbe dièdre avec fissure à doigt. Info : 10m	5.8		15.	Sans détail		
8.		5.8		16.	Sans lacet Départ sur la roche, puis rejoindre la fissure	5.9	
				16a.	Contourner le départ en suivant la rampe à droite	5.7	
				17.		5.10	
				18.	Sauve qui peut Le dièdre dans le mur déversant à l'extrême droite du secteur	5.11	











Coin Sportif

1. Bonsoir, elle est partie Info : 5 plaquettes 14m	5.10	
2. Grand champion Info : 4 plaquettes 12m	5.9	
3. Trou d'un coup Info : 4 plaquettes 12m	5.9	
4. La dureté du mental Info : 3 plaquettes 10m	5.9	
5. La main de Dieu Info : 4 plaquettes 12m	5.8	
6. Tour du chapeau Info : 3 plaquettes 10m	5.10	

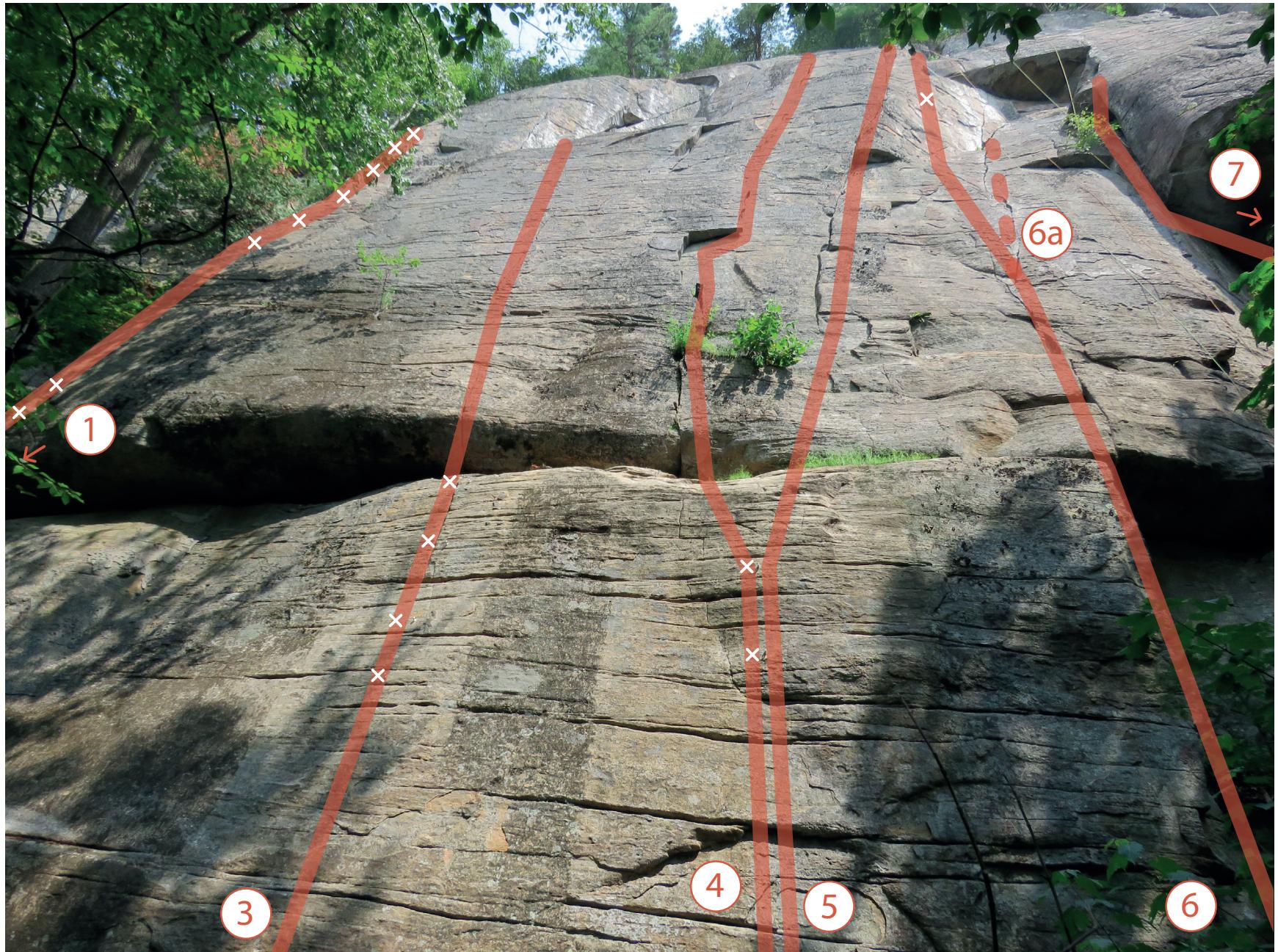






Secteur l'étoile

1. L'arbre et l'écorce	5.10		9. Honneur à Fugue	5.9	
Grimper la ligne de scellements sur l'arête. Ponter l'arbre pour passer le toit, puis grimper délicatement sur la dalle Info : 10 scellements, 30m Rappeler à gauche de l'arbre			Info : 1 scellement, 28m		
2. Inexistante pour le moment.			10. Perséides	5.9	
			Info : 26m		
3. Vénus	5.11		11. Véga	5.9	
Départ délicat sur fissures horizontales protégées par des scellements puis surmonter le bulge. Mouvements délicats sur dalle. Info : 4 scellements, 25m			Info : 3 scellements, 26m		
4. Cassiopée	5.11		12. Inexistante pour le moment		
Info : 2 scellements					
5. Bételgeuse	5.11		13. Attitude positive	5.10	
Info : 2 scellements			Départ dans une fissure à doigt sur dalle. Mouvements délicats lorsque la fissure disparaît à mi-hauteur Info : 4 scellements, 28m		
6. La chauve-souris	5.10		14. Étoile polaire	5.10	
Départ dans un petit dièdre, contourner le toit par la gauche puis suivre les fissures. Info : 1 scellement, 28m			Départ sur un bloc, suivre un petit dièdre ouvert à gauche		
7. Toit et moi	5.10		15. Orion	5.11	
Départ dans le grand dièdre sous le gros toit puis traverser à gauche sous le toit			Info : 1 scellement 15m		
8. Andromède	5.10		16. Grande Ourse	5.10	
Beaucoup de petites protections Info : 1 scellement			Info : 5 scellements, 12m		
			17. Pégase		
			Offwidth Info : 12m		







Secteur de droite

1. Ti-loup et Minou	5.9		Au dessus du relais suivre les scellements qui mènent à une dalle fissurée Info : 4 scellements	5.10	
2. La chèvre barbue	5.10		Une fissure mène à un dièdre sur dalle	5.10	
3. La première par M. Vallières	5.7		PG trad. Départ sur un plateau. Suivre la rampe apparente jusqu'à un relais sur scellement	5.10	
4. Prisonnier d'Azkaban	5.8		Pitch 1 - Suivre la fissure à doigt dans le petit dièdre. Lorsqu'il se finit, monter la rampe jusqu'au relais sur scellement. Info : PG trad, 20m Pitch 2 - Info : 33m À noter : avec une corde de 60 mètres, le rappel est possible sur le relais à droite.	5.11-12	
5. Cape d'invisibilité	5.9		Suivre la fissure à main qui sort à la gauche du toit	5.10+	
6. Pierre de résurrection	5.9		Suivre la fissure à main qui passe au milieu du toit	5.10	
7. Baguette de sureau	5.9		Suivre la fissure qui passe à droite du toit	5.10	
8. Aragog			Pitch 1 - 5.9, départ dans un mini dièdre, puis grimper le système de fissure triple. Pitch 2 - 5.10, grimper la fissure	5.10	
9. Inexistante pour le moment					
10. Couleuvre siffleuse			Pitch 1 - 5.10 trad Pitch 2 - Grimper le mini dièdre 5.9 trad	5.10	
11. Sans détail					
12. Le prince crapaud			Pitch 1 - 5.11-12, fissure à doigt Info : 2 scellements Pitch 2 - 5.10, grimper le dièdre fissuré	5.11-12	
13. La revanche de Ladybug			PG 60m L1 : 5.10+ PG 40m #4-5-6 suggérés pour la section large L2 : 5.8 20m Le dessert après les gros efforts. Un joli mur tout en fissures et en réglettes.	5.10+	





