

Rocher de Bayonne

	Nom	Cotation	Longueur	Matériel à prévoir	Infos et itinéraire
1	L'espardon	4c ?	10m	Quelques friends moyens jusqu'au n°6 agréable	Remonter la ligne de droite. Relais sur arbre.
2	???	6b ?	10m	Petits friends et petits câblés uniquement + 1 n°2 ou 3 pour la sortie	Dalle et pilier. Attaquer la dalle au niveau du « sourire » et mousquetonner l'anneau dans l'arbre. Remonter en rejoignant le pilier, puis tout droit jusqu'à la vire sommitale. Relais temporaire sur pitons sans anneau.
3	Arrivar i moldre	6a+ ?	20m		Mur à trous. La voie débute juste à gauche de « Préambule », elle est indépendante jusqu'au relais. Relais commun à la voie précitée.
4	Préambule	5c ?	20m	1 jeu de friends sans les gros + 1 jeu de câblés	Mur et fissure Départ en mur à trous, puis rejoindre une fine fissure à droite, qui s'ouvre et qui s'incline. Relais sur 2 goujons.
5	Coumike	5c ?	20m	Prendre 2 fois les n°2, 3, 4, 5+1 n°6	Fissure large. Remonter la fissure à droite de "Préambule". Relais au choix, sur chaîne.
6	P'tit cake entre amis	5c ?	20m	2 jeux de friends, comprenant 4 n°1, grande sangle, pas besoin des gros	Cheminée pilier. Remonter le petit pilier à droite à la base de la cheminée (une bonne sangle au sommet). Puis alternance entre la cheminée et le pilier (où l'on se protège bien), pour rejoindre le relais de « Coumike ». Le gros bloc coincé semble pouvoir servir de protection.
7	Gaffe à l'écaïlle	5b	20m	2 jeux de friends + câblés + sangles	Fissure. Dans une belle fissure rectiligne, qui rejoint une énorme écaïlle complètement décollée, que l'on remonte jusqu'au relais. Relais sur chaîne.
8	Pourquoi le pjoque se marre ?	5b	30m	2 jeux de friends + 1 n°5 BD (pour le départ)	Dièdre. Belle escalade en dièdre, technique sur les pieds. Se situe à gauche de « Crack Boum Hue », le relais est commun.
9	Crack Boum Hue	5b	30m	2 jeux de friends	C'est large au début, mais ça protège dans les fissures secondaires. Se situe à gauche de la petite grotte. Relais sur chaîne
10	Le parfum de chimère	3c	15m	Quelques friends (jusqu'au 3,5) + une sangle	Dièdre. Au fond de la grotte, remonter des marches à gauche, avant de se mettre en opposition pour monter jusqu'au relais de "J'avoue" Les gros blocs sont stables, ne pas trop les solliciter tout de même.
11	J'avoue	5	15m	1 jeu de friends (dont le 4, 5) + une frontale	Fissure/dièdre. Remonter la fissure/cheminée à l'intérieur de la grotte, à droite de l'entrée. Départ en écart, puis suivre la ligne jusqu'en haut. Relais sur chaîne
12	Mou du string	5?	25m	2 jeux de friends (n°4 à 6) + petits câblés + sangles	Fissure large. Remonter le dièdre/cheminée qui forme une grotte. Départ en écart à l'extérieur, puis suivre la ligne jusqu'en haut. On se protège pas trop mal sur les bords. Relais sur chaîne. Nettoyage imparfait.
13	Harmonie du soir	5c/6a	25m	2 jeux de friends (dont le 4 et le 5) + des câblés + des sangles	Fissure/dièdre. Remonter la fissure à droite de la grotte, en passant deux légers surplomb. Relais sur chaîne.
14	Alegria	5b	30m	2 jeux de friends (dont le 4 et le 5, même le 6 peut-être intéressant en fonction du niveau de protection) + câblés sangles	Fissure large. Départ 10 m à droite de la grotte, dans un renforcement. La voie part en dièdre ouvert, puis fissure assez large. Relais sur chaîne
15	Le genou de Claire	5?	30m	2 jeux de friends aliens + les n°5 & 6 pour le bas, (garder 1 n°4 pour la sortie)	Fissure large et mur à trous. La voie débute à droite en contrebas de "Alegria", suivre une fissure large, puis traversée à gauche, puis droit jusqu'au relais en passant pas une bonne lunule équipée Relais sur chaîne
16	Les fourmis crohondent	6a+ ?	30m	2 jeux de friends jusqu'au 4 BD + (les n°5 & 6 pour le bas) + alien rouge très intéressant au-dessus de la traversée à gauche	Fissure large et mur à trous. La voie débute comme « Le genou de Claire », mais tire tout droit dès le début de la traversée à gauche. Relais sur chaîne.

17	Une nouvelle inconnue				
18	Sale vent pour les pierres	5c	25m	2 jeux de friends	Fissure/dièdre. Départ bloc puis suivre la fissure jusqu'au relais sur 2 goujons mousqueton (manque chaîne). On peut rejoindre le relais de Galop d'essai », pour en faire la 2nd longueur.
19	Galop d'essai (2 longueurs)	5a, 5b	25m+10m	2 jeux de friends + des câblés + des sangles	Dièdre et fissure. Remonter un large dièdre commun à la voisine, puis suivre la fissure de gauche, relais sur chaîne. Continuer par la large fissure. Relais sommital à construire Puis contourner le bloc sommital pour rejoindre le relais sur chaîne de "Animal on est mal". Attention rocher moyen, dans la première partie
20	Animal on est mal	5b	35m	2 jeux de friends + câblés + sangles	Dièdre et fissure. La voie est commune avec «Galop d'essai » jusqu'à la moitié, puis on remonte par la fissure dièdre de droite jusqu'à un surplomb rouge formé par un énorme bloc coincé on l'évite sans le tester en passant par une fissure à gauche. Relais sur chaîne. Attention rocher moyen
21	Amor Fati	6a	35m	2 jeux de friends + câblés + sangles	Dièdre. Grand dièdre caractéristique, technique sur les pieds. Relais sur chaîne.
22	Tente ta chance	6c	35m		Fissure et toit. C'est la fissure fine qui raye le toit de « Aréopage » et qui se poursuit avant de la rejoindre dans le dernier tiers. Attention au coincement de corde à la sortie du toit. Relais sur deux goujons + maillons.
23	Aréopage	6a	35m	2 jeux de friends (dont des gros) + des câblés + des sangles	Fissure. Partir 5 m à droite de « Amor Fati » Franchir le toit en le contournant par la droite. Poursuivre ensuite par la fissure évidente, qui se transforme en dièdre à partir d'une bonne vire. Relais commun à « Tente ta chance » (relais intermédiaire possible sur la chaîne de "Faut-il bavonner la mode"). Deuxième partie à nettoyer.
24	Faut-il bayonner la mode ?	6b	25m	2 jeux de friends (dont 1 n° 4, 3 rouge, 3 gris) + petits câblés	Fissure. Départ commun avec "Aéropage", mais traverser sous le toit pour rejoindre le pilier, puis une fissure qui monte dans le mur jusqu'à une vire médiane Relais sur chaîne Deuxième longueur et variante de départ par la droite à suivre
25	Triple galop	5c?	30m	2 jeux de friends (4 & 5 bienvenus) câblés sangles	Cheminée et fissure dièdre. Remonter des gradins pour rejoindre un dièdre renfougne qui se ferme et se poursuit par une fissure/dièdre jusqu'à un arbre. Relais sur chaîne. Attention rocher moyen dans le bas.
26	Victime de la mode	5c/6a	30m	2 jeux de friends jusqu'au 4 BD + 1 n° 5 pour le bas quelques petits aliens appréciables + 1 gros câblés	Mur/dalle. Départ par une fissure large, puis légèrement à gauche sur la vire, rejoindre une autre vire, escalade en diagonale vers la gauche pour sortir par une vague fissure. Relais sur chaîne.
27	Caprice de la mode	5c?	25m	2 jeux de friends (dont 1 n° 5 pour le départ et 3 rouges) + aliens	Mur/dalle. Départ en allant à droite vers un chêne liège (anneau). Puis poursuivre par le pilier jusqu'à la vire. Toujours par le pilier pour rejoindre un système de fissures qui amène au relais de « Caprice de la mode ».
	???				La pas belle, la dangereuse, la branlante, la pas fréquentable, bref rien à faire là dedans. Pas la peine d'aller voir le large dièdre cheminée, à droite de « Victime de la mode ». Attention aux gros volumes en équilibre, c'est parfait pour y laisser des plumes. Aucun intérêt.
	Amère déception	3c	20m		ligne comportant de gros volumes imbriqués dangereux pour la santé. Première ligne à gauche des « petits pas de Marius » Ne pas s'y aventurer. Aucun intérêt.
28	Les petits pas de Marius	6a+ ?	15m	2 jeux de friends (dont 1 n°4) + petits câblés	Fissure + pilier + dalle + fissure à verrous. Départ à gauche de « Développement pulmonaire », après la première fissure, ne pas hésiter à passer bien à gauche dans la mousse, avant de retraverser sur la dalle à droite. Relais sur chaîne.
29	Développement pulmonaire	5b	20m	2 jeux de friends + des câbles + sangles	Dièdre. Monter vers une petite grotte pour trouver une cheminée/dièdre. La suivre en restant dans l'axe. Relais sur chaîne
30	Zeruko Arteka	5b	15m	2 jeux de friends + des sangles	Dièdre et fissure. Depuis une vire suspendue, rejoindre un dièdre à droite de « Dvp pulmonaire », en évitant l'empilement de gauche Relais sur chaîne à droite.

31	Trad sans crash, c'est pas crad	4c	15m	2 jeux de friends + des sangles	Dièdre et fissure. Depuis une vire suspendue, départ commun avec « Zeruko Arteka, puis continuer tout droit, le relais est commun
32	Al-Infitar	5c	15m	2 jeux friends, dont le n°4 & 5 BD	Fissure/dièdre. Sur la vire suspendue, remonter la fissure large de droite, rejoindre le même relais
33	Charlotte en siècle	4c	15m	2 jeux de friends (dont 1 n°5) + câblés + sangles	Cheminée. A gauche de « Conciliabule », remonter la cheminée du début sans aller trop au fond, continuer après le rétablissement jusqu'à un arbre et rejoindre en traversée à droite le relais de « Conciliabule ».
34	Conciliabule	5a	15m	2 jeux de friends (dont le n°4) + coinceurs + sangle	Fissure. Remonter une fissure en dalle en haut du cirque, à gauche de « C'alpin ». Relais sur chaîne
35	C'alpin	5b	25m	2 jeux de friends sans les gros + 1 jeu de câblés + sangles	Fissure. Remonter une fissure tourmentée, passage à un arbuste sous le relais. Relais sur 1 goujon et lunule.
36	Ca va bayonner	5a+	25m	2 jeux de friends dont n°4, 5, 6 BD) + des sangles pour les blocs coincés	Dièdre + fissure large. Relais sur chaîne
37	Cheval de guerre	6a	25m	2 jeux de friends (dont n°4, 5, 6) + câblés + sangles	Fissure et râteau de chèvre. Remonter un système de fissures à gauche du « Souffle du rat », qui rejoint dans le haut un râteau de chèvre bien individualisé. Le relais est commun. En haut, un bloc qui vibre peut semer le doute.
38	Le souffle du rat	5b+	25m	2 jeux de friends + des câblés	Fissure/dièdre. Départ dans un dièdre arrondi, qui rejoint un autre petit dièdre, puis une fissure en mur. Relais sur chaîne. En haut, un bloc qui vibre peut semer le doute.
39	T'es pas joueuse	5b?	25m	2 jeux de friends + 2 n°5 BD + sangles	Dièdre. Relais commun au «Souffle du rat».
40	La mode, c'est cher cette année	6c+?	35m	2 jeux de friends jusqu'au n°5 + aliens + petits câblés	Mur. Départ commun avec « Entropie », puis on bifurque à gauche pour remonter en le traversant vers la gauche. Puis revenir au centre pour le crux, et rejoindre une grosse écaille qui permet d'atteindre le relais dans l'axe du mur. Relais sur chaîne. Attention: escalade plus engagée et plus technique que ses voisines.
41	Entropie	6b+	30m	2 jeux de friends bien fournis jusqu'au 5 BD + jeux de câblés + gros excentriques agréables	Fissure. Départ en léger dièdre, suivi par une très belle fissure aux bords arrondis. Relais sur chaîne
42	Hallucinoé	5b+?	30m	2 jeux de friends bien fournis + 1 jeu de câblés	Dièdre. Départ par un beau dièdre orangé (au-dessus d'une fenêtre caractéristique), jusqu'à la vire puis poursuivre par un dièdre cheminée dans l'axe, à droite de « Entropie le relais est commun
43	Nobody knows	5b	25m	2 jeux de friends bien fournis + quelques câblés	Renfougne et dièdre. Départ par un feuillet rouge pour rejoindre une grotte que l'on remonte en ramonage et qui se transforme en dièdre, après un passage en surplomb. Relais sur chaîne. Rocher de qualité moyenne.
44	Destination Vega	4c puis 5	25m	2 jeux de friends (dont le 4, 5, 6) + des sangles	Fissure large. Partir à gauche de "Nobody knows" par un escalier naturel facile, puis des gros blocs avant de se rétablir sur le jardin perché Continuer par la fissure large derrière l'arbre jusqu'au relais de "Nobody knows"
45	C'est pas du Sudoku	5c	15m	2 jeux de friends + des câblés + sangles pour lunules	Dièdre. Départ depuis un petit jardin suspendu que l'on rejoint par "Destination Véga" ou par "La mousse te guette", un arbre permet de faire un relais intermédiaire. A partir du jardin perché, suivre le dièdre du fond (qui borde à gauche la belle dalle), puis une petite traversée à droite pour rejoindre un léger dièdre qui rejoint le relais de « Brigidini».
46	Brigidini	5b+	15m	2 jeux de friends (pas besoin des petits, et jusqu'au 3,5 BD)	Fissure. Départ depuis un petit jardin suspendu que l'on rejoint par "Destination Véga" ou par "La mousse te guette", un arbre permet de faire un relais intermédiaire. Suivre la fissure qui remonte au milieu de la dalle, puis un dièdre. Relais sur chaîne.
47	La mousse te guette	5c	20m	2 jeux de friends bien fournis (dont des gros) + des câblés + des sangles	Fissure. Départ en fissure fine (léger surplomb), puis on suit la fissure de gauche pour rejoindre le relais de "Accro à la bayonnaise"

48	Accro à la bayonnaise	6a	20m	2 jeux de friends, jusqu'au n°5 + des câblés	Laminoir et fissure. Départ par un laminoir, puis suivre la fissure qui remonte droit dans l'axe. Relais sur chaîne.
49	Le tablier du forgeron	6a	20m	2 jeux de friends, jusqu'au n°5 + des sangles	Fissure. Départ dans une fissure/dièdre avec un léger surplomb et qui poursuit dans un mur. Relais sur chaîne à la vire
50	Golgotha	6a+	20m	2 jeux de friends bien fourmi (n°4, 5) + câblés + sangles	Mur et feuillet. Départ à gauche du "Tablier du forgeron", monter dans l'axe pour rejoindre en traversant légèrement à gauche un gros feuillet détaché. Relais sur chaîne, sur la vire
51	Des yeux qui pétillent	4c	20m	2 jeux de friends sans les gros	Dièdre. Relais sur chaîne. Deuxième longueur possible au-dessus du jardin, mais passage déconseillé au-dessus du relais.
52	Jean suit la mode	6a+ ?	20m	2 jeux de friends sans les gros + aliens	Dièdre, fissure, mur. Départ part "Des yeux qui pétillent" sur 3 m, puis se rétablir à droite pour rejoindre le mur qui monte en suivant le pilier, finir par une légère traverser à droite Relais sur chaîne
53	Ne me tente pas Jeannot	6a+ ?	35m	2 jeux de friends bien fournis (dont des gros) + des câblés + des sangles	Dièdre élargi. Remonter un système de fissures doubles qui forment un dièdre assez large, fermé par un surplomb. Relais sur chaîne, 10 m au-dessus, rajouter un anneau au relais. A nettoyer encore une fois.
54	Rhyothera	5c ?	20m	2 jeux de friends jusqu'au n°5 + 1 jeu de cablés (intéressants en 2m partie)	Fissure dièdre. Partir dans une fissure mal commode pour rejoindre un bon arbuste, à gauche de « L'évite le », puis poursuivre par un dièdre évident. Sur la vire, continuer par la fissure de gauche, en passant sous le bloc suspendu, et remonter la fissure fine. Le relais sur chaîne est assez haut, caché derrière un angle. Il permet de faire monter son second, avant de redescendre chercher en moulinette le relais de « L'évite-le ». Descendre directement = corde coincée
55	L'évite-le	5b+	20m	2 jeux de friends (n°4) + des câbles	Fissure dièdre. Partir dans un dièdre bouché à droite de « Rhyothéra », puis poursuivre par un dièdre évident en évitant le gros bloc suspendu par la droite. Relais sur chaîne
56	Sibenpilier	6b ?	30m	2 jeux de friends sans les gros + aliens	Pilier. Départ en bordure du pilier, 15 m à droite de « L'évite-le », suivre la ligne pour rejoindre le pilier, ensuite on le suit en se tenant légèrement à gauche. Relais sur chaîne
57	Urkulu	5b ?	20m	2 jeux de friends (petits + n°5 appréciables)	Fissure en mur. Départ à 10 m gauche de « Déambule ». Attaquer par un léger surplomb pour rejoindre une fissure qui mène à un chêne (sangle) Puis franchir tout droit un petit mur, avant de se rétablir au pied de la fissure terminale. Variante possible en traversant à droite au niveau de la sangle. Relais sur chaîne
58	Déambule	5c ?	20m	2 jeux de friends + petits câblés pour le départ + sangles	Dièdre. Départ bien à droite de « Sibenpilier », sur un pilier / dièdre séparé de la falaise principale par un couloir. Remonter un court dièdre bouché, puis une zone plus facile, pour rejoindre un dièdre pilier dans l'axe. Relais sur chaîne, sur la vire. Attention blocs vibrants.
59	La part du vieux lion	6a ?	15m	2 jeux de friends, et un jeu de câbles + aliens	Mur fissuré. Dépasser les voies les plus à droite, et contourner les derniers escarpements par un itinéraire évident pour rejoindre le sommet. Repérer en montant, une dalle plein soleil fissurée en son centre, avec une terrasse caractéristique à son pied. Remonter la ligne du centre, relais sur chaîne, à gauche.