

Fiche technique

21-ALP07 – Arête du grand couloir / Voies aux Deux Aiguilles

samedi 17 octobre 2020 au dimanche 18 octobre 2020 / 2 jours

ENCADRANTS

Thierry Varneau , Fabrice Imbo 

PROGRAMME

Escalade en TA.

Jour 1: Enchaînement socle du grand couloir par la voie Crépuscule des Ayatollahs (5c max) puis arête du grand couloir (11 longueurs).

Jour 2: Voies d'escalades aux Deux Aiguilles. Possibilités de grimper en tête.

Lieu : Sainte-Victoire

Terrain : Rocher

Niveau technique : D AD-D

Cette sortie nécessite l'accord de l'organisateur

Expérience requise :

- Aisance en terrain montagne
- Expérience en escalade rocheuse
- Pratique régulière de l'escalade recommandée
- Autonome dans les manœuvres de second en grande voie (relais, assurage, rappel)
- Il n'est pas obligatoire de savoir poser des protections (coinceurs, pitons) en tête pour cette sortie mais expérience en terrain d'aventure.
- La sortie n'est pas adaptée à une première expérience en falaise

Hébergement en Gîte ou camping de Beaureceui ou Puyloubier! Prévoir alors matériel de camping, réchaud, petits déjeuners de samedi et dimanche et repas du samedi soir.

- Possibilité de grimper en tête le second jour car le secteur des Deux Aiguilles propose des voies équipées.
- Possibilité de choisir à la place une seconde voie en terrain d'aventure.

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 4 (2 + 2 encadrants)

TRANSPORT : Train + location voiture

HEBERGEMENT : Camping ou Gîte

ORGANISATION

Préparation : contacter les encadrants par téléphone ou mail avant l'inscription pour toute précision sur le programme, puis 3 ou 4 jours avant le départ pour l'organisation de la sortie.

Départ : Départ en train vendredi 9. Train de 18h09 (si possible) pour Aix-en-Provence.

Location d'une voiture.

Pas de réservation commune de billets..

Retour : Retour le dimanche 11 par le train de 19h16

Frais d'inscription : 40 € .

Frais à régler sur place : Si hébergement en gîte: environ 20 €.

Restauration du samedi et dimanche matin: environ 40 €.

Si hébergement en camping: Prévoir petits déjeuners. Restauration du soir au camping ou restaurant.

Prevoir vivres de courses pour les deux journées.

Modalités d'inscription et conditions d'annulation : à consultez sur cette [page](#).

Assurance annulation : facultative, voir le détail dans le processus d'inscription.

MATERIEL NECESSAIRE : X : obligatoire F : facultatif

Matériel technique	
Sac à dos de montagne	X 30 à 40 l
Chaussures d'alpinisme	X
Chaussures de randonnée légère	X Suffisante pour une approche dans des pierriers
Chaussons d'escalade	X
Guêtres	
Crampons avec anti-bottes	
Piolet	
Bâtons télescopiques	F
Baudrier	X
Casque de montagne	X
Mousquetons à vis	X 3
Mousquetons simples	X 2
Longe	X En corde dynamique (1m80 de corde dynamique)
Anneaux de sangle 120 cm	X 2
Descendeur	X
Cordelette autobloquant (machard)	X
Bloqueur mécanique	X Micro Traxion, Tibloc, RopeMan...
Broche à glace	
Coinceur à câble (bicoïn, câblé...)	
Coinceur mécanique (friend)	
Dégaines	
DVA + pelle + sonde	

MATERIEL NECESSAIRE :		X : obligatoire F : facultatif
Raquettes à neige		
Skis de randonnée		
Vivres - bivouac		
Gourde ou pipette	X	
Vivres de course pour la journée	X	pour 2 jours
Vivres petit déjeuner et dîner		
Sac de couchage		
Matelas camping		
Réchaud + popote		
Assiette + bol + couverts		
Vêtements		
Tee-shirt technique respirant	X	1 ou 2
Sous-vêtements	X	Confortable
Chaussettes (synthétique ou laine)	X	
Couche thermique et/ou coupe-vent	X	polaire, soft-shell ou doudoune légère
Veste de montagne	X	Gore-tex ou équivalent
Pantalon de montagne	X	Imperméable ou coupe vent
Collant technique		
Bonnet	F	
Protection contre le soleil	F	Casquette, foulard...
Gants	X	1 paire légère
Matériel divers		
Lampe frontale	X	Avec piles neuves et vérifiée
Lunettes de soleil	X	
Crème solaire + protection lèvres	X	
Couverture de survie	X	
Papier toilette	X	
Appareil photo	F	
Couteau	X	
Drap de sac de couchage	X	
Trousse de toilette minimale	X	
Trousse à pharmacie personnelle	X	
Papiers dans pochette étanche	X	Carte d'identité, carte CAF, carte de crédit, espèces, 2 chèques

RECOMMANDATIONS GENERALES AUX PARTICIPANTS

- Etre à jour de cotisation donc assuré et avoir sa carte sur soi.
- Pratiquer un entraînement à la mesure de ses ambitions.
- Vérifier régulièrement ses capacités techniques.
- Participer dans ce sens à des formations progressives.
- Avoir un équipement adapté et en bon état.
- Respecter les décisions prises par le responsable désigné du groupe.
- Etre curieux et attentif à l'environnement.

RECOMMANDATIONS SPECIFIQUES A L'ALPINISME

- Prenez connaissance des pré-requis. Faites part à l'organisateur de votre expérience et de vos aptitudes. Selon l'activité envisagée, votre inscription peut ne pas être acceptée.
- Renseignez-vous sur la course, même si vous êtes encadrés.
- Vérifiez votre matériel avant le départ et le soir au refuge.
- N'ayez pas un sac trop lourd rempli de choses inutiles, mais prévoyez des vêtements de protection en cas de mauvais temps.
- Mettez sur la poche supérieure les choses dont vous aurez besoin à tout moment (appareil photo, crème solaire, lunettes de soleil, une paire de gants ou une lampe frontale suivant le cas...).
- N'oubliez pas votre casque qui s'avère indispensable dans la plupart des courses, qu'elles soient rocheuses, glaciaires ou en couloir neigeux, surtout si elles sont très fréquentées.
- Observez les consignes données par l'encadrant.
- Soyez rapides dans vos manœuvres. Tout le temps que vous perdrez à ouvrir et fermer votre sac pour chercher les lunettes qui sont au fond, à équiper ou déséquiper un relais, à remettre un crampon mal attaché, s'accumulera en fin de journée et augmentera les risques.
- Buvez beaucoup et souvent, et alimentez-vous régulièrement.
- Pensez aux autres en évitant de faire tomber des pierres.
- Ne vous attardez pas dans les zones exposées aux chutes de pierre, coulées de neige ou de glace
- Observez le terrain et la progression des autres participants, signalez l'apparition d'un danger et aidez-vous en cas de besoin.
- Ne vous décordez jamais sans vérifier que l'assurage est inutile, au besoin demander l'accord de l'encadrant.

PRINCIPE DES SORTIES ALPINISME

L'alpinisme est une discipline à caractère sportif. Son but est de réussir des ascensions par des itinéraires plus ou moins difficiles et présentant des dangers inhérents au milieu spécifique de la montagne. La difficulté de l'itinéraire, les capacités des pratiquants et les dangers (souvent aléatoires) sont très variables selon les saisons, les jours, les heures, les personnes...

L'alpinisme exige donc une appréciation permanente des capacités de chacun, et de l'importance des risques encourus.

Le but des pratiques associatives n'est pas d'emmenner des adhérents en montagne, comme le font les guides emmenant leurs clients, mais de former des alpinistes autonomes et responsables, capables de réaliser des ascensions par eux-mêmes en évaluant les risques en permanence et au delà, de leur permettre de devenir à leur tour des formateurs.

Un tel objectif ne peut être atteint qu'en développant chez les participants la capacité d'appréciation des risques encourus dans les ascensions et la capacité à prendre les décisions appropriées.

Chaque ascension, aboutie ou non, est l'occasion d'améliorer sa connaissance du milieu et sa maîtrise technique.

La réussite d'une course d'alpinisme résulte de la maîtrise de ses trois composantes principales :

- La difficulté de l'itinéraire : état de la montagne, météo, horaire de jour ou nuit...
- Les capacités des participants : expérience, entraînement, acclimatation, équipement (matériel d'assurage et de progression, vêtements, alimentation...), fatigue, blessure éventuelle, ampoule(s)...

PRINCIPE DES SORTIES ALPINISME

- La manifestation des risques naturels : chutes de pierre ou de glace, coulée de neige, pluie, foudre...
La sécurité du groupe repose d'abord sur la vigilance permanente de chacun, encadrants comme participants. Le rôle de l'encadrant est d'évaluer les conditions de réalisation de l'ascension en fonction de l'évolution de ces différentes composantes et de décider de la conduite à adopter.