

Vercors - Royans

Falaises de Presles

Balade verticale par les rappels de Léadine et du Tocard (retour par la Balme Rousse et la vire aux Chèvres)

Vire des Marcassins (variante de descente par les Jeux du Cirque et la grotte du Goulayon)

Topo conçu et rédigé par Pascal Sombardier. Droits réservés pour toute utilisation commerciale. Reprise des éléments d'information sur le Net autorisée en précisant la source. Reproduction des photos soumise à accord préalable.

Photos et commentaires sur pascal-sombardier.com

Les falaises de Presles sont un des plus grands centres d'escalade d'Europe. Hautes de 200 à 300 m, elles ont été le théâtre de grandes épopées qui ont généré plus de 400 voies. La bande des Lyonnais conduite par Bruno Fara y fut la plus active, en rivalité avec celle des Grenoblois animée par moi-même à la fin des années 1970. Au cours de cette balade dans l'univers vertical de Presles, on pourra observer quelques cordées. Merci de rester discret, de respecter les consignes d'assurance et de sécurité, et de prendre à pas déclencher de chutes de pierres.

Accès et point de départ : rebord du plateau de Presles, sur la D 292 en venant de Pont-en-Royans ou de Choranche. Se garer sur le P1 des grimpeurs (817 m).

Dénivelé : il s'agit essentiellement de traversées. Les rappels permettent de descendre plus de 200 m, qu'il faudra évidemment remonter ensuite par des chemins parfois un peu escarpés.

Difficulté : itinéraires réservés aux personnes maîtrisant les techniques de rappel et d'assurance. Nombreux passages aériens et escarpés.

Matériel : corde 2 x 50 m pour Léadine. Baudrier, descendeur, 10 dégaines, casque. Lampe pour la balme Rousse. Une corde de 30 m peut suffire pour s'assurer sur la vire des Marcassins si on ne la fait qu'en aller-retour, mais il faut prévoir une dizaine de dégaines.

Pour la sortie par les deux rappels classiques ou ceux des Jeux du Cirque, corde de 2 x 50 m obligatoire.

Durée : 4 à 5 h pour les rappels de Léadine avec retour par la balme Rousse et la vire aux Chèvres.

2 à 3 h pour la vire des Marcassins faite indépendamment en descendant depuis le P1.

2 h si on la fait en passant au retour de la vire aux Chèvres.

Carte IGN Top 25 : 3235 OT (Autrans).

Itinéraires

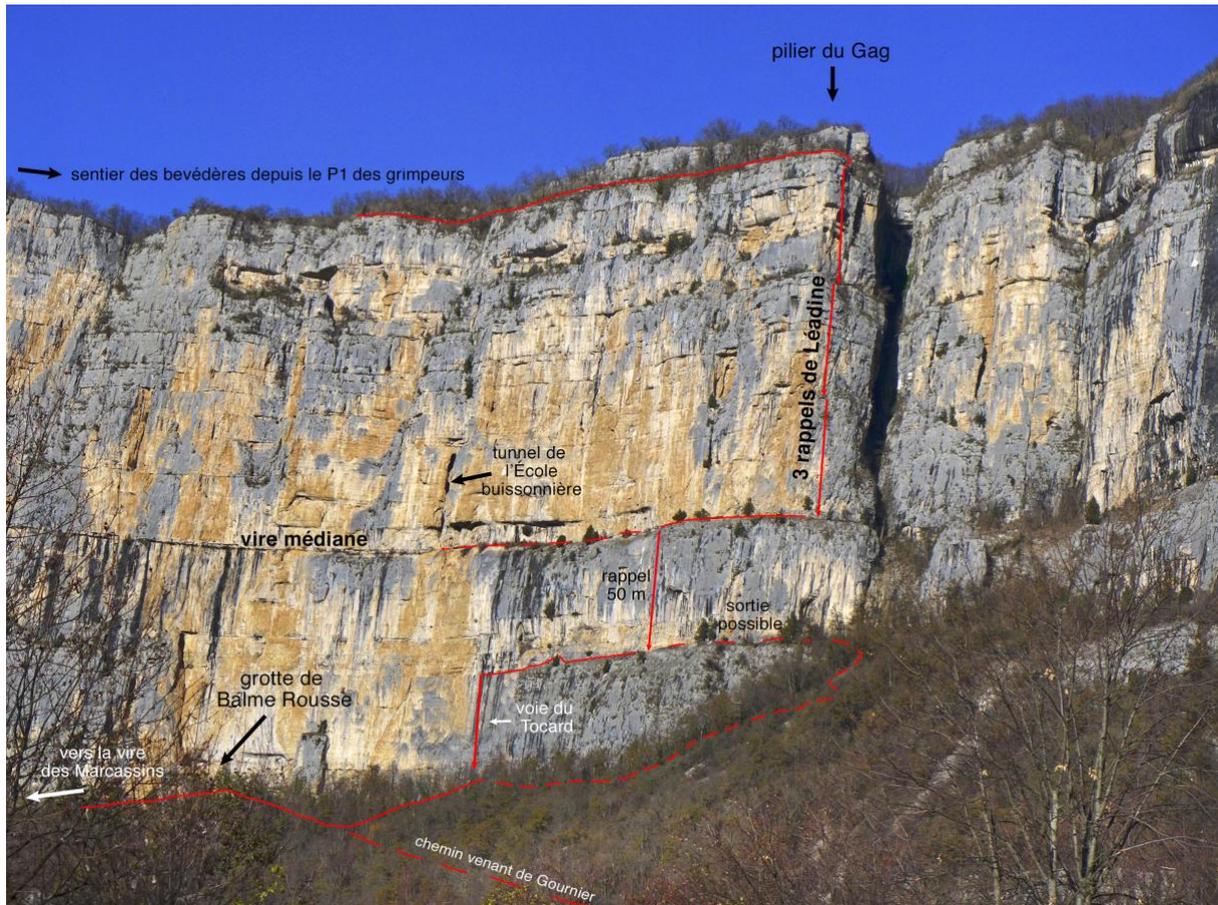
Approche pour les rappels de Léadine : au fond du P1, prendre plein sud une petite sente qui traverse un champ et rejoint la piste des Touches plus au sud. Continuer 10 mn sur le chemin qui fait suite en ignorant deux sentiers à droite. Après une petite descente dans un vallon, remonter de l'autre côté sur environ 200 m et prendre à droite une sente, en légère montée au début, qui file droit vers la crête. On arrive sur un promontoire impressionnant au bord de la falaise (au niveau de la voie de la Grotte pour les connaisseurs). Une trace accidentée dans les buis longe la crête et débouche au sommet du pilier du Souvenir, beau belvédère dégagé qui sert de décollage aux base-jumpers (905 m). Suivre vers le nord-est un lapiasz sur une trentaine de mètres. On retrouve une sente dans les buis sur la crête. Plus loin, elle tourne à l'est. 150 m après ce changement d'orientation, prendre à droite une trace qui descend sur une vire-balcon en terre au bord du vide. Après environ 60 m, elle remonte un talus herbeux et continue jusqu'à un renfoncement de la falaise où elle tourne à gauche sur une corniche étroite et aérienne (corde violette).

Rappels de Léadine : en continuant encore quelques mètres, on buterait devant le petit ressaut de Léadine muni de troncs avec clavettes. Il faut donc rester au niveau de la corde violette et descendre quelques mètres vers le vide par une trace très marquée (triangle rouge). On trouvera facilement le premier rappel de Léadine (nom peint en bleu). Les trois rappels, bien équipés, s'enchaînent sans problème jusqu'à la vire médiane et font tous entre 45 et 50 m. Sur la vire, traverser une centaine de mètres vers l'ouest pour trouver le premier rappel du Tocard.

** On peut traverser plus loin sur la vire médiane jusque sous le tunnel de l'École buissonnière (« école » peint en bleu), et même grimper dedans (5b) sur une trentaine de mètres, pour l'ambiance...*

*** En traversant la vire vers l'est, possibilité de descente à pied après un couloir très expo. Pénible et dangereux. Déconseillé.*

Voir tracés sur photo page suivante.



Rappels du Tocard : le vrai nom de la voie est *L'arrêt du tocard facultatif*. Le premier rappel de 50 m, superbe, est évident dans un large dièdre. Une fois sur la vire en dessous, il est possible de traverser vers l'est et de descendre un pierrier (rester près de la falaise), puis de longer le pied de la falaise jusqu'à la Balme Rousse. Mais il est préférable d'effectuer un dernier rappel par les longueurs d'attaque du *Tocard* dans la barre en dessous. En traversant vers l'ouest 40 m, on bute devant un ressaut au niveau d'un spit précédant un petit pin. On le surmonte et traverse facilement (3, assurage possible de l'autre côté sur une énorme lunule). En continuant encore sur un peu plus de 20 m, on trouvera les deux spits du 2^e relais du Tocard, au-dessus d'un dièdre évident que l'on descend en un rappel de 40 m. On est à quelques mètres de Balme Rousse.

Balme Rousse : il ne faut pas manquer cette grotte qui est une des plus belles de la région en raison de ses gours, des bassins de calcite qui forment un décor magique et étonnant à quelques mètres de l'entrée.
 - Les plus téméraires iront voir la fenêtre au-dessus de celle-ci par une vire à l'intérieur de la grotte, mais attention, c'est expo et il vaut mieux s'assurer. Après un tunnel, une plate-forme montre de nombreux signes de présence. Les grimpeurs aiment parfois s'installer au pied de leurs voies... On peut rejoindre le porche par un petit rappel sur un spit.

Vire aux Chèvres : après la Balme Rousse, une corde fixe permet de descendre quelques escarpements bon enfant pour remonter ensuite le long de la falaise (garder le casque, surtout s'il y a des grimpeurs au-dessus). On passe sous quelques voies historiques (*Nid d'aigle, pilier du Souvenir, Chrysanthèmes, la Grotte...*), avant de déboucher sur la vire aux chèvres, un trottoir commode qu'il faudra quitter à son extrémité par une légère descente revenant à gauche. En traversant toujours vers l'ouest, on arrive sur le GR de pays qui relie Choranche à Presles. Si l'on n'envisage pas la vire des Marcassins, on n'a plus qu'à le suivre tranquillement jusqu'à la route, dont on peut couper les 2 lacets par des sentiers pour revenir sur le plateau et au P1.

Vire des Marcassins

- **Effectuée au retour de la balme Rousse et de la vire aux Chèvres :** après avoir rejoint le GR de pays, continuer environ 10 mn sur celui-ci jusque sous l'extrémité ouest de la vire, puis encore 5 mn jusque sous un pierrier caractéristique. Le remonter et en sortir à droite pour atteindre la base de la falaise. La vire commence par une section très étroite et délicate nécessitant de se pendre sur des équipements à la force

des bras en s'assurant ⁽¹⁾. Sur la vire, il vaut mieux pratiquer l'assurance en mouvement. Vers la fin, après un gros pin, deux passages où l'on doit se pendre sur des cordes fixes donnant accès à une grotte restent assez délicats ⁽²⁾. Après cette grotte, on peut revenir par le même chemin, ou, si l'on a une corde de 2 x 50 m, continuer jusqu'à l'extrémité de la vire et descendre un éperon vers le vide en suivant une vieille corde fixe. On trouve alors un premier rappel de 30 m, puis un second de 50 m qui arrive non loin au-dessus du GR de pays.

1 - Avant cet équipement, on descendait plus bas le long de la falaise et on remontait des gradins évident sur 35 m jusqu'à la vire. C'est toujours possible, mais la corde fixe tendue sur ce passage est en assez mauvais état.

2 - C'est après le premier de ces passages que l'on peut descendre par les Jeux du Cirque. Voir plus bas.

- **Effectuée indépendamment depuis le P1 (parking des grimpeurs)** : du P1, partir sur la D292 en direction de Choranche et lorsque celle-ci tourne vers les tunnels, prendre un sentier qui coupe son grand lacet. Dans le lacet suivant, en amont duquel on arrive, on trouve une sente raide et creusée qui se rapproche des falaises. Elle mène directement à l'attaque de la vire (20 mn). Il faudra évidemment remonter tout cela au retour (*interdiction absolue de se garer sur la route en dessous du P1*).



En rouge, la vire des Marcassins avec ses deux accès (attention à la corde fixe de celui du bas).

En jaune, la variante de descente par les rappels des Jeux du Cirque et la traversée vers la grotte du Goulayon (d'où l'on peut descendre par un rappel de l'autre côté du pilier).

En blanc, le GR de pays que l'on utilise si l'on vient de Léadine/Balme Rousse/vire aux Chèvres, ainsi que pour remonter au P1.

Variante de descente par les rappels des Jeux du Cirque et visite de la grotte du Goulayon

(nom trouvé sur un vieux topo où est mentionnée pour mémoire la voie Dlodette de 1976 qui passe près de la sortie sud - voie non équipée). Voir tracé jaune sur la photo ci-dessus.

Sur la vire des Marcassins, dix mètres après le premier passage où l'on doit se pendre sur des cordes fixes (passage de 3 à 4 mètres où la corde était quadruplée en janvier 2022), un gros arbre permet un rappel de 25 m jusqu'à une terrasse. À droite de celle-ci (en regardant en bas) se trouve une jolie arche-tunnel derrière un nez rocheux. Le rappel suivant utilise un relais de la voie des Jeux du Cirque qui se trouve sur

le nose lui-même. Il fait 40 m jusqu'à une baume. De là, un autre relais de la voie permet un rappel de 20 m jusqu'à une large vire équipée d'une corde fixe. En suivant celle-ci, traverser vers le pierrier au sud, de l'autre côté duquel on voit l'entrée du tunnel qui transperce le pilier et qui est appelé localement « grotte du Goulayon ». On peut en descendre côté sud par un rappel de 45 mètres installé sur une lunule dans la petite arche de gauche.