

MASSIF DES ECRINS

POINTE DE BONNE PIERRE 3683 M

"Passy-Bonne Pierre Directe"

Ouvert les 8 et 9 septembre 2004 par Julien Désécures et Arnaud Guillaume en 13 heures.

ED inf, 500 m.

Escalade magnifique en rocher très correct.

Attaquer à gauche juste avant le sommet du cône d'avalanche situé à gauche de celui de la goulotte séparant la tour de la pointe de Bonne Pierre.

L1: droit, traversée à droite (4) puis dans un dièdre (5+), R1 à 50 m (variable suivant l'enneigement).

L2: traversée à droite dans du terrain facile pour faire R2 au pied d'un dièdre très caractéristique à droite d'une plaque lisse (2, 45 m).

L3: traversée à gauche pour contourner cette plaque lisse par une sorte de goulotte compacte (3 puis 4+). R3 à 50 m.

L4: remonter facilement jusqu'au pied d'une zone de vires et névés (3, R4 à 45 m).

L5: poursuivre dans cette zone de vires et s'en échapper à droite en haut (facile puis 3 délité, R5 à 80 m).

L6: continuer au-dessus en diagonal à gauche pour venir faire le relais sur une vire à droite d'un bloc détaché (2/3, R6 à 45 m).

On se trouve à droite d'une énorme écaille.

L7: au mieux en légère diagonale à droite (5+/6a avec un pas de 6b, 1 piton en place). R7 à 50 m au niveau d'une vire.

L8: d'abord droit dans un dièdre (1 piton), contourner un surplomb par la gauche puis revenir au-dessus (6a/6b délicat). R8 à 50 m.

L9: monter sur la marche au-dessus puis traverser à gauche vers une fissure évidente (surplomb au départ), 6b+ avec 1 point d'aide, 1 piton en place. R9 à 30 m sur une vire avec bloc détaché.

L10: revenir dans la fissure que l'on remonte (6b soutenue, R 10 à 35 m).

L11: poursuivre dans la fissure en franchissant 2 surplombs (6a+, R11 à 50 m 1 piton en place au relais).

L12: traversée à droite vers une rampe que l'on remonte jusqu'à une niche (3/3+, R12 à 55 m, bivouac lors de la première).

L13: partir à droite pour remonter un mur (4 puis 5/5+, R13 à 45 m).

L14: traversée à droite pour remonter une fissure (5, R14 à 35 m derrière une brèche).

L15: plus ou moins au-dessus (3 et 4, R15 à 45 m).

L16: gagner le sommet à 20 m (4).

Emmener: 1 jeu de friends jusqu'au 3,5 en doublant les tailles moyennes.

1 jeu de cablés.