



présente

Le bloc

de

L'Île Ste-Hélène

un topo de Pawel Krol et Oly Parent

Île Sainte-Hélène, Montréal

Introduction

Le site de bouldering et d'escalade de l'Île Ste-Hélène a vu le jour dans les années 1960. Il est le vestige d'un dynamitage ayant servi à la construction du Jardin botanique de Montréal dans les années de l'Expo 1967. La roche est assez exceptionnelle, d'une couleur variant entre le rouge brique, le beige et le gris, la paroi fait environ 100m de longueur, elle est en quatre sections et varie d'une hauteur de 3m à 8m. Le site a connu un développement par les clubs de plein air de Montréal dans les années 70-80 et par quelques inconnus passionnés qui sont venus y installer des relais et nettoyer des voies. On y retrouve une dizaine de relais fixes sur scellements ou plaquettes, certains ont été placés récemment et d'autres sont le vestige d'un ancien temps. Notez qu'il y a souvent la possibilité d'installer des relais, avec des protections passives ou actives, dans les systèmes de fissures qui offrent d'excellents emplacements sur le haut des voies. La majorité des voies d'escalade se pratiquent en moulinette, mais il y a de la place pour faire un peu de trad pour les mordus de cette approche. Un sentier est aménagé au sommet de voies et donne un accès sécuritaire afin de rejoindre les relais ou sortir les voies.

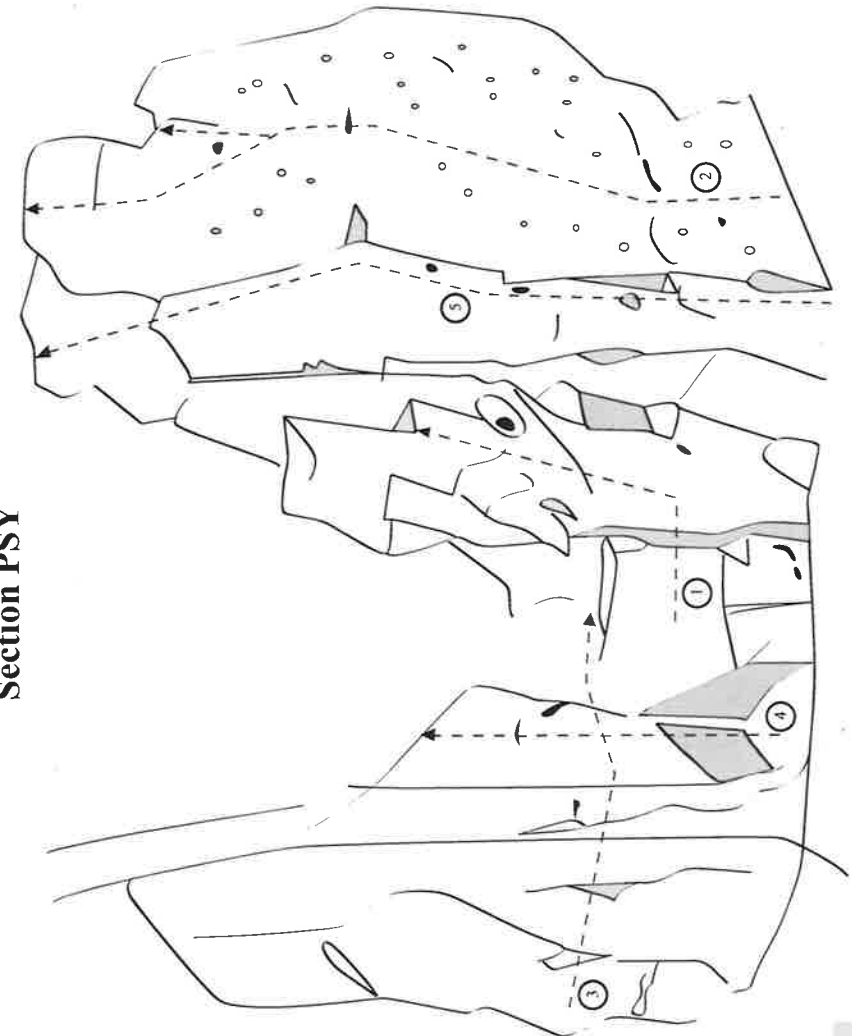
Un fait à noter, le site de l'Île Ste-Hélène est le seul site proche de Montréal pour s'entraîner et faire de l'escalade de rocher.

Situation, accès et facilités

Ce site est un terrain privé appartenant à la ville de Montréal (il aurait été acquis par des récents acheteurs de La Ronde, mais demeure un endroit privé). L'escalade y est TOLÉRÉE, pas plus ni moins. Les parois d'escalade donnent sur un petit terrain de stationnement qui n'est utilisé que par le propriétaire, parfois des camions de la ville y sont garés. Il y a cependant un stationnement juste en face du site qui ne sert pas à grand monde, vous êtes libres de vous y stationner. Le site est situé en partie en dessous du viaduc qui sert à sortir du Pont Jacques-Cartier pour accéder à l'Île Ste-Hélène en arrivant de Montréal. Il y a un abreuvoir d'eau potable à côté de la caserne de pompiers qui se situe juste à la sortie du viaduc. Le site est localisé sur l'Île Ste-Hélène qui est l'un des plus grands parcs de la ville de Montréal, toutes sortes de facilités s'y retrouvent durant la période estivale. Il y a un bus qui part du Métro Papineau durant l'été et vous avez aussi le Métro Île Ste-Hélène pour vous y rendre. Il est aussi possible de marcher sur le Pont Jacques-Cartier ou de faire le trajet en bicyclette. En auto, il faut se rendre sur le Pont Jacques-Cartier et descendre sur l'Île Ste-Hélène, c'est pas compliqué, il n'y a qu'une seule sortie à partir du pont. L'escalade s'y pratique de la fin avril jusqu'en novembre.



Section PSY



- 1. Lork**
F R V1/2
DA prendre le Edge puis traverser vers la droite dans le mur dévisant pour aller chercher la grosse pochette en haut à droite et sortir, pieds en adhérence seulement.
- 2. Holes**
F R V2/3
Travailler le mur à pochettes en n'utilisant que les pochettes... une grimpe dans le 7up... (le mur a été saucagé par des sauvages, au mois de juillet, les trous ont été agrandis, quelle saloperie, c'est honteux).
- 3. Neo**
F R V1
Traverser depuis l'extrême gauche, en arrière de l'arbre puis sortir vers la droite (plusieurs invistes de mains et de pieds, intéressant).
- 4. Ma-Ri**
F R V0
Départ dans le bombé vers le haut.
- 5. sans nom**
F R 5.6
Utiliser le système de fissures pour monter.
- 6. Le mur**
F R V3/4
Il s'agit du mur de roches en face des voies, départ à droite du toytan, sortie à la fenêtre.

Section Trans

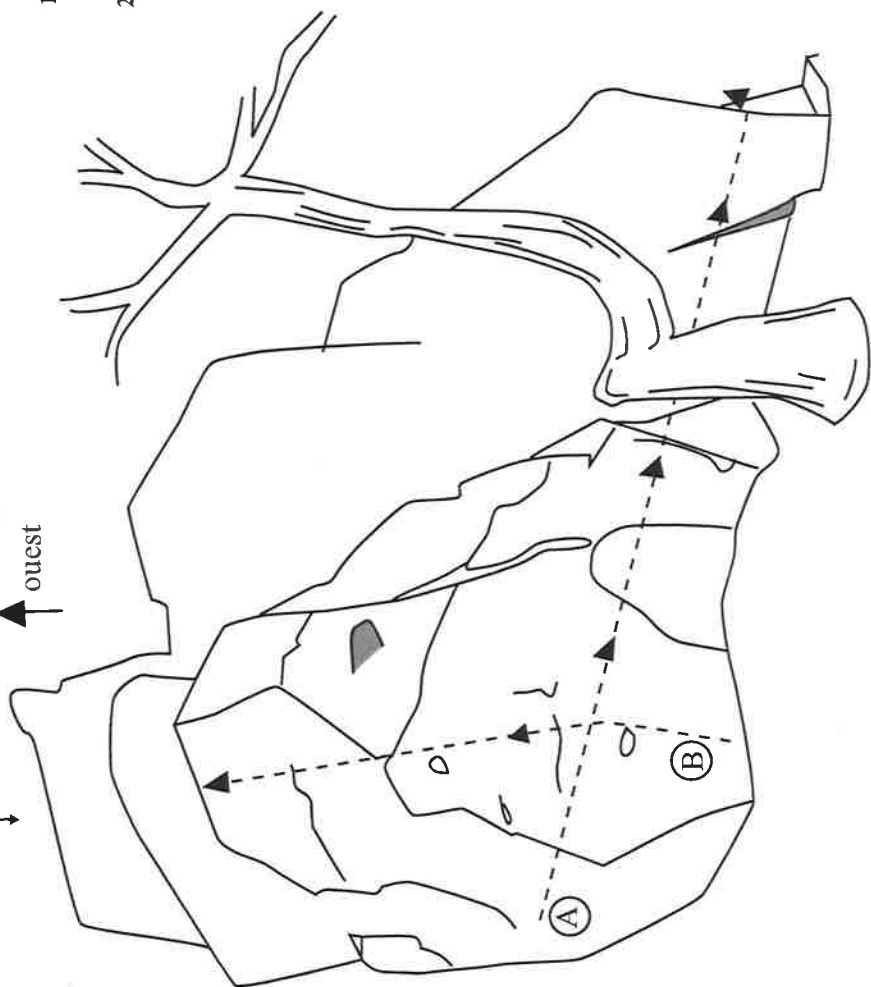
1. Shish

Traverse basse depuis le mur de Trio jusqu'à l'autre section.



2. Deo

Monter le petit mur déversant en se servant des grosses pochettes.



Le bouldering

Depuis longtemps les grimpeurs exploitent les diverses possibilités de traverse et d'ascension solo. Ce n'est que depuis les 3 dernières années que le bloc s'est développé avec l'avènement de ce sport et l'apparition de nouvel équipement dont les crash pads, les chaussons, ainsi qu'une ouverture d'esprit des grimpeurs plus âgés et l'évolution de la philosophie de l'escalade. Les problèmes de bloc ont connu un développement actif durant les étés de 2000 et de 2001. Veuillez noter que les problèmes de blocs sont le fruit de l'imagination de ceux qui les ont créés. En fait, à part quelques systèmes de fissures évidentes et des murs déversants, les problèmes constituent souvent une démarche esthétique qui prône de ne pas attraper certaines prises, des départs assis et des dynos en fin de voie pour augmenter la difficulté des problèmes. Les détails sont expliqués dans ce guide afin de vous donner un coup de main pour faire le problème tel qu'il est... si vous trouvez un V6 un peu trop facile c'est que vous avez probablement le mauvais départ ou utilisé une prise qui n'est pas dans le problème. Les cotations sont le fruit d'une entente entre plusieurs grimpeurs et ne sont qu'un indice pour vous aider à grimper. L'atterrissage est de très bonne qualité, le sol est droit et il y a peu de roches ou de déformations au sol.

N.B.

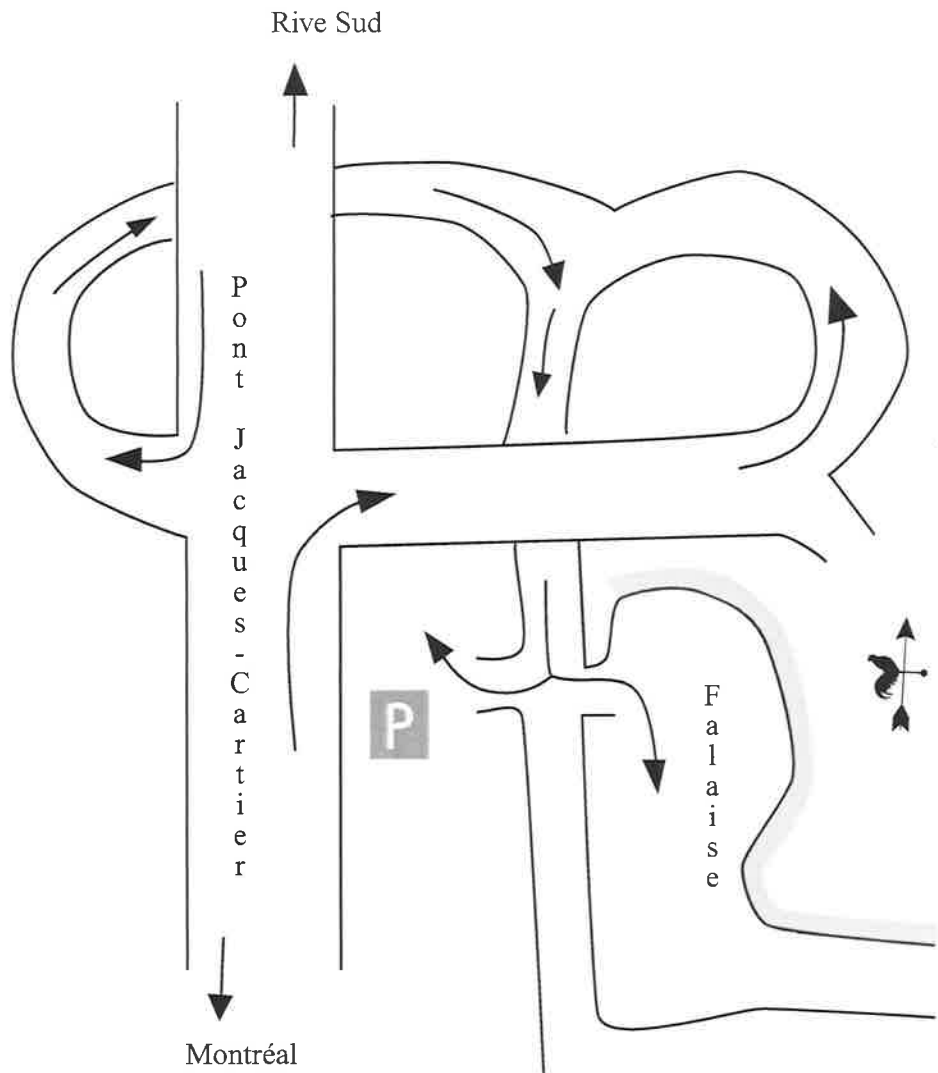
L'auteur de ce guide et ses collaborateurs, ainsi que toute personne ayant contribué à sa rédaction de même que les grimpeurs ayant fixé et utilisé les ancrages fixes, déclinent toute responsabilité en cas d'accident provoqué par l'utilisation des points d'ancrage fixes et la pratique du sport d'escalade sur le site.

Le site est une propriété privée, l'escalade y est tolérée. Malgré les maints efforts de certains pour garder le site propre, accessible et sécuritaire, l'action de certaines personnes rend ce site parfois sale et mal entretenu.

Les Auteurs : Pawel Krol et Oly Parent, son principal collaborateur.

Mise en page : DrTopo.com

Carte routière (du pont à la falaise)



Section Alpha

1. Trio
F. R. V4

C'est le plus beau problème de l'île et le plus esthétique. Il s'agit tout simplement de traverser depuis le coin de droite jusqu'à la fissure de gauche sans utiliser aucune prise sur la tablette invitante... Tout un défi.

F. R. V5

2. Quatrain
Enchaîner Trio puis sortie depuis la fissure vers le gros trou dans le petit mur en haut de la tablette.

F. R. V5

3. Finalement
Enchaîner Trio et la fissure.

F. R. V2

4. La CRAQ directe
Monter la fissure sans utiliser les grosses prises de gauche.

F. R. V1

5. La CRAQ
Monter la fissure en se servant uniquement de la face du mur.

F. R. 5.8+

6. sans nom
Monter la dalle et sortir sur le petit mur déversant.

F. R. 5.7

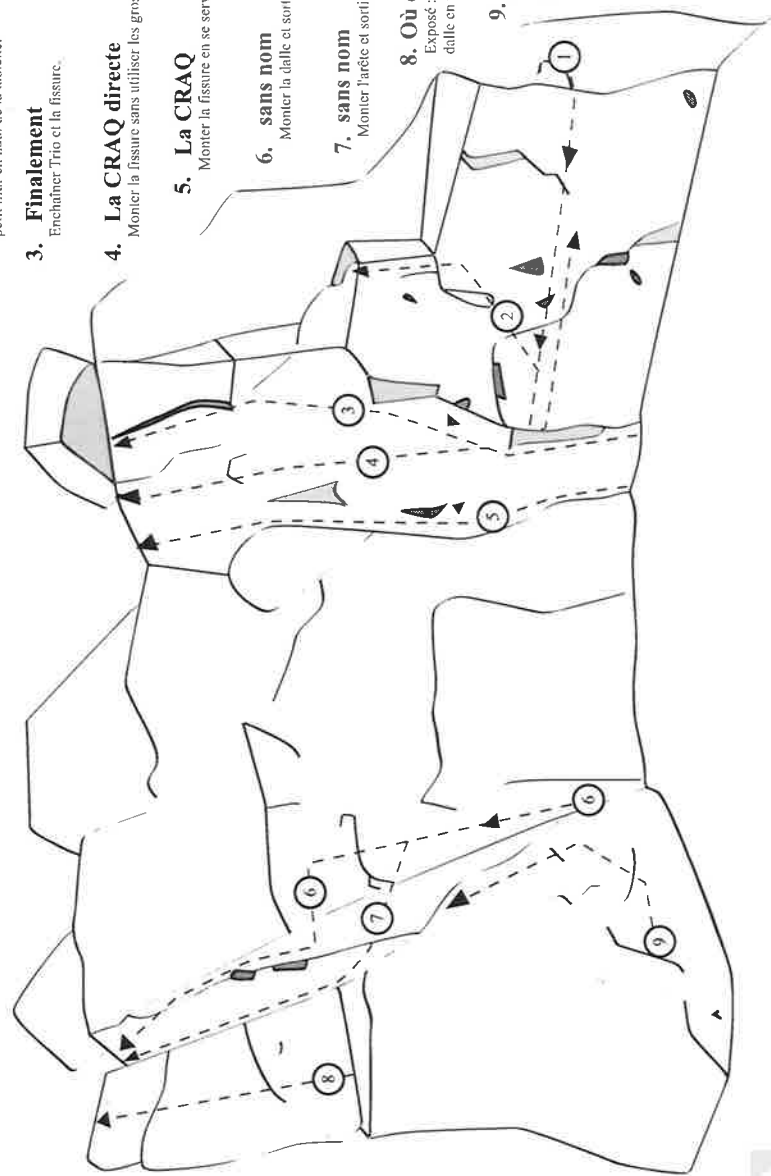
7. sans nom
Monter l'arête et sortir sur le petit mur déversant.

F. R. V2

8. Où est Fio?
Exposé : prendre la dalle, puis monter le mur en haut de la dalle en n'utilisant que celui-ci, un Dyno pour le sortir.

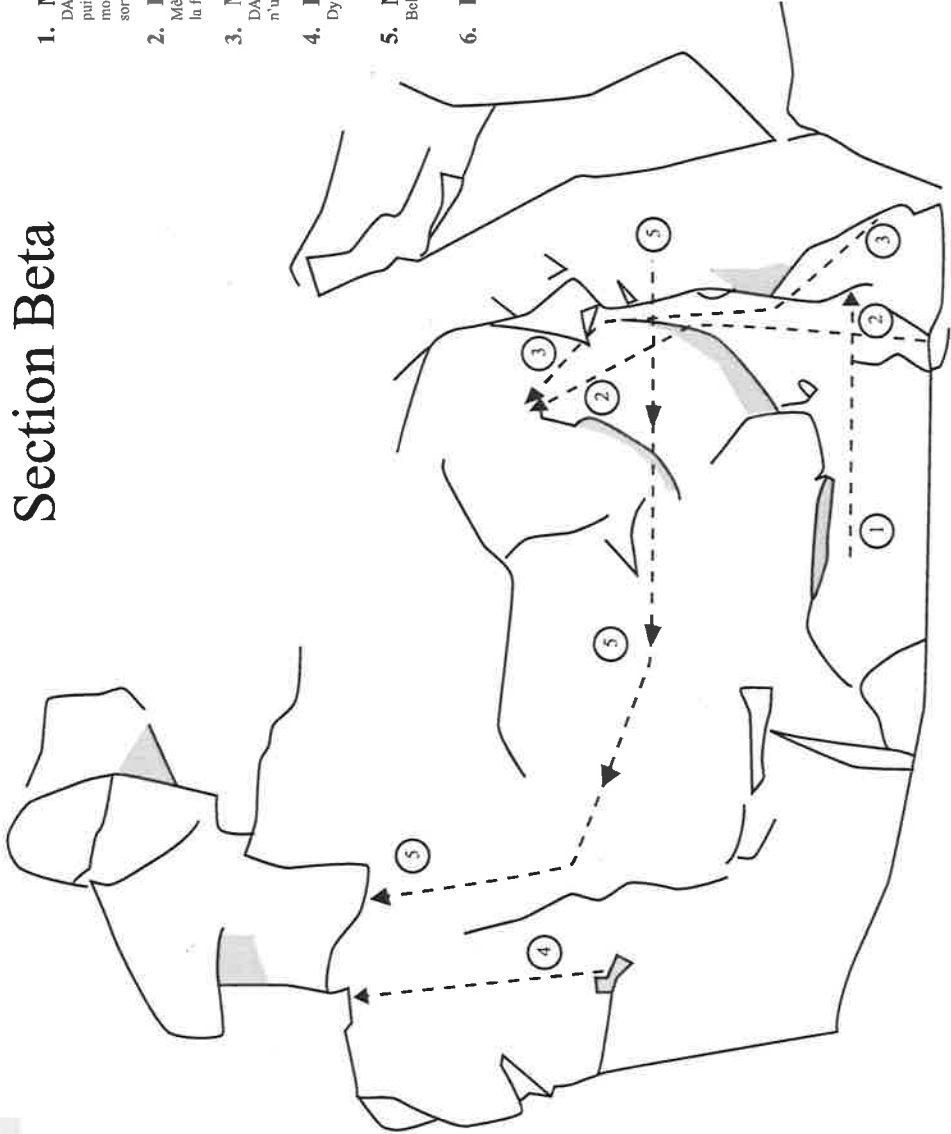
F. R. V2

9. Soleil vert
DA, petite traverse dans la dalle vers la droite, puis prendre l'arête puis se rendre en haut de la dalle.

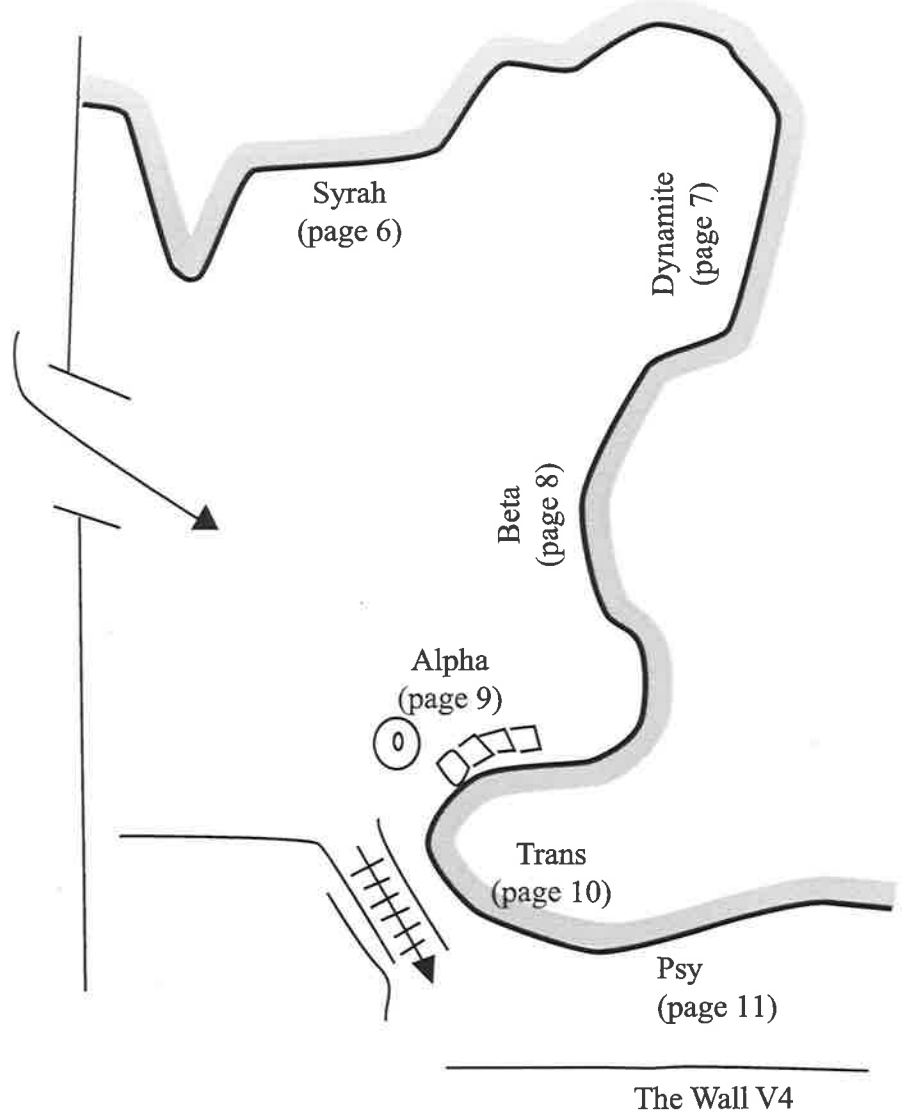


Section Beta

- 1. MonoGamma**
 F R V4/5
 DA sur la réglette à 2 pieds du sol, pieds en adhérence, puis traverser vers la droite, le crux se fait sur deux monodactyles dans la face (les trous) pour aller rejoindre la sortie sur l'arête de droite et vers le haut. F R V3
- 2. PULQ**
 Même départ que MonoGamma mais monter directement la face sur les petites réglettes. F R V0
- 3. Musulmanne**
 DA sur l'arête de droite et monter vers le haut en n'utilisant que l'arête et le petit trou. F R V4
- 4. Dyno Sure**
 Dyno sur les prises évidentes F R V0
- 5. Napalm**
 Belle traversée le long du mur vers la gauche. F R V4
- 6. Do you feel lucky?**

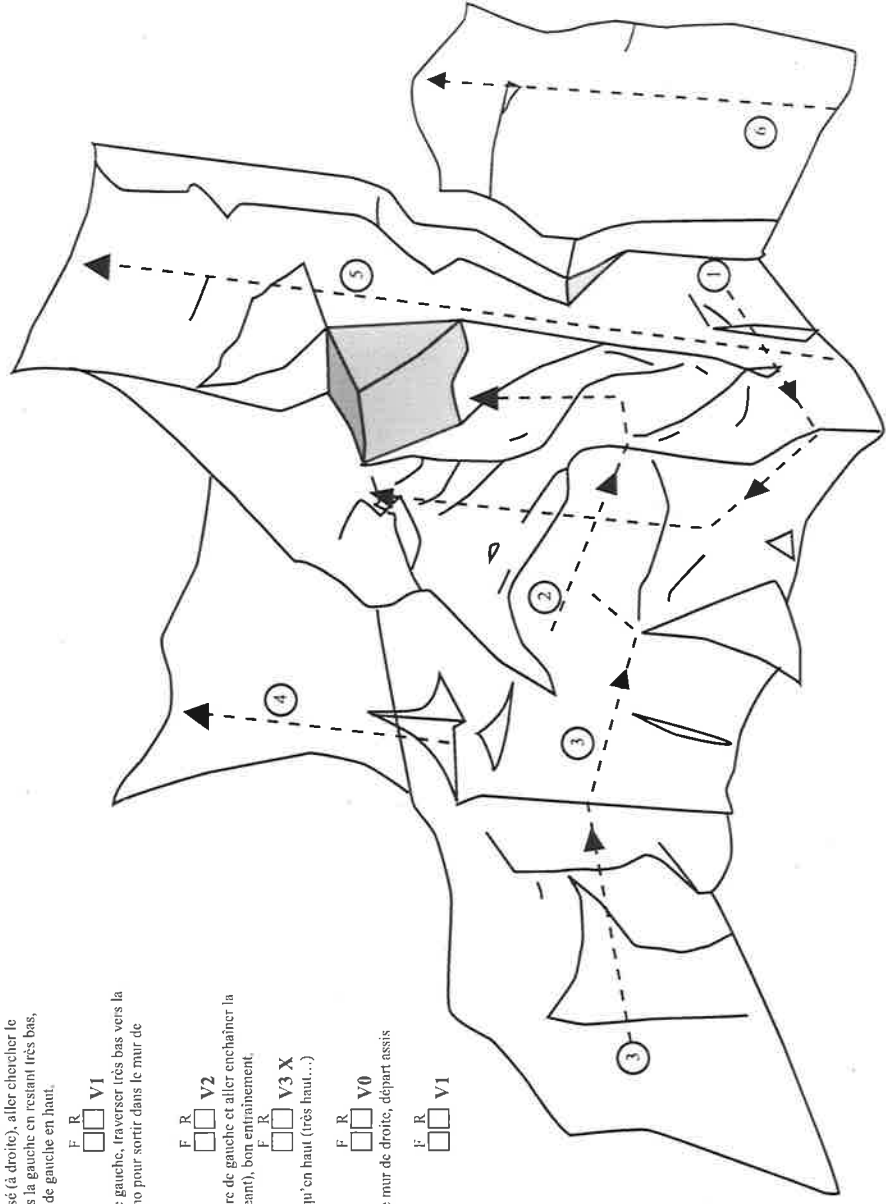


Vue d'ensemble de la falaise.



Section Syrah

1. **Banana Split**
 Départ Assis (DA) sur le som cassé (à droite), aller chercher le début de l'arête puis traverser vers la gauche en restant très bas, sortie sur les Slopers dans le mur de gauche en haut.
 F R V3
2. **Syrah**
 Départ sur le Edge dans le mur de gauche, traverser très bas vers la droite en utilisant l'arête puis Dyno pour sortir dans le mur de droite.
 F R V1
3. **La Traverse de Pat**
 Longue travers basse depuis l'arête de gauche et aller enchaîner la sortie de Syrah (plus long et exigeant), bon entraînement.
 F R V3 X
4. **Ouais Pis?**
 Exposé : Dyno depuis l'Edge jusqu'en haut (très haut...)
 F R V1
5. **Syrah Directe**
 (Attention le Bloc bouge) Dans le mur de droite, départ assis jusqu'en haut.
 F R V0
6. **L'Anglais**
 Départ assis.
 F R V1



Section Dynamite

1. **Zen**
 Monter sous le toit dans le dièdre puis traverser vers la droite en ne prenant que le mur pour les prises de pied.
 F R V1
- 1a. **Nez**
 Même chose que zen mais utiliser le gros Flake de droite pour sortir plus bas à droite.
 F R V1

2. **Variante de Zen**
 DA à la sortie de zen et faire le chemin inverse.
 F R V2/3
3. **Naramata**
 Exposé - Sortir le toit.
 F R V2 X
4. **Osoyoos**
 Traverser les gros blocks vers la droite.
 F R V0

