

# NOUVELLES VOIES AU CENTRE-VILLE DE SAINT-CÔME!!!!

UPDATE 16 avril

ALERTE! Nouvelles voies OUVERTES à CV!

3 voies sont ready to climb!! Les voies 5-6-7 sur le topo suivant. Lire les descriptions dans le post suivant, ne pas aller sur les voies plus à gauche car elles ne sont pas terminées. Nous vous informerons dès que ce sera le cas!

Soyez prudent, les nouvelles voies ont encore probablement quelques petites roches louses malgré les centaines d'heures de travail investi dans ce secteur. Portez votre casque et soyez attentif. Si vous constatez quelque chose de particulier, faites nous signe!! Plus elles seront grimpées, meilleures elles deviendront!

Pitchez vos côtes ici qu'on puisse comparer. Le topo n'est pas encore version finale évidemment! Suivez les modifications et les ajouts! Bonne grimpe!

1.  No name ZÉRO : 5.10? Sport. Départ à gauche du bloc. Vous devez remonter pour le départ.
2.  Nordik : 5.10 ? Sport. Start dans le coin à droite du gros boulder. Relais à venir.
3.  Nightcall : 5.11- ? Sport. Start un peu offset à droite car le départ direct est souvent mouillé. Suivre la crack.
4.  Coldblood : 5.11 ? Sport. La 'slab' en plein milieu. Elle passe près de Nightcall par endroit mais se grimpe indépendante. Termine au relais au centre à venir.
5.  Éclipse : 5.10b ? Sport. La crack tout le long qui termine à droite de l'arête. Start dans le coin left facing car la direct est souvent mouillée. Évitez les plus possible les gros blocs stacké à la fin à gauche. Ils étaient impossibles à déplacer mais avec le temps, le gèle et les tremblements de terre, p-e ils bougeront!!
6. Perce-neige : 10+, 11- ? Sport. En plein centre. Partir sur le coin de gauche. 2 fins possibles pour les 2 dernières dégaines. Plus facile à droite et splendide en plein centre! OUVERT
7. Collemboles : 5.10b/c ? Sport. Départ à gauche de Scellement seulement. OUVERT
8. Snowflake : 5.10- ? Sport. Départ dans Scellement seulement. Peut être starté du côté de Collemboles également. Cote similaire pour les 2 départs. OUVERT

