



**Equipeurs : Gilles Deschamps (G), Jean-Yves Salin (JJ)** « LE » mur de voies dures d'Arcenant. Rocher globalement excellent, compact, avec de petites prises souvent crochetantes. Il propose, avec sa vingtaine de mètres de haut, de petits bijoux de résistance, ponctués de pas de bloc parfois ardues...

- 0) **La flemme olympique 7c (JJ)**
- 1) **Confidentielle défonce 7b (G)**: Un standard dans cette difficulté. Profitez bien du repos avant la section finale...
- 2) **Vol au vent 7b+ (JJ)** : départ peu évident, puis rocher raide et splendide. La fin se corse méchamment !
- 3) **Play the game 8 ? (JJ)** : La moulinette s'atteint depuis « Vol... » ou « Concurrency... ». Départ très difficile, suivi de deux autres portions ardues, notamment la dernière où, si l'on « joue le jeu », on n'utilisera pas les prises de « concurrence... »
- 4) **Concurrence déloyale 7b+/7c (JJ)** : De splendides pas complexes entrecoupés de bons repos. Le combat dure jusqu'à la moulinette !
- 5) **Garde à vue 7c (JJ)** : Variante de droite qui « court circuite » le repos de « Concurrency ». De bonnes prises éloignées et un poil d'engagement à la fin...
- 6) **Commandant Costaud 8a+ (JJ)** : Départ commun avec « Concurrency... ». Un mur délicat suivi d'un bombé à doigts avec une fin torride.
- 7) **Le bluff bourguignon 8a (JJ)** : Les premiers mètres sont une gentille ballade qui mène à une succession de pas difficiles, mais beaux !
- 8) **Sayonara 7c+ (JJ)** : Départ bloc, puis un pilier facile conduit à une traversée à gauche dans un rocher magnifique. Tout va se jouer dans le bombé qui suit !
- 9) **Conitchiua 8b (G)** : Départ identique à la précédente, mais on va tout droit au lieu de traverser à gauche : des pas bien durs dans un rocher ultra compact. Crux final sur inverse pour aller saisir une réglette main gauche loin, si loin !
- 10) **Déversé satanique 7c+ (JJ)** : Départ par « Coupe franche ». Passage ultra bloc dans le dévers, mais la voie a été faite à vue, alors... !
- 11) **Coupe franche 7a+ (JJ)** : Départ physique, dièdre engagé mais plus facile, sortie costaud : a vous de jouer.
- 12) **Tempête du désert 7c (G)** : Trois belles sections bloc séparées par d'excellents repos.
- 13) **Cry of freedom 7c+ (JJ)** : Comme la précédente, mais en plus dur !
- 14) **Rêve party 7b+ (JJ)** : Départ un tantinet violent (mono) puis dièdre technique. Une variante consiste à partir par la voie suivante et rejoindre le dièdre : **7b**.
- 15) **Impression soleil couchant 7c (JJ)** : Voie de référence dans ce niveau, très classe. La dalle finale peut poser de sérieux problèmes !
- 16) **Le pinpin qui va chercher la lune 7a+ (G)** : Grande classique variée. La fin en dalle est compliquée : où sont les pieds ?
- 17) **Le pinpin direct 7b (JJ)** : Beaux pilier déversant qui rejoint « Le pinpin » dans la fameuse dalle...
- 18) **Séance naturelle 7b+ (JJ)** : Une de mes voies préférée à Arcenant. Pilier raide avec une fin difficile.
- 19) **Papy fait de la résistance 7b+ (JJ)** : Départ identique à « Séance naturelle ». En fait, ces deux voies sont de vraies jumelles, la différence se jouant dans les derniers mouvements.