






Topo des blocs de la Payre

Numéro	Nom du bloc	Cotation	Commentaire
1	P'tit champi	5c+	départ assis
2a	Baleine échouée	6b+	départ debout
2b	Cache-cache	5c+	départ debout, caché derrière le bloc
3a	Terra Nova	6b	départ assis
3b	La traversée d'Achille	7b	départ assis, traverse à gauche puis tout droit au niveau de l'arête
3c	Tabasco	7a	départ assis, un mouv dynamique avec pieds en adhérence...
4a	La marche	5b+	départ debout
4b	Le damier	6c+	départ debout
4c	La diagonale du fou	4.+	départ debout
5a	Croco deal	5c+	départ debout
5b	Aquarampe	7b	départ assis au bas de la rampe Une rampe bien lisse à remonter par la droite
5c	La chiure	7a	départ assis
6	Petit creux	6a+	départ assis dans le petit creux
7	Piraniaque	7a+	départ assis La main gauche est une règle un peu cachée sur la gauche du bloc
8a	La fissure	4.+	départ assis, remonter la fissure
8b	Les petits trous	6a	départ assis, sans utiliser la ligne de bacs à droite
9	Bazinga	6c	départ debout
10a	Coquelet	3.+	départ debout
10b	Cocotte	4.+	départ assis sur le petit bloc
11a	Road trip	7b+	départ assis, traverse à droite et sort comme Siren song Ne pas utiliser le haut du bloc
11a bis	Road trip bis	7b	variante plus simple en autorisant le haut du bloc sur la première partie avant la règle de La réglette
11b	La réglette	6a+	départ debout
11c	Crossing	6b+	départ debout, version courte de Road trip Traverse à droite et sort comme Siren song
11d	Siren song	6b+	départ assis ou légèrement accroupie
12a	Double-face	6a	départ assis
12b	Le fossile	6a+	départ légèrement accroupie Le petit bloc avec une ammonite est autorisé pour les pieds
12b bis	Le fossile bis	7a	départ légèrement accroupie sans l'aide du petit bloc
13	La bascule	6b	départ assis, un réta au ras du sol !
14	Nyctalope	6b	départ assis
15a	Monkey style	6c	départ assis dans la grotte, traverse à gauche pour finir sur la vire Dans la 2ième partie, rester sur la rampe
15b	Kaiju monster	6c+	même départ que Monkey style mais sort tout droit sur la vire au dessus
15c	Descente aux Enfers	8a+	départ assis dans la grotte à gauche Ne pas s'aider du bloc qui forme un mur à gauche au départ
15d	L'anguille sous roches	6a+	départ assis sous la grotte Remonter la rampe vers la gauche et rétablir comme Descente aux Enfers Bloc au ras du sol, attention aux touchettes !
15e	Grand-duc	7a+	départ sous la grotte comme L'anguille sous roche Sortir par la droite pour rejoindre Petit-duc
15f	Petit-duc	7a	départ assis, tout droit
16	Tête à claques	7a+	départ assis
17a	Gros pneu	5b	départ debout
17b	La bouse	6a	départ debout, rester à droite sans utiliser les bacs de Gros pneu Bien parer la sortie du bloc
18	Backslash	6b	départ assis, un réta au ras du sol !
19a	Ligne de force	6b	départ assis, attention à la parade
19b	Banc de dauphins	6a+	départ assis
20a	Starting bloc	4	départ debout
20b	Sixième sens	5c	départ assis, tout droit, bien protéger le fossé en dessous
21	L'iceberg	6b+	départ debout, bien protéger le petit bloc mal placé juste en dessous
22	Triton	7a+	départ assis, sort par la gauche
23a	Kangourou	5b	départ assis
23b	Contorsionniste	6b+	départ assis, sans le grand trou de Kangourou
23c	John's problem	6a	départ debout, traverse à droite jusqu'aux gros bacs Sort tout droit juste avant Elastic-man
23d	Elastic-man	6a	départ debout, mouvement d'allonge un peu morpho
23e	Nirvana	6a	départ debout, un peu engagé, attention à la parade
23f	L'Atlantide	6a+	départ debout
24	La crête	6a	départ assis, longer la crête inclinée vers la gauche départ assis sous le surplomb, sortir droit sur la proue Attention à la réception en pente
25a	Le cachou	7b	départ assis, bloc au ras du sol qui laisse peu de place Utiliser un pad fin, à faire sans touchettes !
25b	Le dévers du hobbit	6c	départ debout, un petit réta sympathique
26a	Bière blanche	5a	départ debout, un second un réta
26b	Bière blonde	5b	départ debout, un second un réta
26c	Bière brune	5c+	départ debout dans la fissure horizontale, sortir tout droit
26d	Burnout	6b	départ debout, les pieds en adhérence
26e	Science-friction	7a	départ assis à droite de la proue Sortir ensuite par la gauche sans utiliser le grand trou de droite
27a	Dur d'oreille	7a+	départ assis ou légèrement accroupie
27b	Le dièdre	7b	départ debout, sort droit dans le dièdre Être bien paré du fait de la hauteur du bloc
27c	La grande arête	6c	départ debout, bloc assez haut donc vigilance sur la parade
28a	Le reptilien	6b+	départ assis, la difficulté est de lever ses fesses !
28b	Petit lézard	5b	départ assis

Code couleur de difficulté:

	4 ou moins
	5
	6
	7
	8

