



## CODE DE BALISAGE

	PÉDESTRE	ÉQUESTRE	VTT
BONNE DIRECTION	—	—	▲
CHANGEMENT DE DIRECTION À GAUCHE	↙	↙	◀
CHANGEMENT DE DIRECTION À DROITE	↘	↘	▶
MAUVAISE DIRECTION	✕	✕	✕
COULEURS DES BALISAGES PÉDESTRES	GR®	GRP®	PR

## LÉGENDE DES CARTES



## CHARTE DU RANDONNEUR



Rester sur les chemins et sentiers balisés.



Ne pas jeter de débris, les emporter avec soi.



Tenir son chien en laisse aux approches des prairies et des estives.



Rester courtois avec les riverains des chemins et les autres utilisateurs de la nature.



Attention aux chiens de troupeau car ils sont là pour le défendre. Contourner le troupeau au large.



Tenir compte des consignes des chasseurs pendant les périodes de chasse traditionnelles.



Se montrer silencieux et discret, observer la faune, la flore sans la toucher.



Respecter les équipements d'accueil, de signalisation et de balisage.



Ne pas faire de feu et ne pas fumer dans les bois ou à proximité des lisières et des broussailles.



Respecter les autres pratiquants randonneurs, cavaliers et cyclistes.



Faire attention aux cultures et aux animaux.



Respecter les clôtures, refermer les barrières.

**MONTFERRER** DÉPART

DURÉE ET DISTANCE AR OU BOUCLE: **2h - 7,7 km** 340 m DÉNIVELÉ

BALISAGE: [Icon of a cross and a yellow line] DIFFICULTÉ

STATIONNEMENT: [Icon of a P] AIRE DE STATIONNEMENT DU VILLAGE



PDF ET GPX

- Télécharger un lecteur QRcode sur votre smartphone.
- Flasher le code sur les fiches.
- Accéder au site de téléchargement



## RECOMMANDATIONS

- Éviter de partir seul. Avertir un proche de son itinéraire.
- Ne pas se surestimer, repérer le parcours et le choisir en fonction de ses capacités physiques.
- Ne pas oublier la carte du secteur concerné (IGN Top 25 de préférence) ainsi qu'une boussole.
- Si possible, prévoir une solution de repli en cas de problème (refuge ou autre itinéraire)
- Éviter de partir par mauvais temps et adapter son parcours en fonction des saisons (orages violents l'été, avalanches au printemps).
- En cas d'orage, éviter d'utiliser le téléphone et les appareils électriques, ne pas s'abriter sous les arbres.
- Emporter, même en été, des vêtements de randonnée adaptés à tous les temps, des chaussures de marche adaptées

au terrain et à ses pieds, un sac à dos, des accessoires indispensables (gourde, couteau, pharmacie, lampe de poche, boussole, chapeau ainsi que des bâtons de marche).

- Penser à prendre suffisamment d'eau, éviter de boire l'eau des ruisseaux.
- Se munir d'aliments énergétiques riches en protéines, glucides et fructose tels que des barres de céréales, pâtes de fruits, fruits secs...

Les parcours proposés étant susceptibles de modifications liés notamment à l'obtention de conventions de passage et aux éventuels changements de propriétaires, la seule responsabilité de la COMMUNAUTÉ DE COMMUNES DU HAUT VALLESPIR ne saurait être engagée.

## NUMÉROS UTILES

	MÉTÉO	32 50
	SECOURS SAMU	112 15
	POMPIERS	18





PDF ET GPX

# De Le Tech à Serralongue

15 BIS



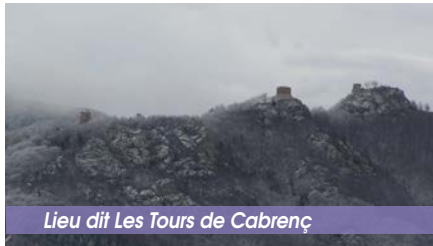
Serralongue

## LE TECH

2h30 - 6,8 km 530 m



## Histoire et Patrimoine



Lieu dit Les Tours de Cabrenç

Flash back à l'aube de notre civilisation, vers l'An 900 Av JC pour être précis, au temps ancien où les Protocelttes originaires d'Autriche occupaient le bassin méditerranéen. A l'instar des peuples d'Orient, ils pratiquaient la crémation des corps. Une nécropole a été découverte sur le territoire communal de Serralongue aux abords du Camp de las Olles. Tombes et autres urnes funéraires ont été exhumées de ce site antique. Elles sont exposées actuellement au Mu-

sée de la Préhistoire de Tautavel. Et l'on peut retrouver une copie de ces vestiges au Musée Médiéval de Serralongue. Ce musée propose par ailleurs des maquettes animées présentant les activités traditionnelles du Haut-Vallespir (forêt, forges catalanes, moulins à huile & à farine...), mais aussi une reconstitution des tours à signaux. Avec notamment la vigie nord des 3 tours de Cabrenç qui symbolisent le village, perchées là-haut sur leurs pitons respectifs.

## Q1 À voir en chemin



Q1

### PARCOURS DE PÊCHE

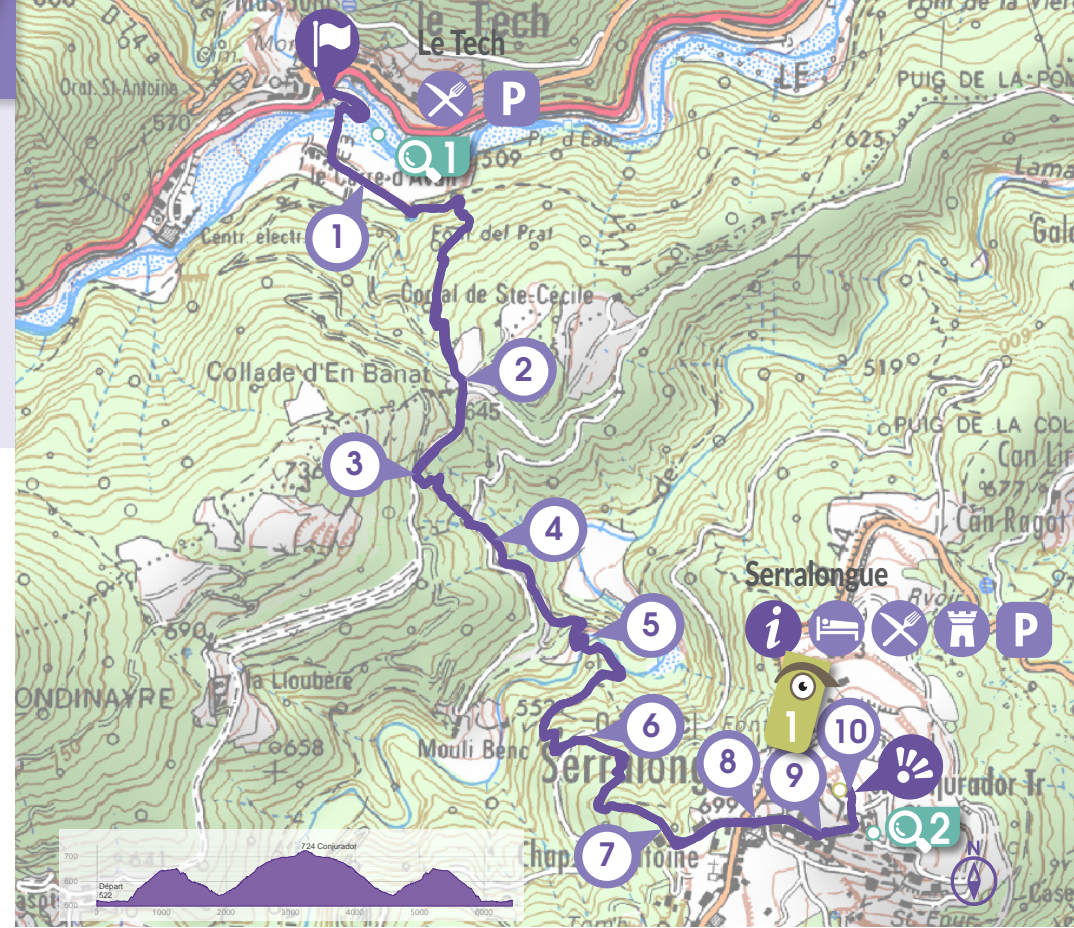
Un parcours de pêche touristique est accessible en bas du village de Le Tech, le long d'un linéaire sauvage « typé torrent ». Ce sport s'y pratique, avec une carte de pêche dans le respect de la réglementation générale.



Q2

### LE CONJURADOR

Au centre du village de Serralongue se trouve un édifice du XIV<sup>e</sup> siècle. De base carrée et ouvert sur les 4 points cardinaux, il permettait de conjurer le mauvais temps et de favoriser les récoltes. C'est l'un des derniers monuments de ce type en Europe.



Communauté de Communes du Haut Vallespir tous droits réservés

Licence IGN



**Départ :** Au Village de Le Tech au niveau du pont de la Comalada, descendre vers le passage à gué et le traverser. Contourner le cours de tennis par la gauche pour débiter la randonnée.



**0,34 km :** Prendre en face fléchée « Serralongue » (Cap 130).



**1,10 km :** Atteindre la Collada d'En Baynat et une piste au niveau d'un virage. Partir légèrement à droite. (Cap 190).



**1,30 km :** Prendre à gauche un sentier qui plonge raide dans la pente (Cap 80).



**1,55 km :** Traverser la piste (Cap 100).



**1,90 km :** Continuer à descendre en épingle à droite jusqu'à la rivière et son ponton en béton (Cap 240).



**2,50 km :** Arrivé à mi-pente sur le versant opposé, traverser une piste (cap Est).



**2,95 km :** Rejoindre les premières maisons de Serralongue et tourner à gauche sur l'allée bétonnée (Cap 70).



**3,10 km :** Rentrer tout droit dans le village et passer devant la Mairie (elle fait aussi office de Point Tourisme & d'Ecole Communale).



**3,25 km :** Au bout de la rue, grimper à gauche la venelle fléchée « Eglise / Musée » avant de finir par des escaliers menant au Conjurador.



**3,40 km :** Promontoire panoramique du Conjurador.

**Pour le retour :** Même itinéraire qu'à l'aller.



### TABLE D'ORIENTATION

1 - Au pied du Conjurador