



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 détritux, 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 fructoses 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

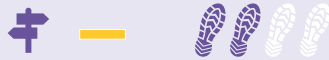
	MÉTÉO	32 50
	SECOURS SAMU	112 15
	POMPIERS	18



Le Tech

SERRALONGUE

2h30 - 6,8 km 530 m



P SERRALONGUE

Histoire et Patrimoine

Au fil des ans, au fil de l'eau



Village de Le Tech avant 1940

Le Tech est un nœud stratégique, car il est à la croisée de deux vallées. Les premiers habitants y trouvèrent refuge au IX^e siècle pour fuir les invasions arabes et normandes. Ils s'installèrent d'abord sur les flancs de la Comalada, puis, en 1492, au lieu-dit « Les Planes ». Des migrants venus essentiellement de Ligurie y construisirent le village autour de la forge (à l'endroit actuel des maisons situées au-dessus du court de tennis). Ce sentier, où l'on voyait passer les trains de mu-

lets transportant sur leur dos du minerai de fer et du charbon de bois, assurait le colportage des marchandises... et des nouvelles.

L'eau de la rivière du même nom, le Tech, fut source de vie et de travail (grâce aux forges catalanes qui s'installèrent sur ses rives). Mais elle fut aussi, destructrice, emportant notamment l'église du village, en partie ravagée par les crues du 15 Octobre 1763..., puis définitivement détruite le 17 Octobre 1940, lors des inondations cataclysmiques de l'Alguat. Ce jour-là, le bâtiment abritant la mairie et l'école communale disparut lui aussi. Il aura fallu attendre 1952 pour que la nouvelle église soit reconstruite... sur les hauteurs, cette fois-ci !

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^e 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

Départ : Parking à l'entrée du village de Serralongue sur la droite de la D44. Remonter à pied vers le village.

1

230 m : Prendre à droite sur la route du Bac Petit.

2

360 m : Tourner à droite sur une piste enherbée.

3

730 m : Traverser la piste et continuer à suivre le balisage jaune.

4

1,53 km : Traverser le cours d'eau (Ribera de Lamanière) par une passerelle bétonnée.

5

1,62 km : Au carrefour prendre en face.

6

1,94 km : Arriver sur une piste prendre en face dans la montée qui se fait pour un court instant plus raide.

7

2,11 km : Une fois sur la piste prendre à droite sur celle-ci sur 200 m.

8

2,31 km : Au niveau d'un petit col (zone plus dégagée) prendre à gauche, suivre toujours le balisage jaune.

9

3 km : Arriver au village de Le Tech par la rive droite de la rivière. Pour accéder au cœur du village emprunter le passage à guai.

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



TABLE D'ORIENTATION

1 - Au pied du Conjurador

Licence IGN