



## La côte de la mort de St-Modeste un vrai danger public !

Plusieurs automobilistes dénoncent la signalisation déficiente dans la fameuse côte de la mort entre Saint-Modeste et St-Epiphanie. L'ajout de quelques panneaux permettrait de diminuer les risques d'accidents sur cette route fort achalandée. Une visite sur le terrain nous a permis de constater la dangerosité de ce tronçon de route.

Nous nous apprêtons à monter la côte de la mort. Le temps est magnifique. C'est exactement ici sur le haut de la côte que le stress augmente. D'ici, impossible de voir si des voitures arrivent. Imaginer si on se trouvait en pleine tempête hivernale. "Si tu n'est pas à ta place, l'autre qui monte s'il arrive pis tu l'aperçoit dans le chemin, c'est fait, c'est lui qui perd le contrôle", explique Gérald Guay, un voisin de la fameuse côte. Notre visite sur le terrain a également permis de constater que cette côte est un véritable danger public. D'un côté de la route, cette vieille glissière avec des poteaux cassés et des fils de fer brisés. Très dangereux. "Tu arrives avec ta voiture, ça peut pas glisser donc ça entre un peu tu viens accrocher ton bomper et là tu te mets à tourner. Tandis qu'une glissière, tu suis le long, tu glisses", mentionne M. Guay. De l'autre côté, il y a effectivement une glissière réglementaire, mais elle est complètement enneigée. Rien de sécuritaire. La signalisation aussi est déficiente. En haut de la côte, il y a des flèches pour indiquer le danger, mais seulement pour les automobilistes qui proviennent de St-Epiphanie. Qu'est ce qui indique le danger pour les automobilistes qui sont en provenance de St-Modeste? Rien. Un panneau comme celui-ci, appelé chevron d'alignement, coûte 130\$. Ici au bas de la côte, il manque un panneau de signalisation indiquant qu'il y aura une courbe prononcée vers la gauche. Depuis 25 ans, Gérald Guay se bat pour que la côte soit corrigée. Jusqu'à présent, tout ce qu'il a réussi à obtenir, c'est une simple lumière de rue sur son terrain.

Un texte de Stéphane Tremblay