

CZARNORZEKI

PRZEŁOM MARCINKA

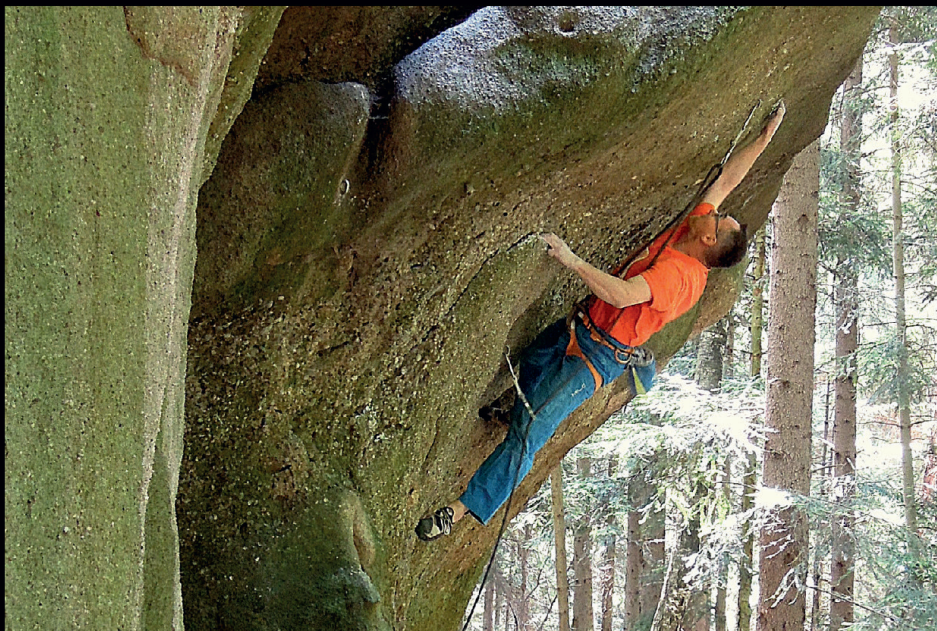
STRZELNICA

SOKOLI GRZBIET

SLANSKÉ VRCHY

BODOŇ

ZÁMUTOVSKÉ SKALY



PRZEWODNIK WSPINACZKOWY

LEZECKÝ SPRIEVODCA

Przewodnik wspinaczkowy

Korczyzna 2020

ISBN 978-83-7530-717-7

© Gmina Korczyna

WYDAWCA

Gmina Korczyna

✉ ul. Rynek 18 a, 38-420 Korczyna
www.korczyna.pl

REALIZACJA WYDAWNICZA



Wydawnictwo Ruthenus · Rafał Barski

✉ ul. I. Łukasiewicza 49, 38-400 Krosno

☎ 13 43 651 00

@ ruthenus@ruthenus.pl

Autor

Jacek Trzemżalski

Przekład / Tłumaczenie

Jozef Jurčičin

Redakcja

Jacek Trzemżalski

Wojciech Tomkiewicz

Korekta

Monika Jastrząb

Redakcja techniczna

Ariusz Nawrocki

Skład i łamanie, opracowanie graficzne

Ariusz Nawrocki

Monika Jastrząb

Przygotowanie zdjęć

Ariusz Nawrocki

Na okładce

**Tydzień Na Działce VI.4/4+; Sokoli Grzbiet,
Czarnorzeki, fot. Tomasz Juszczyk**

Nakład 1000 egzemplarzy

Egzemplarz bezpłatny / Bezpłatny wtyłak

Wylączną odpowiedzialność za zawartość niniejszej publikacji ponoszą jej autorzy i nie może być ona utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Unii Europejskiej

Vylúčnú zodpovednosť za obsah tejto publikácie nesú jeho autori a nemôže byť stotožňovaný s oficiálnym stanoviskom Európskej únie



Publikacja dofinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Interreg V-A Polska – Słowacja 2014–2020 w ramach mikroprojektu: „Transgraniczny szlak turystyki wspinaczkowej”

Publikácia s finančným príspevom z prostriedkov Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Programu Interreg V-A Poľsko – Slovensko 2014–2020 v rámci mikroprojektu: „Cezhraničná trasa lezeckého cestovného ruchu”



SPIS TREŚCI

GÓRY CZARNORZECKIE / CZARNORZECKÉ HORY	7
Przełom Marcinka	12
Przełom Marcinka	13
Strzelnica	32
Strzelnica	33
Sokoli Grzbiet	60
Sokoli Grzbiet	61
GÓRY SLAŃSKIE / SLANSKÉ VRCHY	97
Bodoň	100
Bodoň	101
Zamutovske Skaly	114
Zámutovske skaly	116



Serdecznie zapraszamy na leśną wędrówkę oraz pełną wrażeń wspinaczkę do Czarnorzek i Korczyny. Amatorzy tej formy sportu i rekreacji znajdą tu obiekty stanowiące największą grupę skał w województwie podkarpackim o różnym stopniu trudności.

W przewodniku, który oddajemy w Wasze ręce, obok skał czarnorzeczkich, przedstawiamy także ciekawe sektory wspinaczkowe, zlokalizowane w okolicy Presova na Słowacji. Mam nadzieję, że wspólny transgraniczny szlak turystyki wspinaczkowej, który powstał dzięki współpracy gminy Korczyna ze stowarzyszeniem Skalná hrana w Presovie sprawi, że jeszcze częściej niż do tej pory zechcecie Państwo odwiedzać nasz malowniczy zakątek.

Jan Zych
Wójt Gminy Korczyna

Srdečne vás pozývame na prechádzku lesom a vzrušujúce lezenie na skaly do Czarnorzek a Korczyny. Nadšenci tejto formy športu a rekreácie tu nájdu objekty tvoriace najväčšiu skupinu skál v Podkarpackom vojvodstve v rôznych stupňoch obťažnosti.

Na stránkach sprievodcu, ktorý dávame do Vašich rúk, predstavujeme – popri czarnorzeczkých skalách – rovnako zaujímavé lezecké sektory nachádzajúce sa neďaleko Prešova na Slovensku. Dúfam, že spoločný cezhraničný turistický lezecký chodník, ktorý vznikol vďaka spolupráci Gminy Korczyna so združením Skalná hrana v Prešove, Vás presvedčí, že ešte častejšie než doteraz budete chcieť navštíviť náš malebný kút.

Jan Zych
Vojt Gminy Korczyna





Srdečne pozývame všetkých milovníkov prírody, lesa a skalného lezenia na Slovensko – do krásnych lezeckých oblastí nedaľleko Prešova – Bodoň a Zámutovske skaly.

Oba lokality ponúkajú špecifické lezenie na andezitovom skalnom podklade, pre ktorý sú charakteristické rôzne druhy špár a líšt, výborne držia nohy „na trenie” – všetko dobre odistené natrvalo osadenými postupovými bodmi – borhákmi.

Ak ste lezci, ktorí preferujú indoorové lezenie – radi Vás privítame v areáli Lanové centrum Outdoorpark v Prešove, kde nájdete kvalitné podmienky na bouldering – vnútornú aj vonkajšiu umelú lezeckú stenu a lezecký trénažér „Moonboard”.

Tešíme sa, že spoločná cezhraničná trasa umožní širšej verejnosti spoznať a navštíviť zaujímavé lezecké oblasti na Slovensku – Bodoň, Zámutovske skaly a v Poľsku – Czarnorzeckie skaly v Korczyne.

Srdecznie zapraszamy wszystkich miłośników przyrody, lasów i wspinaczki na Słowację – do pięknych terenów wspinaczkowych poblizu Preszowa – Bodoň i Zámutovske skaly.

Oba miejsca oferują specyficzną wspinaczkę na andezytowej podstawie skalnej, która charakteryzuje się różnymi typami pęknięć i przechyleń, doskonale trzymają stopy „na tarcie” – wszystko dobrze zabezpieczone poprzez trwale zainstalowane punkty wpinkowe – bolty.

Jeśli jesteś alpinistą preferującym wspinaczkę halową – z przyjemnością powitamy Cię w Centrum Linowym Outdoorpark w Preszowie, gdzie znajdziesz dobre warunki do boulderingu – sztuczną ściankę wspinaczkową pod dachem i na świeżym powietrzu oraz symulator wspinaczkowy „Moonboard”.

Cieszymy się, że wspólny szlak transgraniczny umożliwi szerokiej publiczności poznanie i zwiedzenie interesujących terenów wspinaczkowych na Słowacji – Bodoň, Zámutovske skaly oraz w Polsce – w Czarnorzekach na terenie gminy Korczyne.

Lubomír Kuderjavý
prezes SO Skalná Hrana



GÓRY CZARNORZECKIE

Pasma wzgórz położone na północ od Korczyny, na terenie których leży malownicza wieś Czarnorzeki, potocznie nazywane jest Górami Czarnorzeckimi. Prawdłowo geograficznie wzgórze te należą do Pogórza Dynowskiego. Najwyższym szczytem pogórza jest leżąca ponad Czarnorzekami Sucha Góra (585 metrów), z charakterystyczną wieżą radiowo-telewizyjną. Nieco dalej na zachód leży bardziej wyniosła, choć niższa Królewska Góra (554 metry). Południowa strona Gór Czarnorzeckich słynie z przepięknych i rozległych widoków na Kotlinę Jasielsko-Sanocką z najbliższej położonym miastem Krosnem, Beskid Niski, Bieszczady, a przy dobrej widoczności także na Tatry.

CZARNORZECKÉ HORY

Pásmo hôr ležiacich severne od Korczyny, na území ktorého sa nachádza malebná dedina Czarnorzeki, sa ľudovo nazýva Góry Czarnorzeckie. Správne z geografického hľadiska tieto kopce patria do Pogórza Dynowskiego / Dynowského pohoria. Najvyšším vrchom pohoria je Sucha Góra / Suchá hora (585 metrov), ležiaca nad Czarnorzekami, s charakteristickou rozhlasovou a televíznou vežou. O niečo ďalej na západ leží rozľahlejšia, hoci nižšia, Królewska Góra / Kráľovská hora (554 metrov). Južná strana Gór Czarnorzeckých je známa krásnymi a rozsiahlymi výhľadmi na Jasielsko-sanockú kotlinu s najbližšie položeným mestom Krosno, na Nízke Beskydy, Bieszczady a za dobrej viditeľnosti aj na Tatry.

Zasady ogólne wspinania w sektorach skalnych położonych na terenie Gminy Korczyna: Sokoli Grzbiet, Strzelnica, Przełom Marcinka

Każdy, kto chce podjąć wspinaczkę w powyższych sektorach musi przestrzegać następujących zasad:

Wspinaczka jest aktywnością przestrzenną i pociąga za sobą zagrożenia wynikające z jej naturalnych właściwości. Każdy decyduje o podjęciu tej aktywności na własne ryzyko i odpowiedzialność.

Ze względu na konieczną ochronę skały piaskowcowej zabrania się wspinania co najmniej 24 godziny po opadzie deszczu, a w okresach suchych co najmniej 12 godzin. Zdarzają się dni, kiedy skała jest wilgotna bez względu na opady – w takich warunkach wspinanie jest zabronione.

Pierwsze dwa metry skały są najbardziej narażone na uszkodzenia, gdyż piaskowiec zaciąga wilgoć z ziemi. Ze względu na ochronę skały oraz własne bezpieczeństwo uprasza się o zachowanie szczególnej ostrożności na pierwszych metrach wspinaczki.

Dozwolone jest użycie magnezyj z koniecznym warunkiem wyczyszczenia po sobie śladów na skale.

Mimo zachowania dbałości podczas instalacji punktów asekuracyjnych obowiązuje zasada ograniczonego zaufania. Wszelkie uszkodzenia skały oraz punktów asekuracyjnych zagrażających wspinaczce należy zgłaszać do Urzędu Gminy w Korczynie.

Ze względu na charakter trudności wiele dróg kończy się wyjściem na szczyt skały. Zjazd następuje z pojedynczego ringa – zalecane jest zjeżdżanie na własnym przyrządzie.

Zabrania się świadomej ingerencji w rzeźbę skały ze szczególnym uwzględnieniem istniejących dróg. Zabronione jest użycie czekanów i raków (dry-tooling). Wspinaczkę można podejmować wyłącznie w obuwiu o miękkiej podeszwie.

Uprawiający wspinaczkę mają pierwszeństwo przed osobami podejmującymi manewry linowe i szkolenia w tym zakresie. Te ostatnie można wykonywać wyłącznie w obuwiu o miękkiej podeszwie.

Zabrania się śmiecenia i uprasza się o kulturalne wysławianie podczas podejmowania wspinaczki. Wspinacze nie są jedynymi gośćmi w tym rejonie.

Zaleca się poruszanie w terenie leśnym po wyznaczonych ścieżkach.

Všeobecné zásady lezenia v skalných sektoroch nachádzajúcich sa na území Gminy Korczyna: Sokoli Grzbiet / Sokoli chrbát, Strzelnica / Strelnica, Przełom Marcinka / Prielom Marcinka

Každý, kto chce ísť na lezenie vo vyššie uvedených sektoroch, musí dodržiavať nasledujúce pravidlá:

Lezenie je priestorová aktivita a sú s ním spojené hrozby vyplývajúce z jeho prirodzených vlastností. Každý sa rozhoduje vykonávať túto činnosť na svoje vlastné riziko a zodpovednosť.

Vzhľadom na nevyhnutnú ochranu pieskovcovej skaly je povolené liezť až po najmenej 24 hodinách po daždi a prinajmenšom po 12 hodinách po daždi v období sucha. Sú dni, keď je skala mokrá bez ohľadu na zrážky – v takýchto podmienkach je lezenie zakázané.

Prvé dva metre skaly sú najviac ohrozené poškodením, pretože pieskovec čerpá vlhkosť zo zeme. Z dôvodu ochrany skaly a vlastnej bezpečnosti požaduje sa obzvlášť veľká opatrnosť pri prvých metroch lezenia.

Je povolené používať magnézium s nevyhnutnou podmienkou očistenia stôp po sebe na skale.

Napriek opatrnosti pri inštalácii istiacich bodov platí zásada obmedzenej dôvery. Akékoľvek poškodenia na skale a na istiacich bodoch, ktoré ohrozujú pri lezení, je potrebné hlásiť Úradu Gminy v Korczyne.

Vzhľadom na povahu obťažnosti sa veľa ciest končí výstupom na vrchol skaly. Zo-

stup sa uskutočňuje z jedného krúžku – odporúča sa sklúzať pomocou vlastného zariadenia.

Zakázané sú zámerné zásahy do skalného reliéfu, najmä pokiaľ ide o existujúce cesty. Používanie čakanov a mačiek (dry-tooling) je zakázané. Lezenie sa smie vykonávať iba v topánkach s mäkkou podrážkou.

Skalolezci majú prednosť pred ľuďmi, ktorí sa venujú manévrovaniu na lane a výcviku v tejto oblasti. Posledné uvedené je možné vykonávať výlučne v topánkach s mäkkou podrážkou.

Zakazuje sa rozhadzovať odpadky a pri lezení sa vyžaduje kultúrne správanie sa. Skalolezci nie sú jedinými návštevníkmi tejto oblasti.

Odporúča sa chodiť v lesnom poraste po označených chodníkoch.



Zamek Kamleniec



P

Przelom Marcinka

Rezerwat
Prządki

Rezerwat Skalny Prządki

ŁYSĄ GÓRA

Korczyna

Korczyna

Czarnor

991

991

991

Czarnorzeki

Strzelnica

Sokoli Grzbiet

Punkt Widokowy



Charakterystyka rejonu

Piaskowcowe skały znajdują się na zboczu opadającym spod Prządek do doliny Potoku Marcinek. W najbardziej malowniczym miejscu, gdzie potok przebija się przez skały tworzy ona charakterystyczny przełom – stąd nazwa. Turnie Przełomu są zasadniczo niewielkiej wysokości – maksymalnie do 12-15 metrów. Skała jest dość dobrej jakości, ale trzeba uważać w miejscach gdzie występuje jasny piaskowiec wielkokomórkowy – ta ławica jest dość krucha i może się sypać.

W sektorze można się wspinać po typowych dla piaskowca formacjach tarcio-owych, ale znajdują się także drogi w dużym przewieszeniu (charakterystyczny okap na Sfinksie). Mimo położenia na zboczu podłoże pod większością skał jest w miarę równe, ale np. pod Piętrową Turnią zalecane jest stanowisko do asekuracji, a już samo zejście pod skałę sprawić może trudności.

Ochrona skały

W sektorze obowiązują „Zasady ogólne wspinania w sektorach skalnych położonych na terenie Gminy Korczyna”. Ponadto jedna ze skał sektora (Leśna Turnia) jest wyłączona ze wspinania jako pomnik przyrody i nie została opisana.

Asekuracja

Do wspinania wystarczy lina o długości 40 metrów. Większość dróg wyposażona jest w niezłej jakości ringi wklejane, które będą systematycznie wymieniane na ringi z atestem. Najdłuższe drogi mają po 6 wpinek.

Dojazd

Na Przełom Marcinka dostać się można z Korczyny lub Odrzykonია. Jadąc z Korczyny samochód można zostawić na parkingu pod Prządkami, ale to miejsce parkowania nie jest zalecane ze względu na często obłożenie. Lepiej dojechać w pobliżu Zamku Kamieniec. Można także spróbować zjechać spod zamku na dno doliny asfaltową dróżką, aż do ujęcia wody. Wspinacze mogą korzystać tam z kilku miejsc parkingowych.

Dojście

Dojście z parkingu pod Prządek czarnym szlakiem zajmuje około 5-10 minut. Kierujemy się za oznakowaniem tabliczki. Spod Kamieńca (również tabliczka kierunkowa) dojście zajmie około 10-15 minut. Parkując przy ujęciu wody najbliższej mamy do Sfinksa (tabliczka na mostku) – około 2 minuty. Na pozostałe skały trzeba podejść około 5-10 minut.

Przedział trudności

IV- / VI.5

Charakteristika rajónu

Pieskovcové skaly sa nachádzajú na svahu padajúcom spod Prządek do údolia potoka Marcinek. Na najmalebnejšom mieste, kde sa potok prebija cez skaly, vytvára charakteristickú roklinu – odtiaľ pochádza aj názov. Prielomové skalné veže sú dosť nízkej výšky – maximálne do 12 – 15 metrov. Skala je pomerne dobrej kvality, ale je potrebné si dávať pozor na miestach, kde sa vyskytuje jasný veľkobunkový pieskovec – táto lavica je dosť krehká a môže sa drobiť.

V sektore sa dá liezť po trecích formáciách typických pre pieskovec, ale nájdu sa aj cesty s veľkým previsom (charakteristický odkvap na Sfinge). Napriek polohe na svahu je podložie pod väčšinou skál relatívne rovné, ale napríklad pod Piętrou Turniou sa odporúča miesto na istenie a už samotný zostup pod skalú môže narobiť ťažkosti.

Ochrana skaly

V sektore platia Všeobecné zásady lezenia v skalných sektoroch nachádzajúcich sa na území Gminy Korczyna. Navyše jedna zo skál v sektore (Leśna Turnia) je vylúčená pre lezenie ako prírodná pamiatka a nie je tu opísaná.

Istenie

K lezeniu stačí lano dlhé 40 metrov. Väčšina ciest je vybavená lepenými nezlej kvality isteniami, ktoré budú systematicky vymieňané za nové s atestom. Najdlhšie cesty majú po 6 istení.

Príjazd

K Przełomu Marcinka sa dá dostať z Korczyny alebo Odrzykoña. Po ceste z Korczyny sa dá auto nechať na parkovisku pod Prządkami, ale toto miesto na parkovanie sa neodporúča vzhľadom na to, že je často obsadené. Lepšie prísť bližšie k hradu Kamieniec. Možno sa tiež pokúsiť zísť spod hradu na dno doliny asfaltovou cestičkou, až k zdroju vody. Lezci môžu tam využiť niekoľko parkovacích miest.

Prístup

Príchod z parkoviska spod Prządek po chodníku označenom čiernou farbou zaberie asi 5 – 10 minút. Vede nás označenie na tabuľke. Spod Kamieńca (takisto smerová tabuľka) príchod zaberie približne 10 – 15 minút. Keď parkujeme pri zdroji vody, najbližšie máme k Sfinksu (tabuľka na mostíku) – asi 2 minúty. K zvyšným skalám treba ísť približne 5 – 10 minút.

Stupeň obtiažnosti

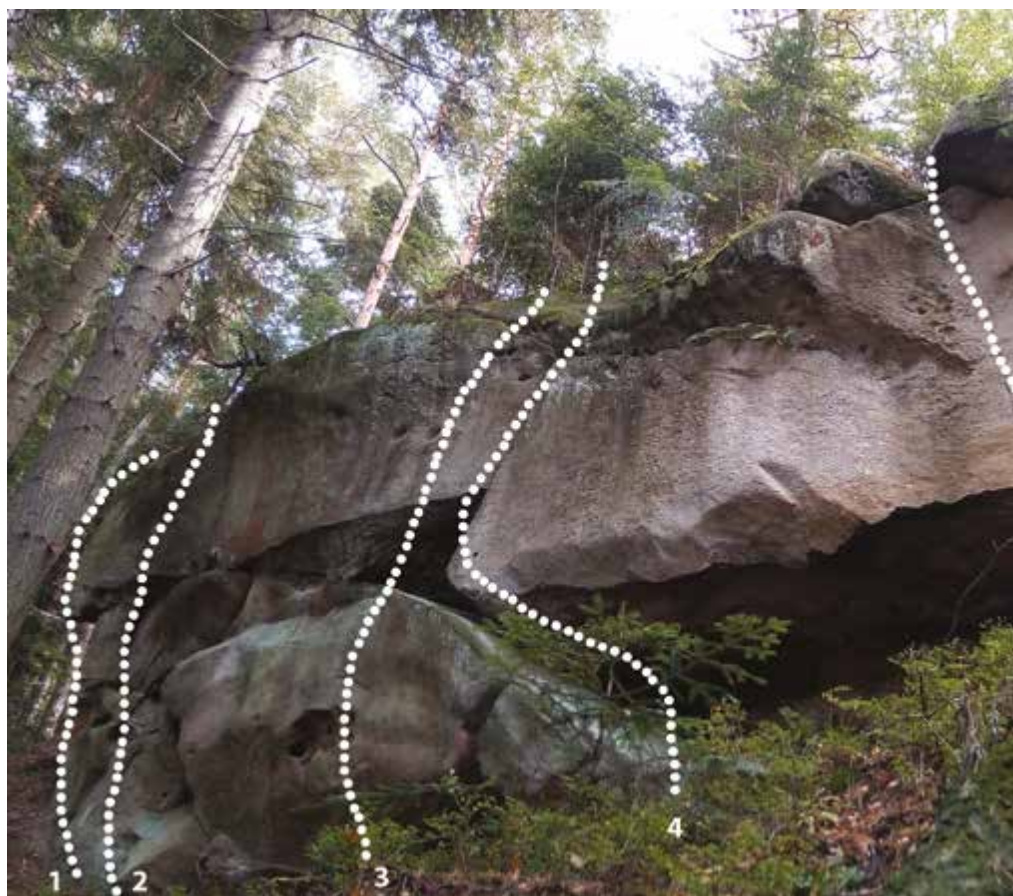
IV- / VI.5





Mnich / Mních

1. Wykopaliska VI. 1+ (3R);
2. Bolesław Śmiały VI.2+ (3R),
3. Bezbolesław Nieśmiały VI+ (3R);
4. Borsukologia VI (3R);
5. Trzypiętrowiec VI+ (5R);
6. Wariant XYZ VI.4 (5R),
7. Tandemowe Zacięcie VI- (6R);
8. Tandemowe Zacięcie Direct VI (5R);
9. Woszabylnyk VI.1 (4R);





Garaż / Garáž

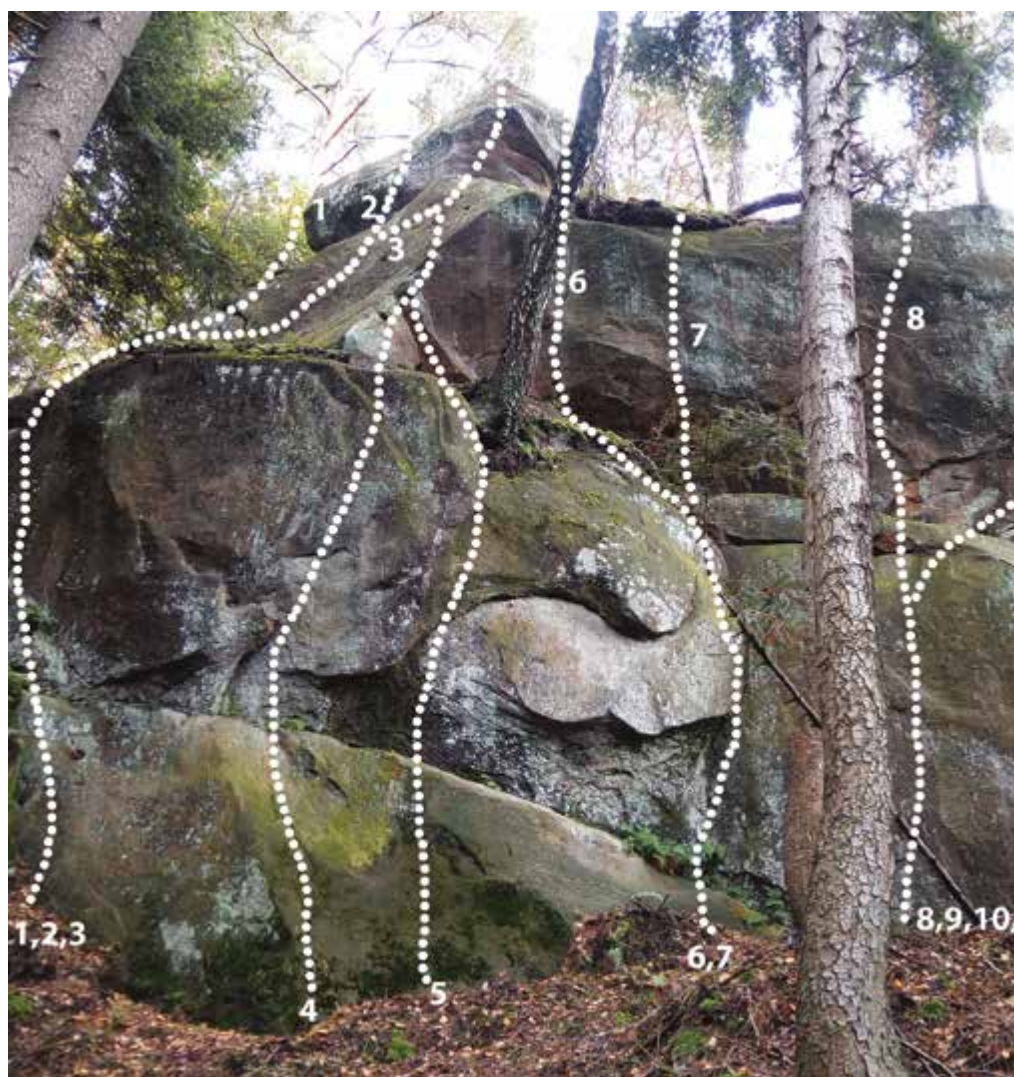
1. Przez Dziób V+;
2. Kamikaze Boski Wiatr VI. 1+ (2R);
3. Slum Dunk VI.2 (3R+RZ);
4. Rysa Z Garażu VI- (3R+RZ);
5. Projekt
6. Zbaraż V (3R);





Ścianka Przy Garażu / Stena pri garáži

1. Despero VI.3 (3R);
2. Kontuzja Masy VI.2+ (2R);
3. Apokaliptyczna Rzeź VI.4 (2R);
4. Dziurkacz VI.1 (2R);
5. Kostka Cukru VI- (2R);





Ściana Z Blokiem

1. Zacięcie Bez Bloku V- (TRAD);
2. Szczypta Tchu Na Mchu VI.1 (3R);
3. Izesraki VI (4R);
4. Bez Pozwolenia VI.2+ (6R);
5. Pozwolenie Na Korzenie VI.2 (5R);
6. Ciężnica VI.4/4+ (5R);
7. Gilgamech VI.4 (4R);
8. Kampus Uniwersytecki VI.3+ (5R);
9. Enuma Elisz VI.4 (4R);
10. Apsu VI.3 (5R);
11. Tiamat VI.3/3+ (6R);





Złota Skatka / Zlatá skalka

1. Zło'M VI-;
2. Zdechły Lis IV-;
3. Zło To VI.1+ (3R);
4. Zło Cień VI (3R);
5. Bobby Sands VI.2+ (3R);
6. John Silver VI.4/4+ (4R);
7. Lis Bez Głowy V+;





Ściana Bez Bloku

1. Dominikana VI.2/2+ (4R);
2. Zarządzanie Bezwładnościami VI.4/4+ (4R);
3. Dominacja VI.4+ (4R);



2

1

1,2

3

Piętrowa Turnia / Poschodová turňa

1. Mięso Oswojone VI.1 (5R+RZ);
2. Dzikie Mięso VI.2+ (5R+RZ);
3. Płetwal Błekitny VI.1/1+ (5R+RZ);

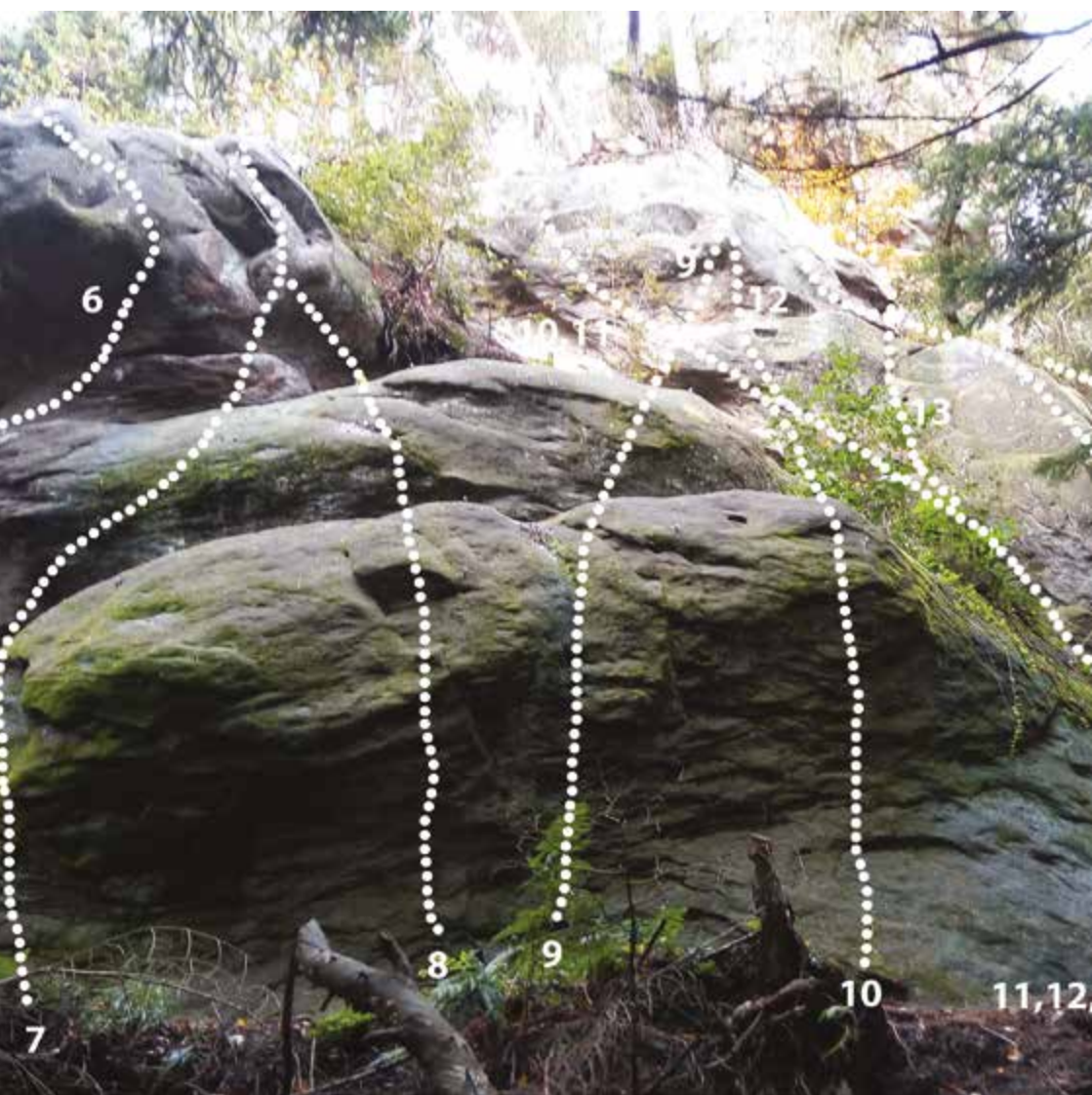






Sfinks – Skąta Nad Marcinkiem / Sfinga

1. Halama Se Tu Wali Róm VI.1+ (5R+RZ);
2. Sprawiasz Przykrość VI.3+ (5R+RZ);
3. Nie Wpadaj W Depresję VI.2+ (6R+RZ);
4. Znieczulica VI.3+ (5R+RZ);
5. Gabinet Dentystyczny VI.5 (6R+RZ);
6. Pan Chwytał VI.1+ (5R+RZ);
7. Człowiek Karton VI.1 (4R+RZ);





Sfinks – Skąta Nad Marcinkiem / Sfinga

- 8. Żule Mi VI.3+ (6R);
- 9. Konewka VI.3+ (5R);
- 10. Ktoś Mi Tam Wlaz VI.1/1+ (5R);
- 11. Wolwqs V- (7R);
- 12. Końcówka Od Konewkiii VI.3 (5R);
- 13. Nieświęty Piotr V- (5R);
- 14. Stukmistrz VI.2 (6R);
- 15. Losy Państwowe VI.1 (6R);
- 16. Bajka O Naleśniku VI- (6R);
- 17. Paweł Z Triasu V (6R);

Charakterystyka rejonu

Skały Sektora Strzelnicy tworzą niemal jednolity mur skalny, będący dawnym wyrobiskiem kamienia. Mur tworzy ambonę na grzbiecie wzgórza położonego na linii wschód – zachód. Wystawa skał jest w większości północna. Na prawym skraju muru znajduje się najwyższa i bodaj najładniejsza skała sektora – Wielbłąd (około 15 metrów wysokości). Około 200 metrów za Aligatorem (tabliczka) znajduje się niewysoki Plemnik, który oferuje wybór najtrudniejszych dróg nie tylko na Strzelnicy, ale i na całych Czarnorzekach. Sektor oferuje wspinanie w pionie, ale także na połączonych płytach, a nawet w przewieszeniu. Przeważa dobrej jakości i przyjemny w dotyku piaskowiec o małym ziarnie.

Ochrona skały

W sektorze obowiązują „Zasady ogólne wspinania w sektorach skalnych położonych na terenie Gminy Korczyn”.

Asekuracja

Do wspinania w rejonie Strzelnicy z powodzeniem wystarczy lina o długości 40 metrów. Asekuracja na drogach składa się w dużym stopniu z atestowanych ringów, choć gdzieś tam można napotkać ringi wklejane bez atestu, ale solidnej jakości i wytrzymałości. Zjazdy odbywają się najczęściej z pojedynczego punktu.

Dojazd

W Sektor Strzelnicy dojeżdżamy do Czarnorzek w pobliże dawnej cerkwi – obecnie kościoła. Znajduje się tam duży wyasfaltowany parking. Można też podejść dalej asfaltową drożką w las w kierunku południowym i zostawić samochód na przygotowanych przez wspinaczy zatoczkach parkingowych przy samej Strzelnicy. Ilość miejsc jest tam jednak ograniczona.

Dojście

Dojście z parkingu pod kościołem zajmuje około 5-7 minut. Dojście z zatoczek parkingowych 1-2 minuty.

Przedział trudności

IV- / VI.7

Charakteristika rajónu

Skaly sektora Strzelnice tvoria takmer jednoliatu skalnú stenu, ktorá je bývalým kameňolomom. Múr tvorí akoby kazateľnicu na hrebeni pohoria položeného na čiare východ – západ. Smerovanie skál je vo väčšine severné. Na pravom okraji steny sa nachádza najvyššia a pravdepodobne najkrajšia skala v sektore – Wielbłąd / Táva (vysoká asi 15 metrov). Asi 200 metrov za Aligátorom (tabuľka) sa nachádza nevysoký Plemník / Spermia, ktorý ponúka na výber najťažšie cesty nielen na Strzelnici, ale aj v celom regióne Czarnorzek. Sektor ponúka lezenie zvislé, ale rovnako na jemne nahnutých platniach, ba na previsoch. Prevažuje dobrej kvality a na dotyk príjemný pieskovec s malým zrnom.

Ochrana skaly

V sektore platia Všeobecné zásady lezenia v skalných sektoroch nachádzajúcich sa na území Gminy Korczyna.

Istenie

K lezeniu v rajóne Strzelnice úplne dobre postačí lano dlhé 40 metrov. Istenie na cestách sa skladá vo veľkej miere z atestovaných istení, hoci sem-tam možno nájsť lepené krúžky bez atestu, ale solídnej kvality a odolnosti. Zostupy prebiehajú najčastejšie z jedného bodu.

Príjazd

Do sektora Strzelnice prideme od Czarnorzek v blízkosti bývalej cerkvi – dnes kostola. Nachádza sa tam veľké vyasfaltované parkovisko. Dá sa ísť aj ďalej asfaltovou cestičkou do lesa južným smerom a nechať

auto na lezcami pripravených parkovacích ostrovčekov miestach pri samotnej Strzelnici. Počet miest je tam však obmedzený.

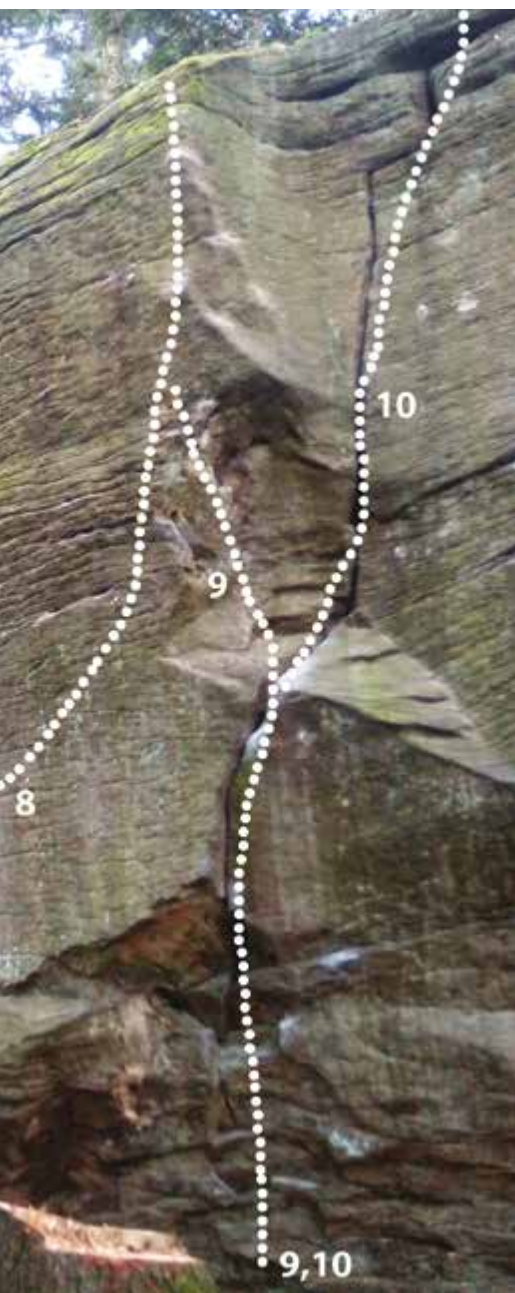
Prístup

Príchod z parkoviska pri kostole zaberie asi 5 – 7 minút. Príchod z parkovacích ostrovčekov 1 – 2 minúty.

Stupeň obťažnosti

IV- / VI.7





Plemniki / Spermia

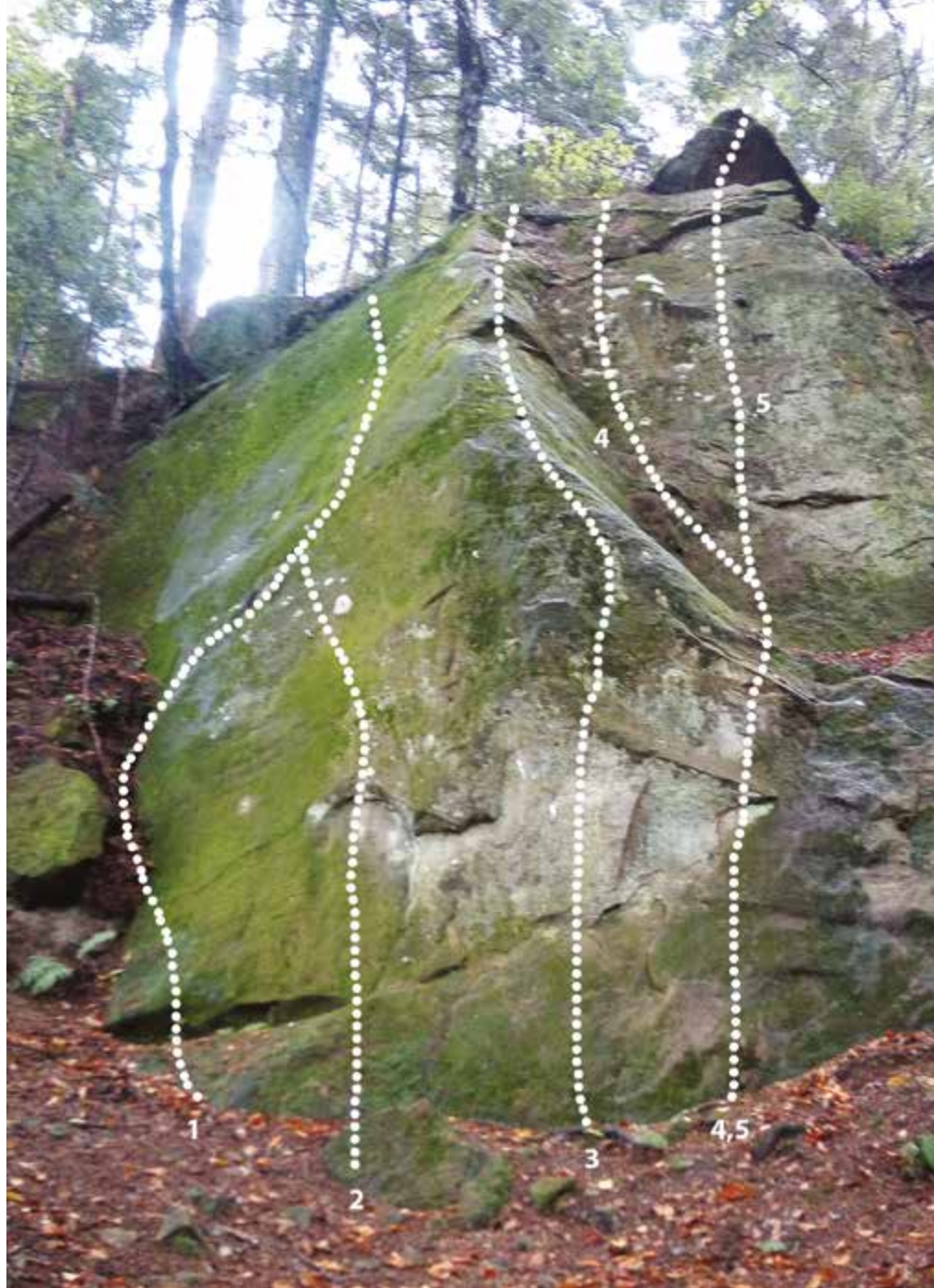
1. Projekt
2. Partenogeneza VI.6+ (4R+RZ);
3. Seksmisja VI.4 (4R+RZ);
4. Gameta Faceta VI.5 (4R+RZ);
5. Projekt
6. Podstawowy Kurs Języka VI.6/6+ (4R);
7. In Vitro VI.7 (3R+RZ);
8. Projekt
9. Potencjał Ujemny VI.5 (4R);
10. Fontanna Radości VI.1+ (3R+RZ);





Plemnik / Spermia

- 11.** Bull Run 1862 VI.5 (2R+RZ);
- 12.** Stonewall VI.5+ (4R);
- 13.** Efekt Jajo VI.5 (5R);
- 14.** Schizm VI.3+ (2R);
- 15.** Misiowa Rysa VI.2 (2R);





Hokejka / Hokejka

1. Pocacaj Se Capka VI.4 (3R+RZ);
2. Zundapp VI.5 (3R+RZ);
3. Pasichomik VI (3R+RZ);
4. Kanikuła VI (3R+RZ);
5. Kaukaskie Deliberacje VI (3R+RZ);







Aligator / Aligátor

1. Szmacianka VI.2 (2R+RZ);
2. Wiadrologia VI.2+ (3R+RZ);
3. Dryf VI.4 (3R+RZ);
4. Baraka VI.3+ (4R);
5. Samsara VI+ (3R+RZ);
6. Craul VI.1 (3R+RZ);
7. Romb VI.3+ (4R);
8. Tan VI.1/1+ (3R+RZ);
9. Balet VI.1+ (4R+RZ);
10. Mechanika Kwantowa VI.4+ (6R);
11. Karabinierzy VI.2/2+ (5R);
12. Projekt
13. Rampiada VI.2+ (7R+ST);
14. Martwa Natura VI.5+ (5R+RZ);
15. Obok Wystawy Cudów Świata VI.4+/5 (5R+RZ);
16. Trochę Na Siłę VI.3+ (4R+ST);
17. La Rampa VI.3 (4R+RZ);
18. Natarcie Skrzydłami VI.4 (4R+RZ);





Aligator / Aligátor

- 19. Lecq Anioły VI.1+ (4R+RZ);
- 20. Szkodliwe Promieniowanie VI.2 (4R+RZ);
- 21. Nocny Patrol VI.1 (4R+RZ);
- 22. Na Srebrnym Globie VI+ (3R);
- 23. Zwycięzca VI.1 (4R);
- 24. Siekierzada VI (3R);
- 25. Strzępy Przędkowca IV (4R);
- 26. Przed Kasacją VI- (3R);
- 27. Misja Krawiecka V+ (3R);
- 28. Kasacja Kapciem VI+ (3R);
- 29. Muchozol VI- (3R);





Piramidki / Pyramídky

1. Kant Piramidki IV-;
2. Sama Intryga V- (2R);
3. Intryga I Miłość VI+ (3R);
4. Tutmozis VI.1 (3R);
5. Papirus VI;
6. Felonia VI- (3R);
7. Kleo VI+;
8. Seii VI.2/2+ (3R);
9. Amenhotep VI.2 (3R);
10. Bar Apis VI.3/3+ (2R);



Ściana Rozrywkowa / Zábavná stena

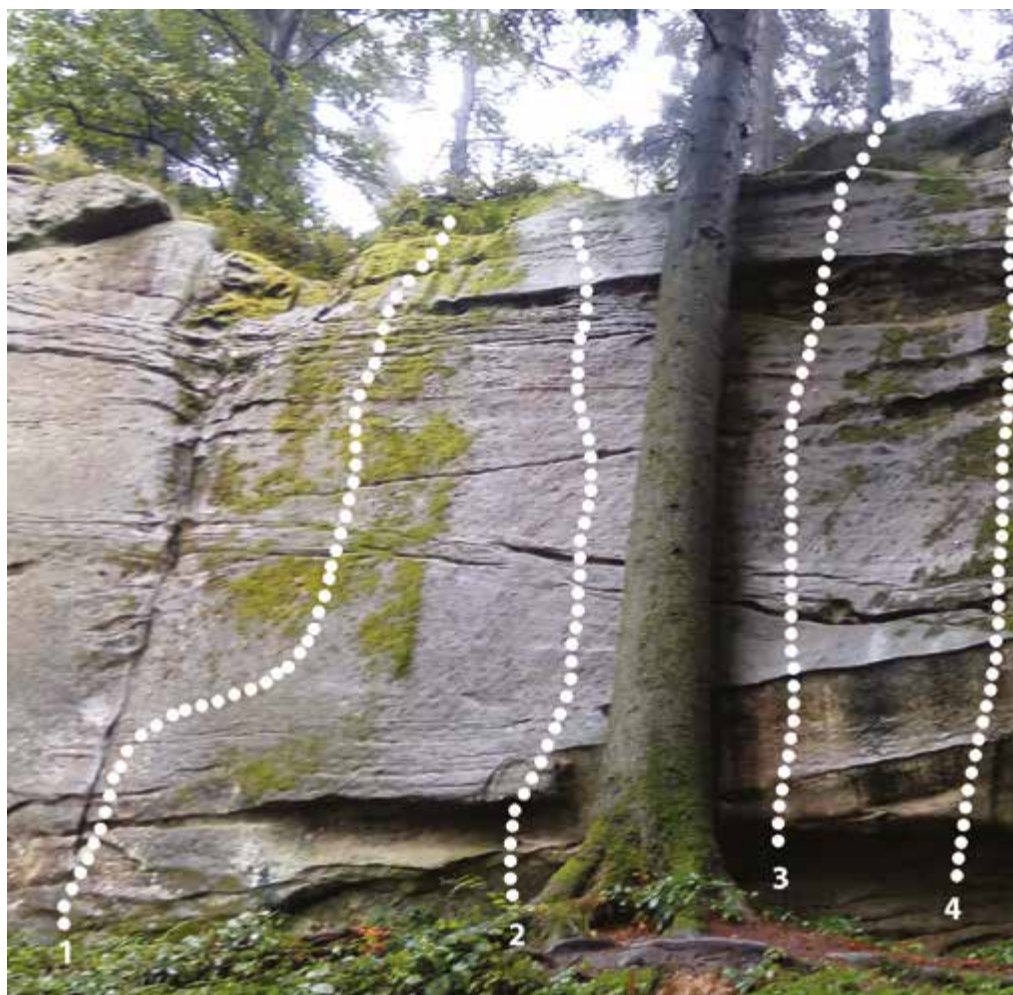
1. Projekt
2. Koneser VI.2/2+ (3R+RZ);
3. Projekt
4. Akcja Projekty VI.4+ (3R);
5. Projekt
6. Projekt
7. Linia Specjalna VI.2 (5R+ST);
8. Gajowy Marucha VI.5 (4R+ST);
9. Lekcja Etyki VI.5+ (5R+RZ);
10. Zacięty Joe VI.4 (5R+RZ);
11. Tańczący Mag VI.5 (5R+RZ);
12. Półkownik VI.2 (5R+RZ);
13. Zemsta Kurdupli VI.2+ (3R+RZ);
14. Brama Direct VI.3+ (4R);
15. Brama Do Niebios VI (5R);
16. W 202 Rocznicę V (4R);





Filar Centralny / Centralny pilier

1. Zew Krwi VI.1/1+ (4R+ST);
2. Dostojnik VI.3+ (3R+ST); P
3. Wyjesc VI.4 (5R+RZ);
4. Drzewiec VI.3 (5R+RZ);
5. Joker VI.4+ (6R+RZ);
6. Centrala VI.5 (6R+RZ);
7. Rezerwacja VI.5+ (5R+RZ);
8. Projekt
9. Kontakt VI.5 (3R+RZ);
10. Rysa Zwornikowa VI.1+ (3R+RZ);





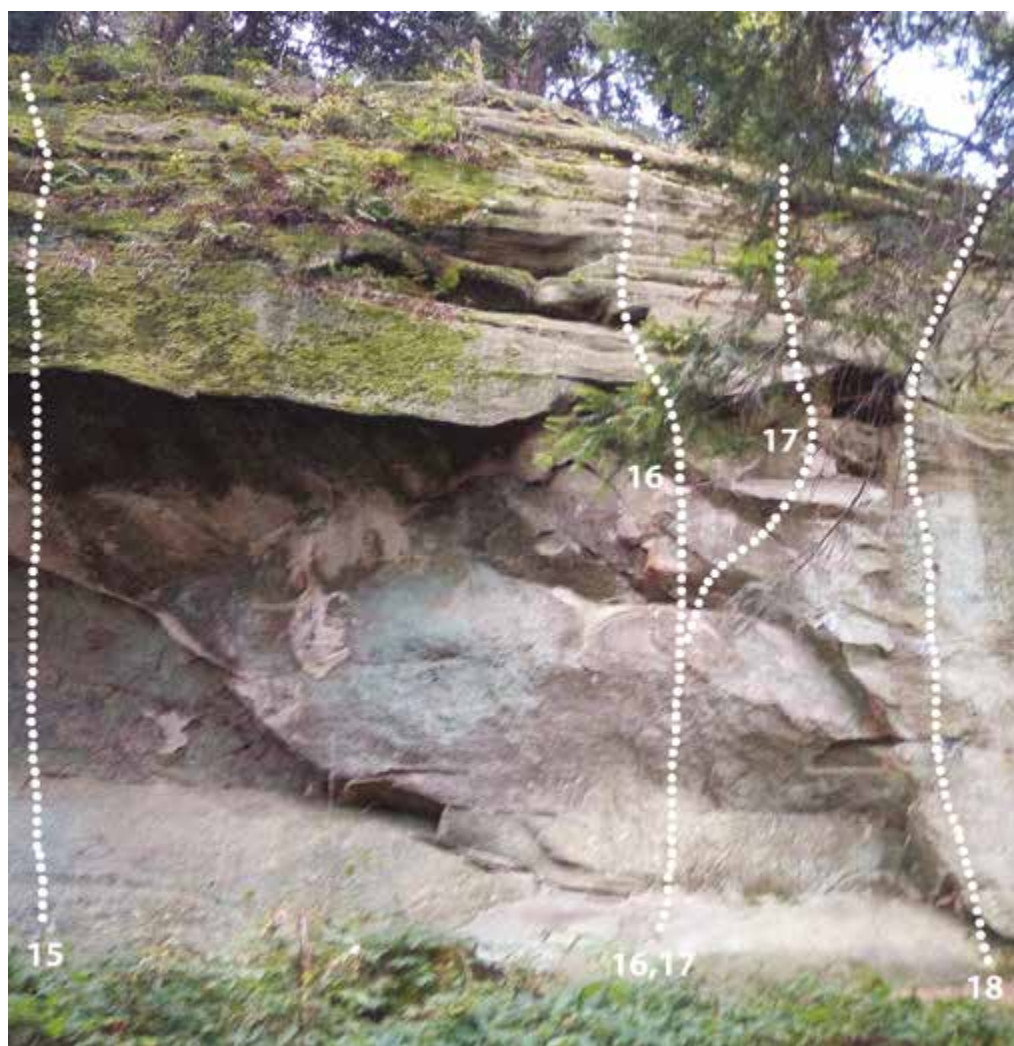
Wielki Okap / Vel'ký odkvap

1. Maestro VI.4 (3R+ST);
2. O Jeden Ring Za Daleko VI.2+ (4R+ST);
3. Skisło Masło VI.2/2+ (3R+RZ);
4. Roofingowe Opowieści VI.2 (3R+RZ);
5. Fleat Jack VI.2+ (3R+RZ);



Wielki Okap / Vel'ký odkvap

6. Mad Mixon VI.4 (4R);
7. Jesienne Lwy VI.3 (4R+RZ);
8. Słowacki Desant VI.1+ (3R+RZ);
9. Hip Hop VI.2+ (3R+RZ);
10. Powrót Pinokio VI.2+ (3R+RZ);
11. Wierny Pies Johnny VI+ (5R+RZ);
12. Fuck Game Is Over VI.2+ (4R+RZ);
13. Adi Przybywa VI.2+/3 (6R+RZ);
14. Afrodyta VI.4 (4R+RZ);





Wielki Okap / Vel'ký odkvap

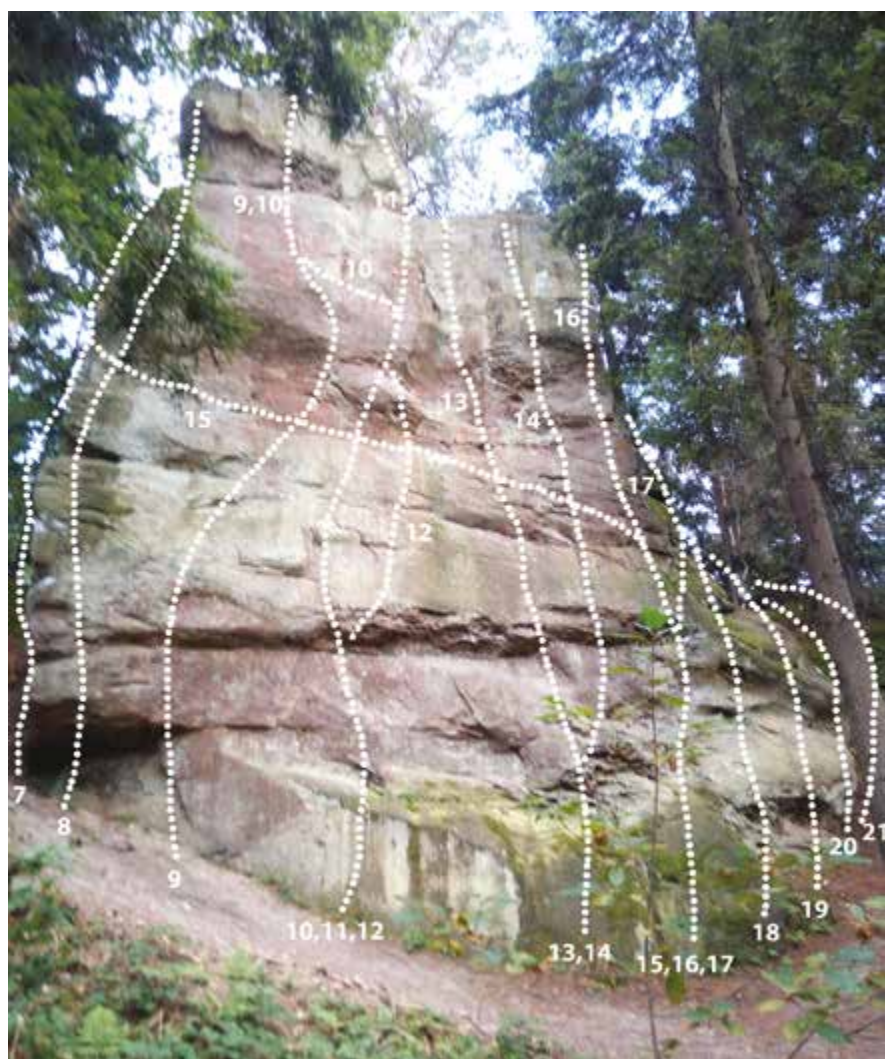
- 15. Atletyka VI.5 (5R+RZ);
- 16. W Spadku Po Dziadku VI.2+ (4R+RZ);
- 17. Sosnowatek VI.3/3+ (4R+RZ);
- 18. Dziadek Reaktywacja VI.2/2+ (3R+RZ);
- 19. Dziadek VI.2+ (3R+RZ);
- 20. Nonnoint VI.2+ (3R+RZ);
- 21. Lobopoint VI- (3R+RZ);



Wielbłąd / Ľava

1. Narkolepsja VI.1 (2R+RZ);
2. Xibalba VI.1 (2R+RZ);
3. Całkowite Zaćmienie VI (4R+RZ);
4. Ciemna Strona Księżyca VI+ (3R+ST);
5. Jasna Strona Przemocy VI.1+ (3R+ST);
6. Iron Sky VI.2 (4R+ST);
7. Fajka Pokoju VI.1 (4R+ST);





Wielbłąd / Ťava

8. W Księżycową Jasną Noc VI.2 (6R+ST);
9. PZL PXIc VI.6 (5R+ST); J
10. PZL Dromader VI.5+ (6R+ST);
11. W Samo Południe VI.4 (5R+ST);
12. Za Pięć Dziewiątka VI.4/4+ (5R+ST);
13. Camel Trophy VI.2+ (4R+ST);
14. Pochwała Tycia VI.4+ (5R+ST);
15. Tańczący Wielbłąd VI.1+ (7R+ST);
16. Trafiony – Zatopiony VI.3 (5R);
17. Rykoszet VI.1/1+ (5R+RZ);
18. Kto Pyta Wielbłądzi VI.1+ (5R+RZ);
19. Złote Piaski VI.2 (5R);
20. Wędrowiec Otchłani V (5R);
21. Karawana IV (4R);



Charakterystyka rejonu

Skały Sokolego grzbietu charakteryzują się dość grubym ziarnem. Jest to najmłodsze pasmo sedymentacji piaskowca, stąd duże występowanie krzemieni. Oprócz mniejszej odporności skóry na taki rodzaj chwytów, skała na Sokolim Grzbiecie podatna jest na ukruszenia. Jest to w całości dawne wyrobisko kamienia zwane Czarnym Ścianami, co dodatkowo wpłynęło niekorzystnie na spistość piaskowca. Spuścizną po eksploatacji są liczne fragmenty przewieszane, gdzie indziej nie spotykane w takiej ilości w Czarnorzekach. Najwyższa skała na Sokolim – Wysoka – oferuje drogi o długości ponad 20 metrów. Ze względu na możliwość zniszczenia liny przez krzemienie sugeruje się używanie sprzętu o zwiększonej odporności oplotu. Mimo tych wad Sokoli Grzbiet nadrabia urokliwym klimatem cichego lasu, położonego z dala od zabudowań i cywilizacji.

Ochrona skały

W sektorze obowiązują „Zasady ogólne wspinania w sektorach skalnych położonych na terenie Gminy Korczyna”. W niektórych miejscach, tam gdzie było to konieczne ze względu na zwiększone wykruszanie chwytów i stopni, skała została dodatkowo wzmocniona klejem.

Asekuracja

Do asekuracji sugerowana jest lina o długości 50 metrów – wspinanie na Wysokiej. Wszystkie drogi wyposażone są w ringi wklejane. Nieliczne z nich nie mają atestu, ale są solidne. W najbliższych latach

sukcesywnie będą wymieniane na nowe. Ze względu na możliwość odrywania się niewielkich fragmentów skały zalecane jest używanie kasku przez asekuranta.

Dojazd

W Sektor Sokolego Grzbietu możemy dostać się na dwa sposoby. Pierwszy to dojazd do Czarnorzek w pobliże dawnej cerkwi – obecnie kościoła. Można tutaj zostawić samochód i dalej udać się pieszo dróżką asfaltową do lasu, kierując się strzałkami, początkowo w kierunku południowym. Wygodniej jest podjechać dalej jeszcze jakiś kilometr wspomnianą drogą – uważa na mijanki – i zostawić auto na przygotowanych przez wspinaczy zatoczkach parkingowych przy Sokolim Grzbiecie. Ze względu na ograniczone miejsce uprasza się o ekonomiczne parkowanie.

Drugi dojazd w to samo miejsce prowadzi z Korczyny przez Zawisłe do Wieży Widokowej i stąd dalej dróżką asfaltową do lasu.

Dojście

Z parkingu przy kościele dojście do Sokolego Grzbietu zajmuje około 20 minut – kierujemy się za drogowskazami. Dojście z zatoczek parkingowych zajmuje około 5-7 minut. Ścieżkę dojściową pod konkretne skały wskazują strzałki.

Przedział trudności

IV / VI.6

Charakteristika rajónu

Skaly Sokolego Grzbetu sa vyznačujú dost hrubým zrnom. Je to najmladšie pásmo sedimentácie pieskovca, z toho dôvodu je vysoký výskyt kremeňa. Okrem nižšej odolnosti kože voči tomuto typu chytov je hornina na Sokolom Grzbetu náchylná na drobenie. Celé je to bývalý kameňolom zvaný Czarne Ściany / Čierne múry, ktorý mal navyše negatívny vplyv na súdržnosť pieskovca. Dedičstvom po ťažbe sú početné fragmenty typu previsov, ktoré sa v Czarnorzekoch nikde inde nenachádzajú v takom počte. Najvyššia skala – Wysoka – ponúka cesty dlhé viac ako 20 metrov. Vzhľadom na možnosti poškodenia lana kremeňom sa odporúča používať zariadenie so zvýšenou odolnosťou opletania. Tieto nedostatky Sokoli Grzbiet vyrovnáva očarujúcou atmosférou tichého lesa, ktorý sa nachádza ďaleko od zástavby a civilizácie.

Ochrana skaly

V sektore platia Všeobecné zásady lezenia v skalných sektoroch nachádzajúcich sa na území Gminy Korczyn. Na niektorých miestach, a to tam, kde bolo to nutné vzhľadom na zvýšené drobenie chytov a stupňov, skala bola dodatočne zosilnená lepidlom.

Istenie

Na istenie sa odporúča lano dlhé 50 metrov – pri lezení na Wysokej. Všetky cesty sú vybavené lepenými isteniami. Iba málo z nich nemá atest, ale sú solídne. V najbližších rokoch sa budú postupne vymieňať za nové. Vzhľadom na možnosť odpadnutia

nevelkých kusov skaly odporúča sa ističom používať prilbu.

Príjazd

Do sektora Sokoleho Grzbetu sa môžeme dostať dvoma spôsobmi. Prvým je príjazd do Czarnorzek v blízkosti bývalej cerkvi – dnes kostola. Dá sa tu zaparkovať auto a ďalej ísť pešo asfaltovou cestičkou do lesa, orientujúc sa podľa smeroviek, spočiatku južným smerom. Výhodnejšie je ísť ďalej ešte nejaký kilometer spomínanou cestou – pozor na vyhybanie sa autám – a nechať auto na lezcami pripravených parkovacích ostrovčekoch pri Sokolom Grzbetu. Vzhľadom na obmedzený priestor je prosba o čo najefektívnejšie parkovanie.

Druhý príjazd na to isté miesto vedie z Korczyny cez Zawisle k vyhladkovej veži a odtiaľ ďalej asfaltovou cestičkou do lesa.

Prístup

Z parkoviska pri kostole príchod k Sokolemu Grzbetu zaberie asi 20 minút – ideme podľa smerovníkov. Príchod od parkovacích ostrovčekov zaberie asi 5 – 7 minút. Prístupový chodník ku konkrétnym skalám ukazujú smerovníky.

Stupeň obťažnosti

IV / VI.6





Jaskółka / Lastovička

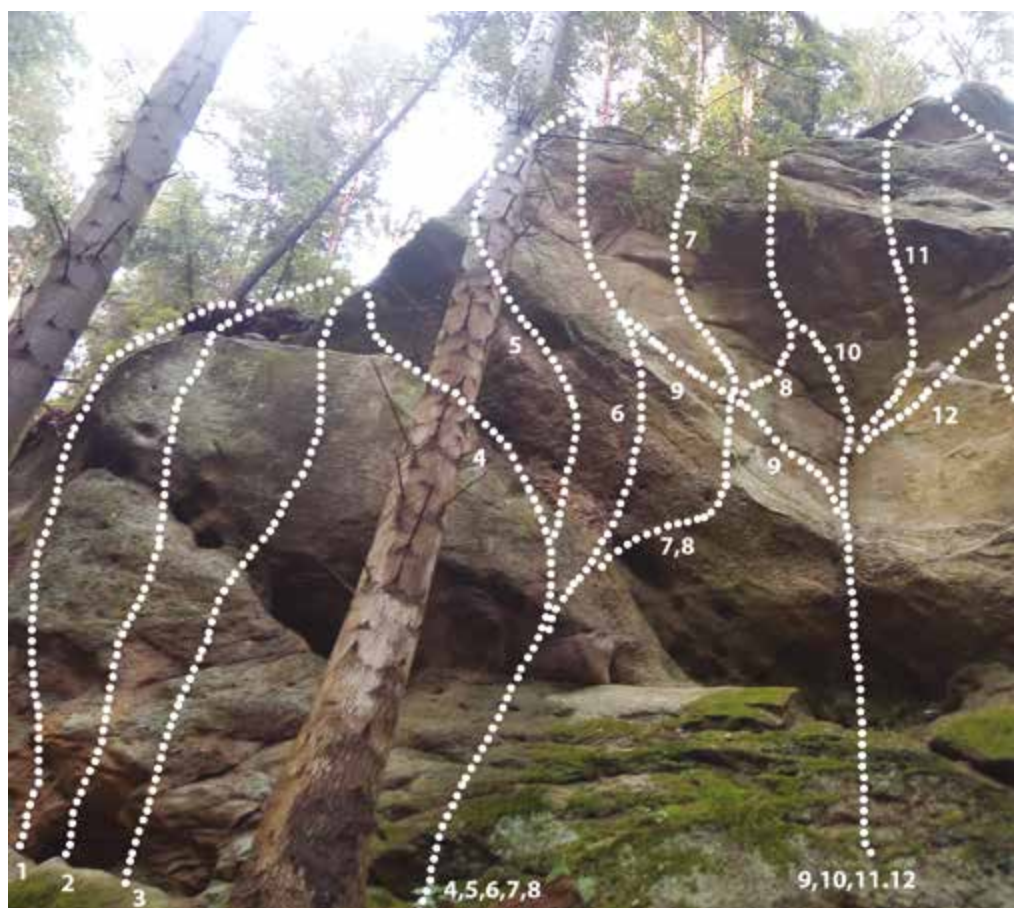
1. Hornet VI. 1+ (4R+RZ);
2. Eggocentryzm VI.4+ (4R+RZ);
3. Charlotte VI.4 (4R+RZ);
4. Wasp On The Wall VI.1+ (4R+RZ);
5. Wadliwy Myśliwy VI.1 (4R+RZ);
6. Jestem Drzewo, Jestem Ptak VI.1 (4R+RZ);
7. Siła Powołania V (4R+RZ);
8. Unforgiven VI.1+ (4R+RZ);
9. Ryska Geologów V (3R+RZ);
10. Kobra VI.1 (3R+RZ);
11. Czas Apokalipsy VI.1 (3R+RZ);
12. Kaczor Śmierci VI.1 (5R+RZ);
13. Tygrysek VI (3R+RZ);
14. Kangurek VI.1+ (3R+RZ);





Owca / Ovca

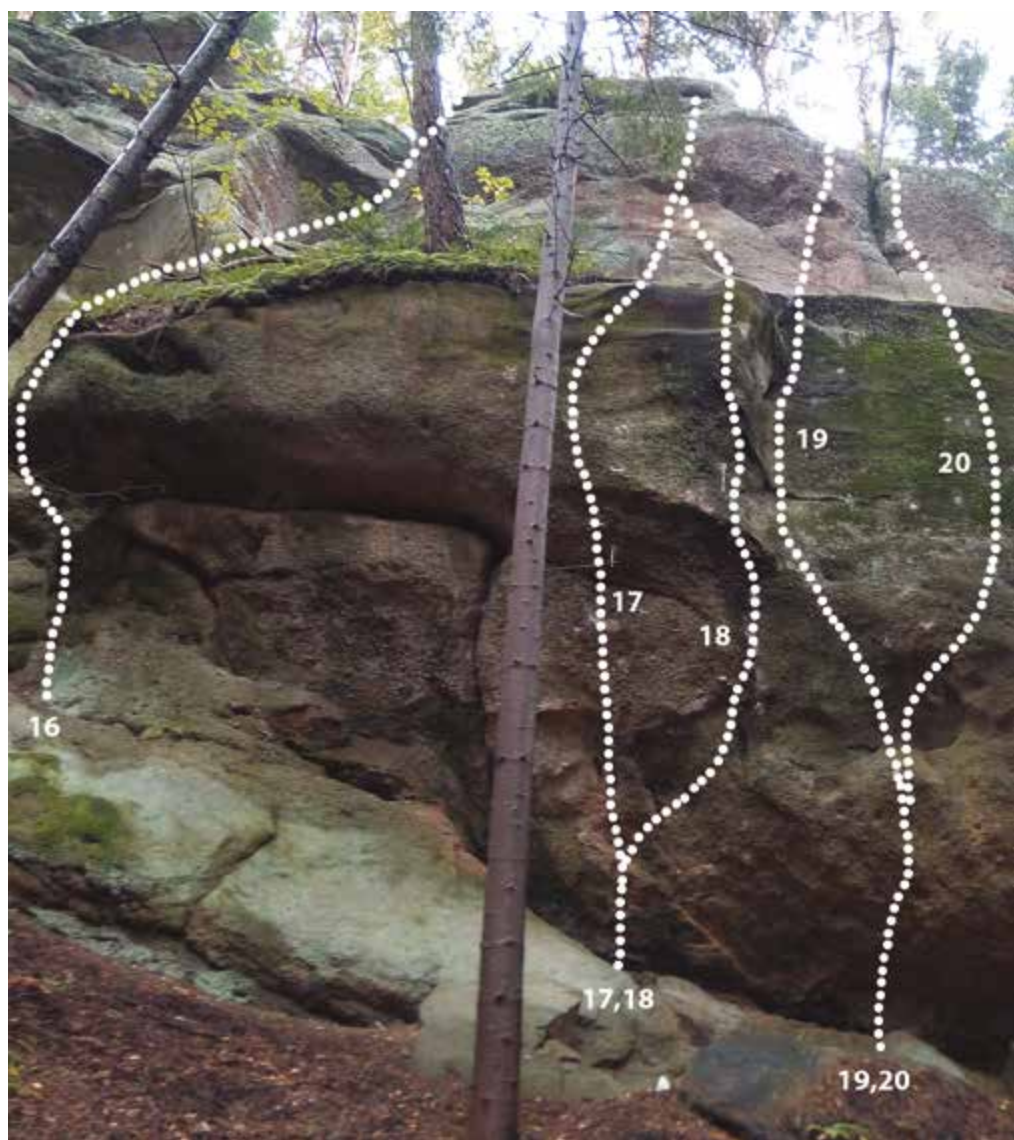
1. Bydlęta Klękają VI (1R);
2. Łowczy Pęd VI (3R);
3. Mózg Jagnięcia VI- (4R);
4. Stado Baranów VI.1+ (3R+RZ);
5. Guzik Owcy VI.4+ (4R+RZ);
6. Owca Androidów VI.4 (4R+RZ);
7. Wyłupiaste Oko VI+ (3R+RZ);
8. Potęga Wiary V+ (3R);
9. Indiańskie Oblicze VI (4R);
10. Złamana Strzała IV (4R);





Dzwon / Zvon

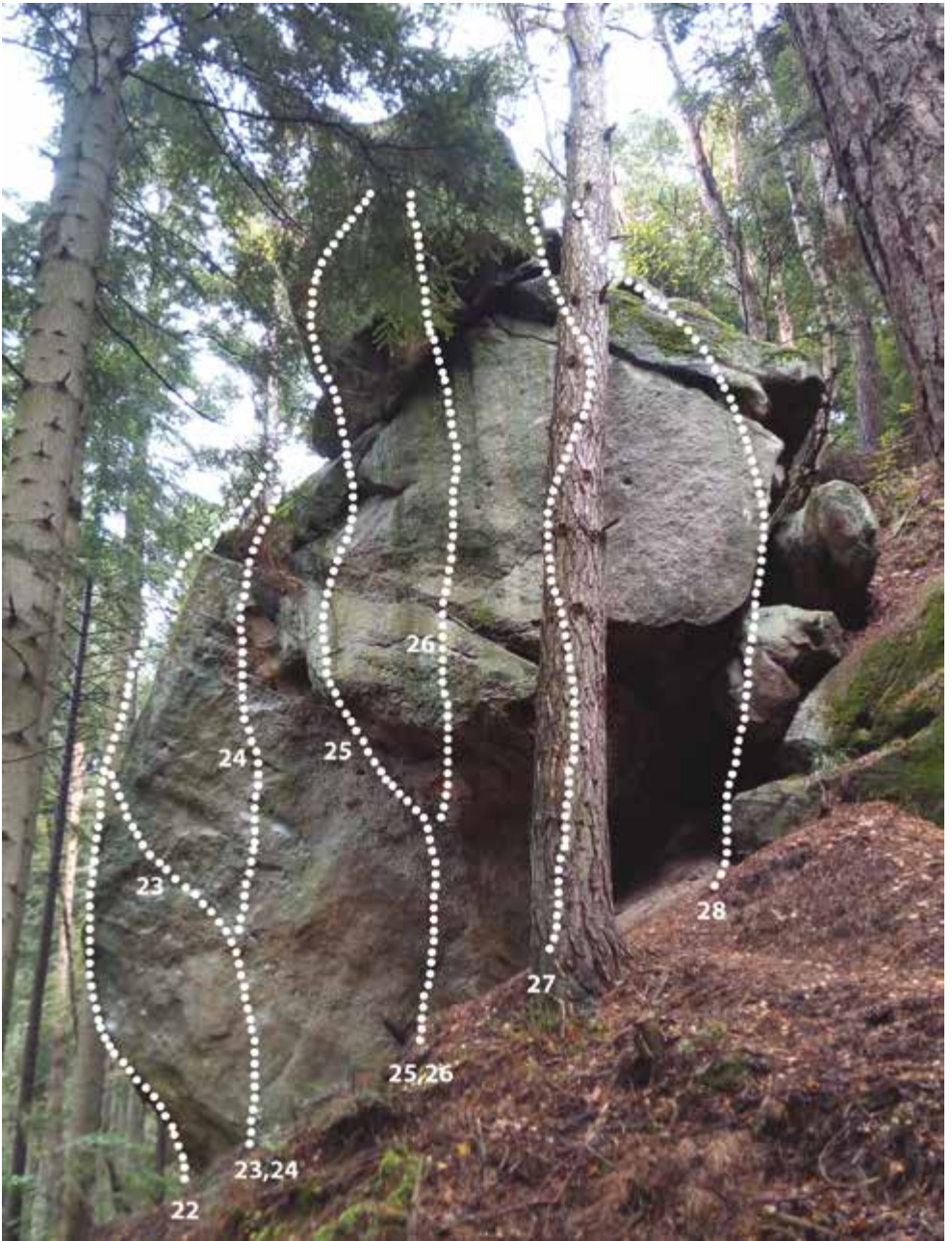
1. Aion VI (5R+RZ);
2. Srebrne Drzewo VI.1+ (5R+RZ);
3. Wyprawa Do Wewnątrz VI.2+ (5R+RZ);
4. Wienio – Droga Pamięci Wienia Koguta VI- (6R+RZ);
5. Podróż Brana VI.2+ (5R+RZ);
6. Przejście W Czasie VI.2/2+ (5R+RZ);
7. Poławiacz Dusz VI.4+ (6R+RZ);
8. Projekt
9. Oko Myśliwego VI.2 (4R+RZ);
10. Projekt
11. W Królestwie Umierającego Słońca VI.3+/4 (5R+ST);
12. Jajo Węża VI.2 (5R+ST);
13. Wąż Zbrojony VI.3 (5R+RZ);
14. Sześć Minus Tylko Z Nazwy VI- (5R);
15. Komu Biję Dzwon V (4R+RZ);
16. Czarny Opal VI.1+ (4R+RZ);





Dzwon / Zvon

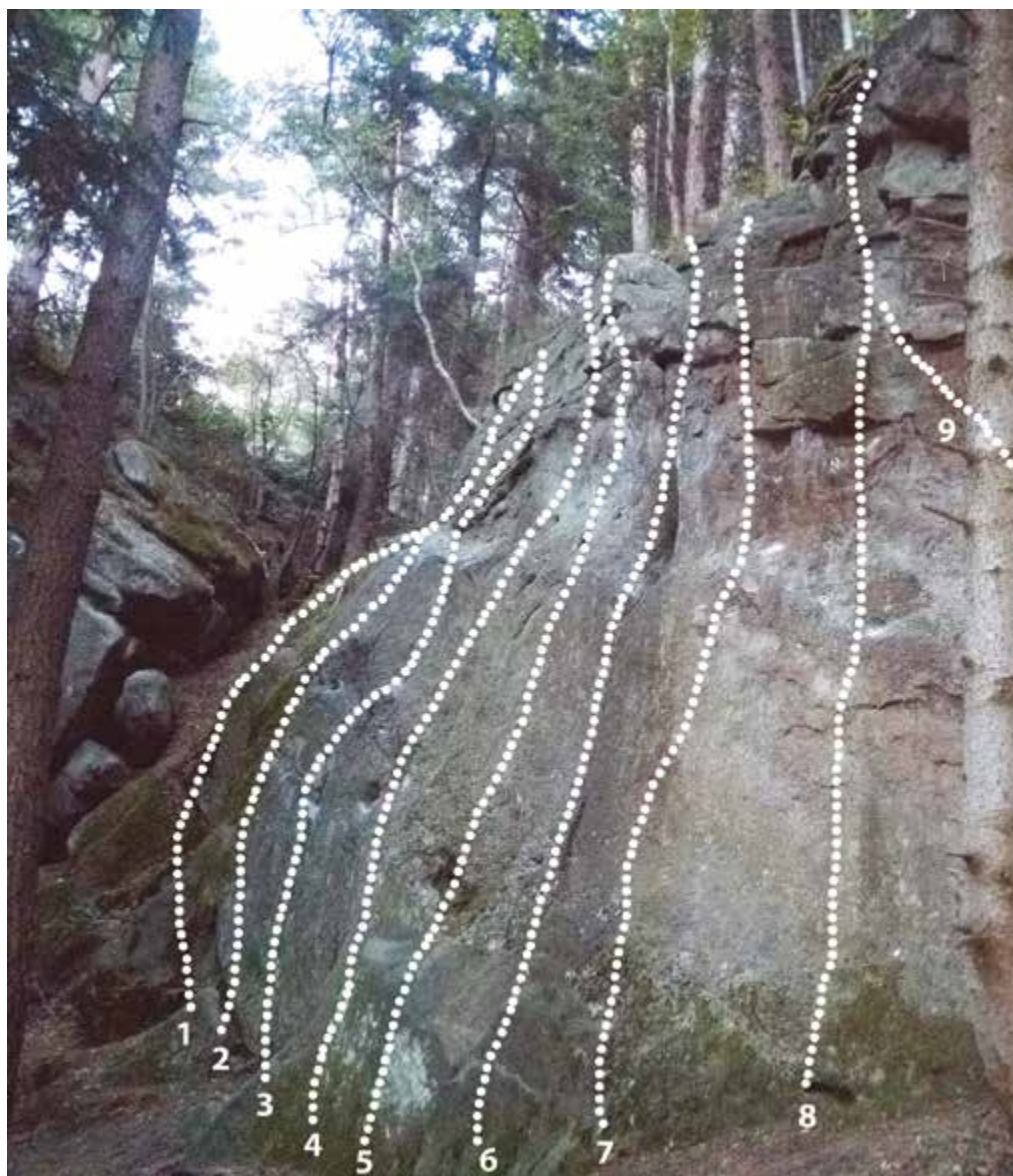
- 17. Projekt
- 18. Projekt
- 19. Off The Ground VI.3+ (6R+RZ);
- 20. Szpek Zawiotki VI.4+ (6R+RZ);
- 21. Projekt
- 22. Bukaciarnia VI.3+ (4R+RZ);



Dzwon / Zvon

- 23. Guzik Z Pętelką VI.2+ (5R+RZ);
- 24. Projekt
- 25. Kryptofisie VI.2 (5R+RZ);
- 26. Wyposzczony Z Lasu VI.2+ (4R+ST);
- 27. Nuda Mantyflo VI.4+ (5R+RZ);
- 28. Po Głaskach VI.1 (5R+RZ);

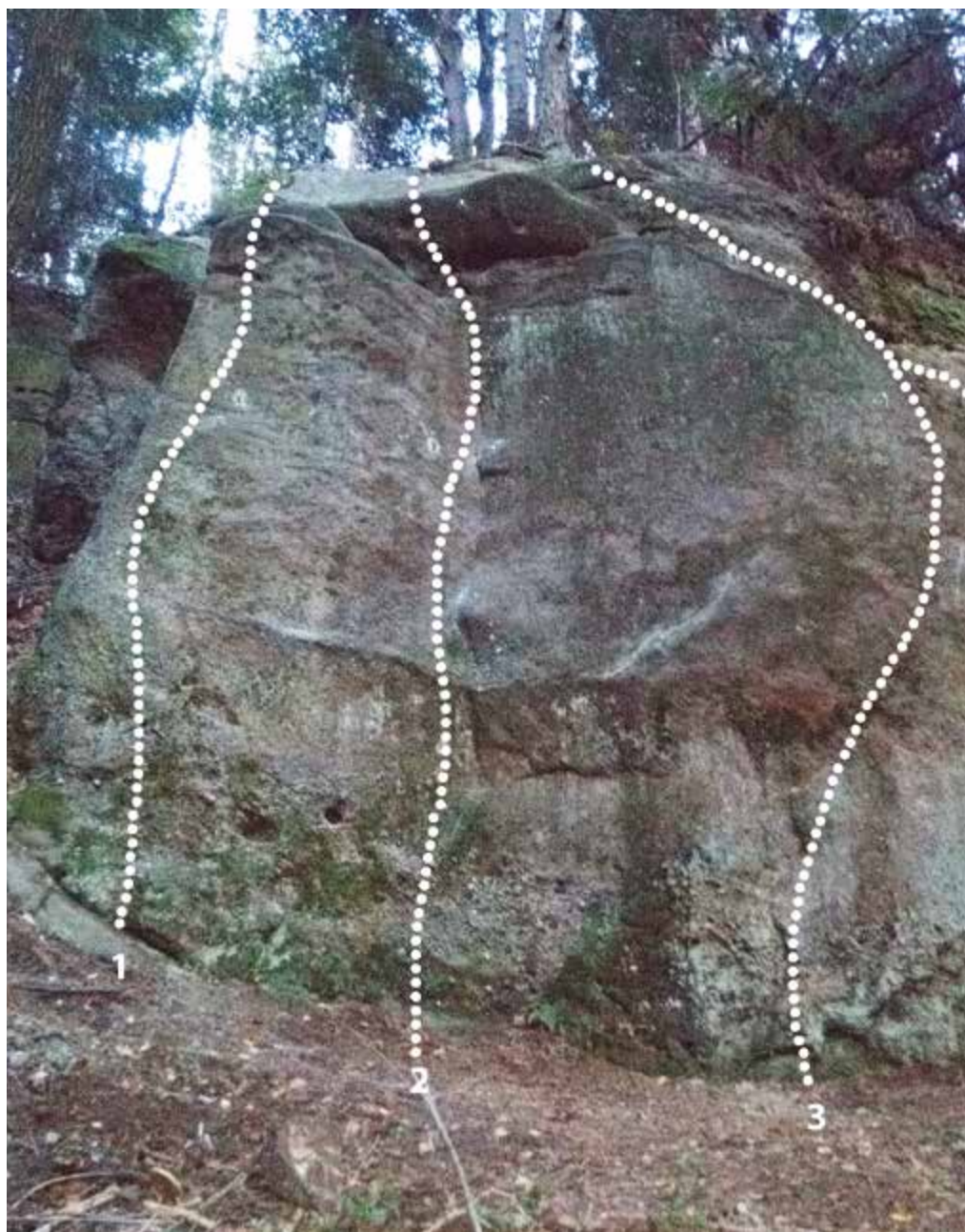






Szaman / Šaman

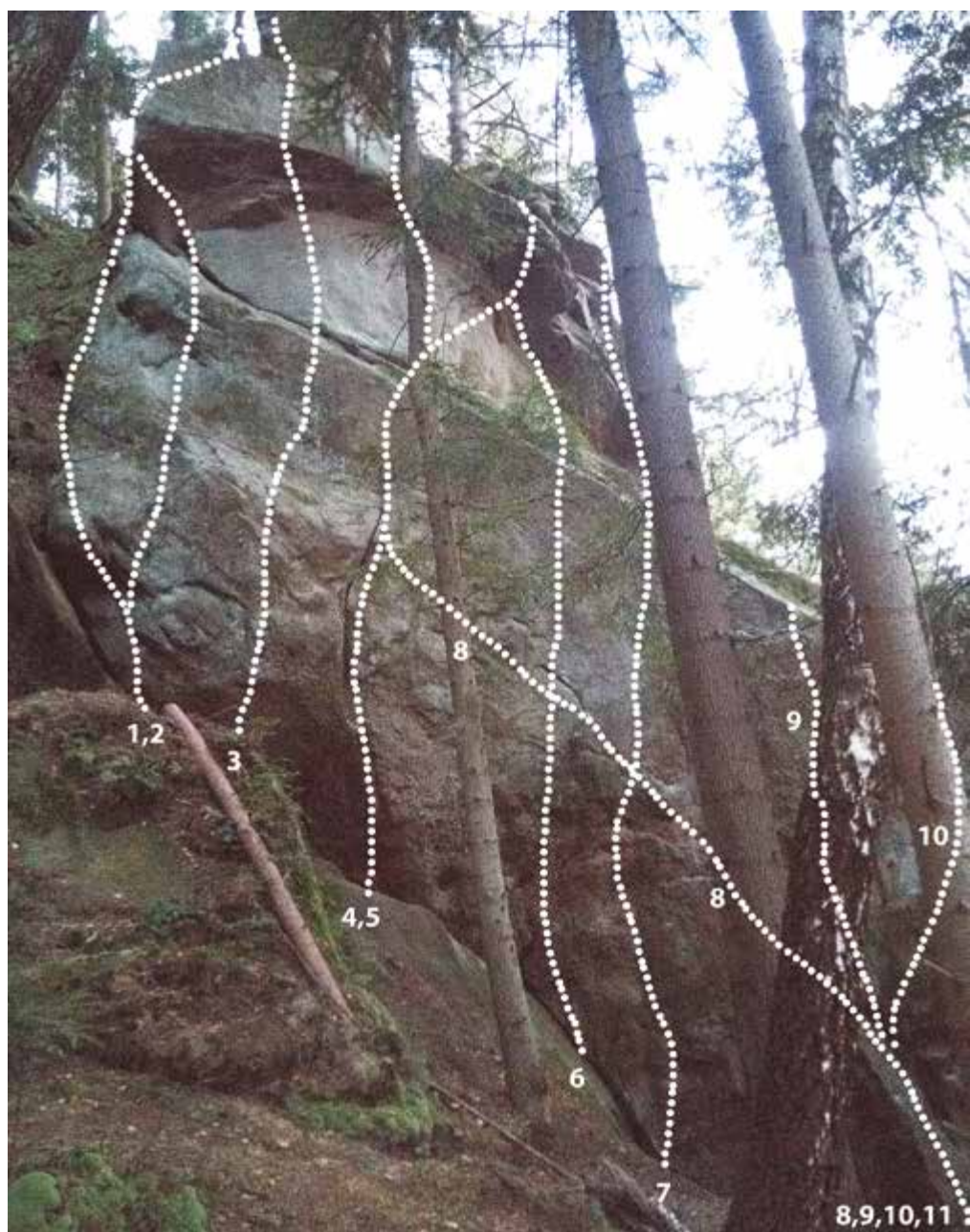
1. Smuga Cienia V+ (3R);
2. Ognisty Podmuch VI- (3R);
3. W Krainie Wiecznego Snu VI+/1 (3R);
4. Brązowa Kupa VI.1 (3R);
5. Brązowy Szerszeń VI.1 (3R);
6. W Krainie Wiecznych Marzeń VI.1/1+ (3R);
7. Ruchomy Chodnik VI.1/1+ (3R);
8. Nalot Dywanowy VI.1+ (3R); 3
9. Maskarada VI (3R);
10. Płonący Szaman VI+ (2R);





Szarlatan / Šarlatán

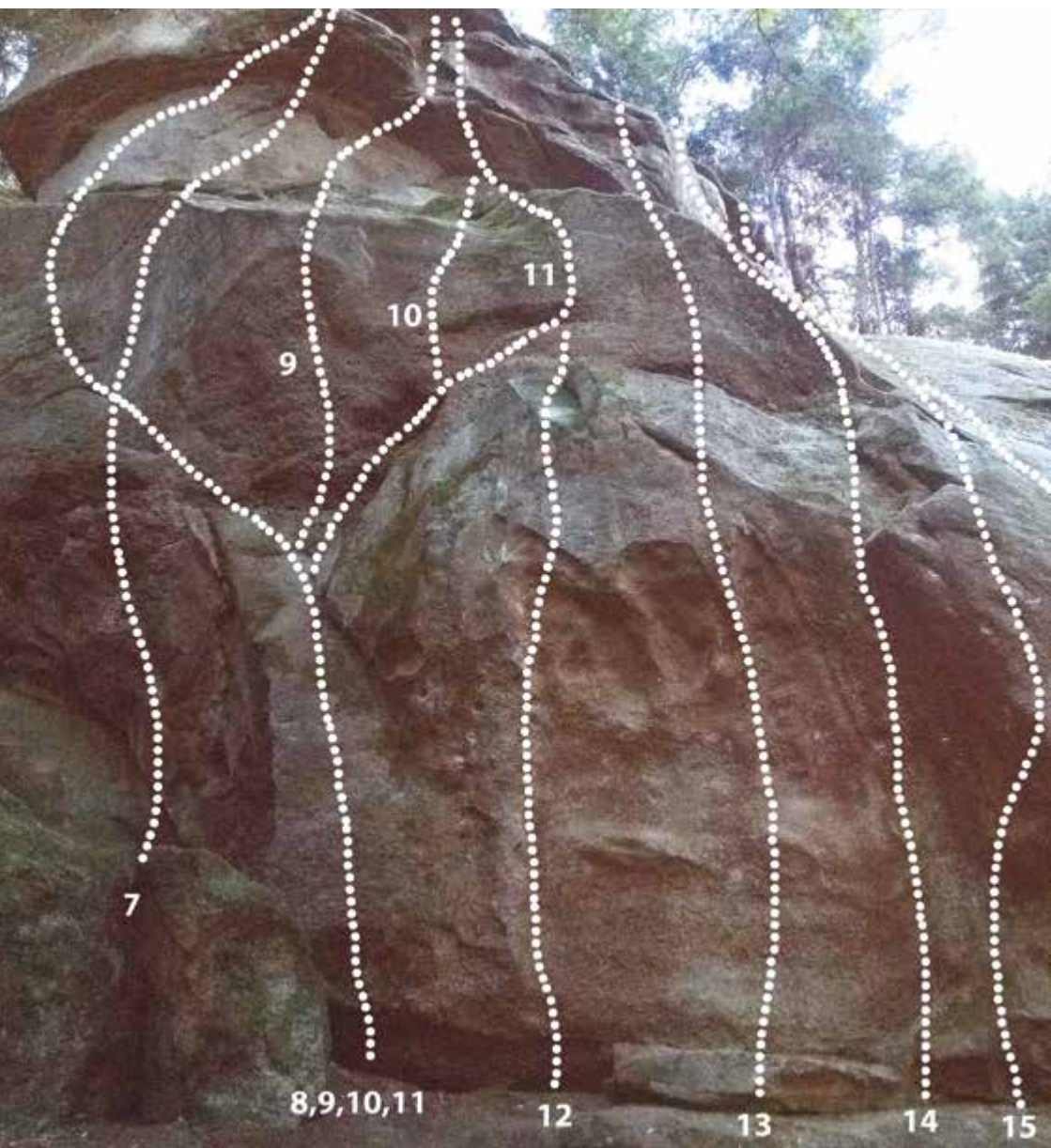
1. Odwaga Cywilna VI+ (3R+RZ);
2. Człowiek, Którego Nie Było VI. 1+ (3R+RZ);
3. Lenifair VI.3 (3R+RZ);
4. Obywatel Q.P. VI (3R+RZ);



Wysoka / Vysoká

1. Kwestia Smaku VI+ (6R+RZ);
2. Kwestia Gustu VI.1 (6R+RZ);
3. Projekt
4. Preludium Direct VI.4 (6R+RZ);
5. Preludium Do Bobasa VI.2 (6R+RZ);
6. Koincydencja VI.3 (7R+RZ);
7. Anatomizacja VI.3+/4 (8R+RZ);







Wysoka / Vysoká

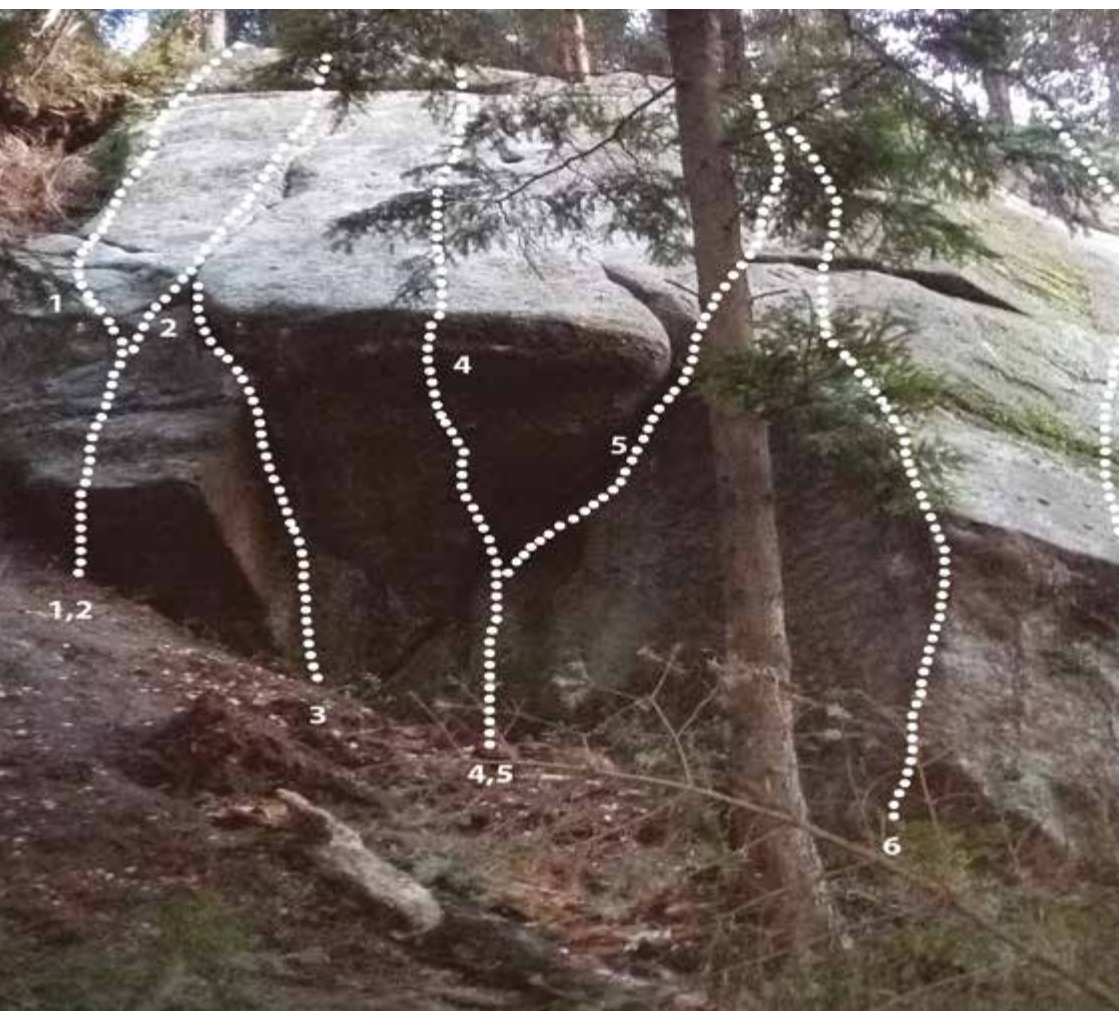
- 8. Babki Z Piasku VI.2+ (8R+RZ);
- 9. Projekt
- 10. Przykry Bald VI.3+ (6R+RZ);
- 11. Amnezja VI.1+ (7R+RZ);
- 12. Departum VI.3 (8R+RZ);
- 13. Projekt
- 14. Big Grain Production VI.3+ (7R+RZ);
- 15. Projekt
- 16. Zagęszczacz VI.3 (8R+RZ);
- 17. Oszczędny Koszyk VI.2 (6R+RZ);
- 18. Projekt
- 19. Projekt



Wysoka / Vysoká

- 20.** Zielony Koszyk Direct VI.3/3+ (7R+RZ);
- 21.** Klatka Schodowa VI (8R+RZ);
- 22.** Klatka Schodowa Lajt VI- (8R+RZ);
- 23.** Zielony Koszyk VI+ (8R+RZ);
- 24.** Not Hand VI.4 (7R+RZ);
- 25.** Variete VI.2 (7R+RZ);
- 26.** Dead Can Dance VI.1+ (6R+ST);
- 27.** Projekt







Demon / Démon

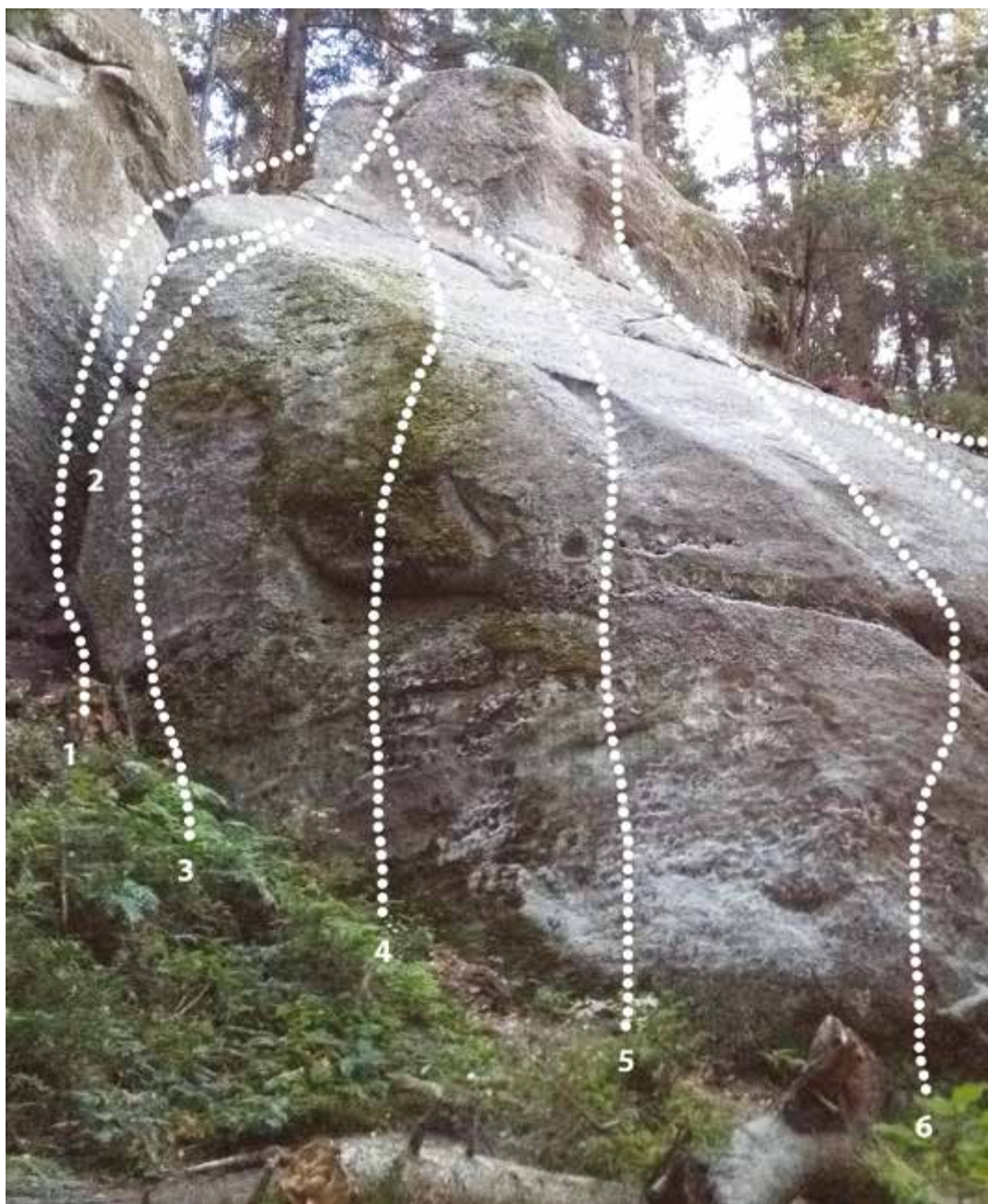
1. Projekt
2. Żyłka Słoneczna VI+ (6R+RZ);
3. Żyłka Direct VI.1 (6R+RZ);
4. Demonstracja VI.2+ (5R+RZ);
5. Mechagodzilla VI.1 (5R+RZ);
6. Jasnowidz VI.3 (5R+RZ)
7. Balrog VI.4+ (5R+RZ);
8. Wizjoner VI.1/1+ (5R+RZ);



Demon / Démon

9. Skutek Uboczny VI- (5R+RZ);
10. Moloch VI.4+ (5R+RZ);
11. Pani Demonium VI.4 (4R+RZ);
12. Nie Demonizuj VI+ (3R+RZ);
13. Nie Histeryzuj VI.3/3+ (4R+RZ);

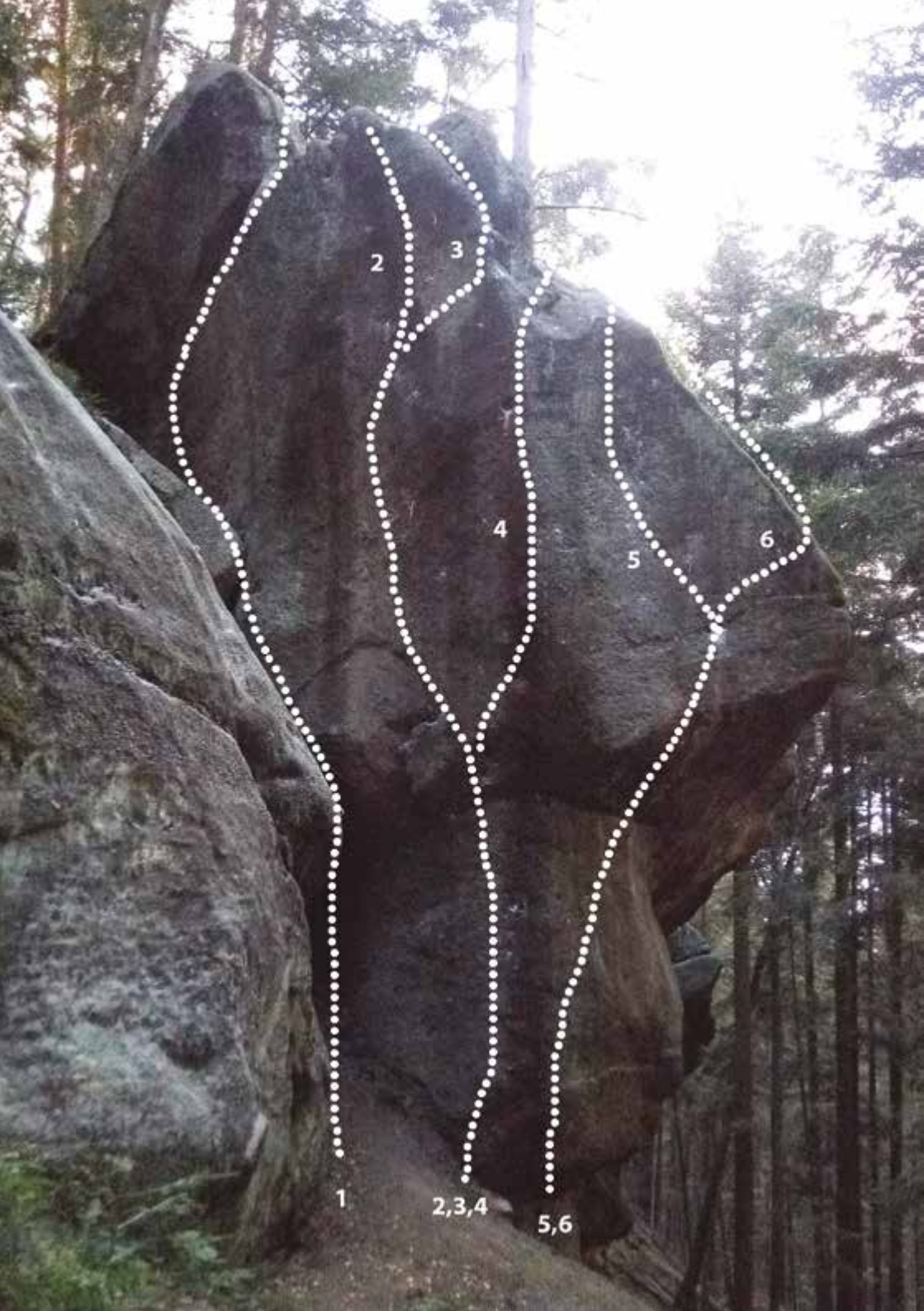




Czarny Mnich / Čierny mních

1. Mniszek Lekarski VI+ (3R+RZ);
2. Wino Mszalne VI.1+ (4R+RZ);
3. Cud Dotyku VI.4 (4R+RZ);
4. Zacierka Z Bromem VI.5 (5R+RZ);
5. Sekret Mnicha VI.2+ (4R+RZ);
6. W Imię Ojca VI.2 (4R+RZ);
7. Czarny Rycerz VI.2 (4R+RZ);
8. Ciemna Strona Mocy VI.3 (5R+RZ);
9. Plecak V+ (2R+RZ);





2

3

4

5

6

1

2,3,4

5,6

Obelisk / Obelisk

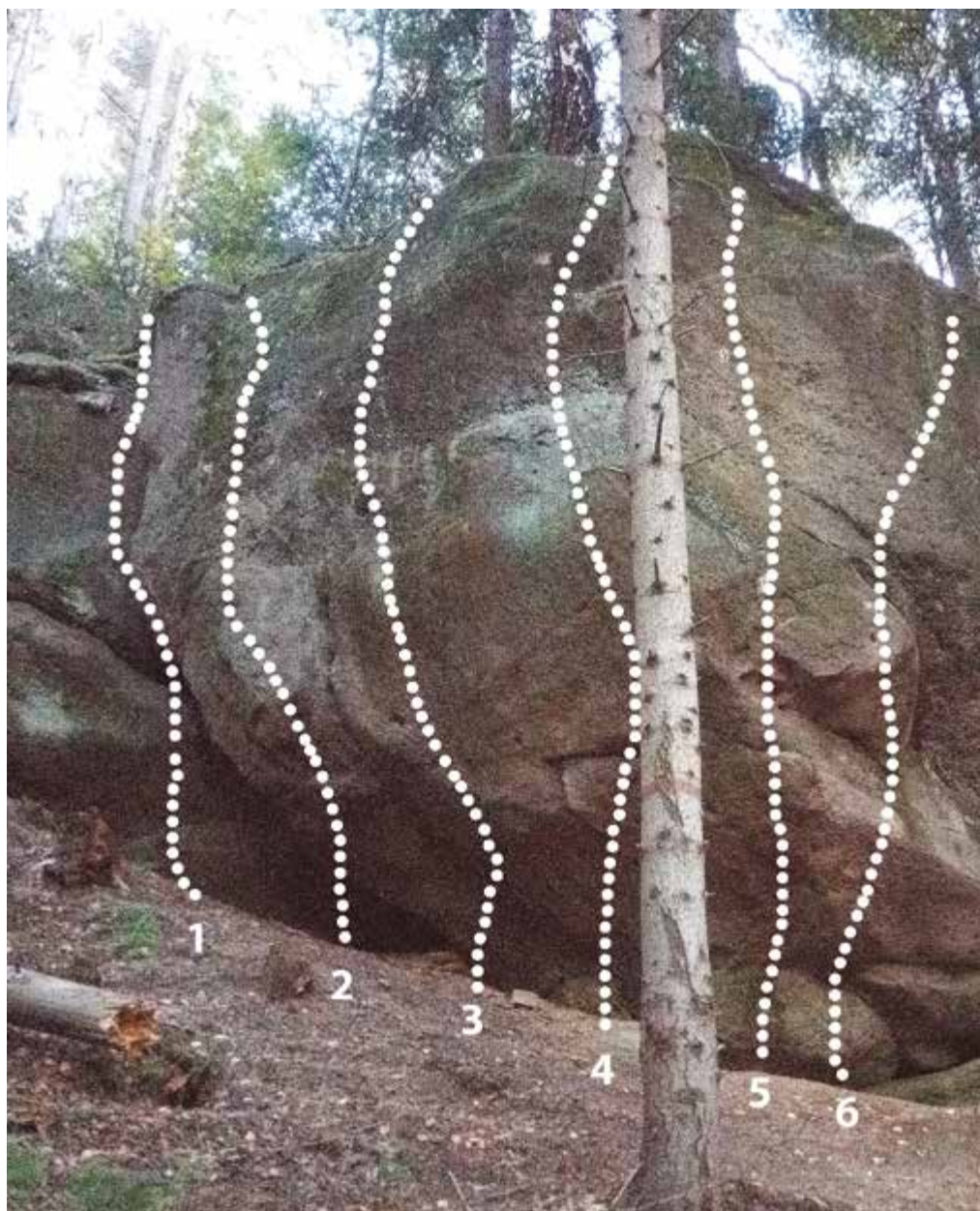
1. Plecak Dla Smakoszy VI.1 (4R+ST);
2. Projekt
3. Projekt
4. Sokół Millenium VI.5/5+ (5R+ST);
5. Projekt
6. Szum Układa Las VI.5+/6 (7R+ST);





Obelisk / Obelisk

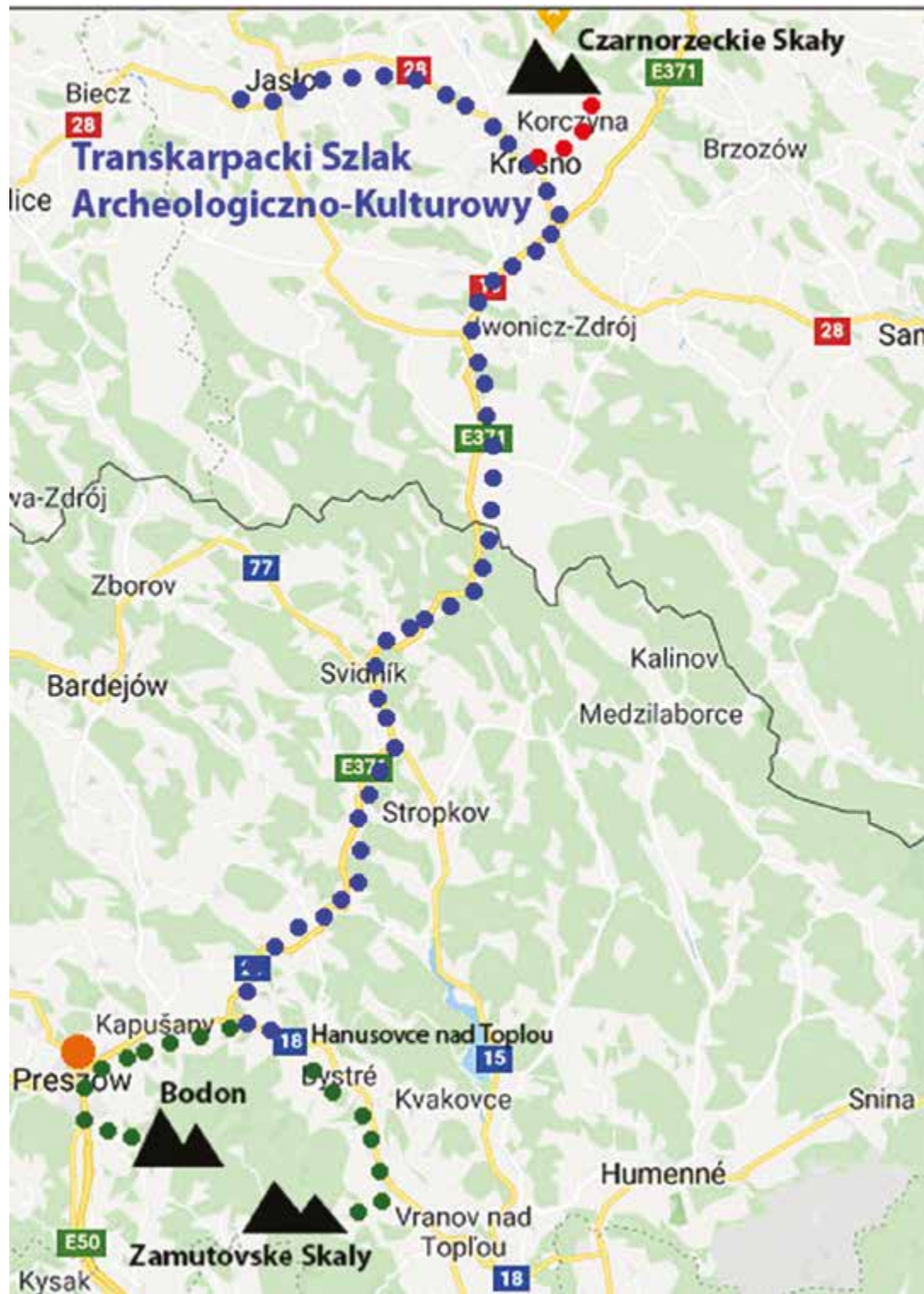
7. Space Crack VI.5 (5R+ST);
8. Projekt
9. Projekt
10. Alterland – Droga Pamięci Marcina Bartochy VI.4 (6R+RZ);
11. Projekt
12. Projekt
13. Kominek Miecia Ganowca VI+ (6R+RZ);
14. Porampompero VI.1+ (6R+RZ);
15. Immunitet Zajebistości VI.4+ (7R+RZ);
16. Tydzień Na Działce VI.4+ (8R+RZ);
17. Dionysus VI.3+ (6R);
18. Anastasis VI.4/4+ (4R+ST);
19. Wintersun VI.5+ (5R+RZ);
20. Summermoon VI.1 (4R+RZ);

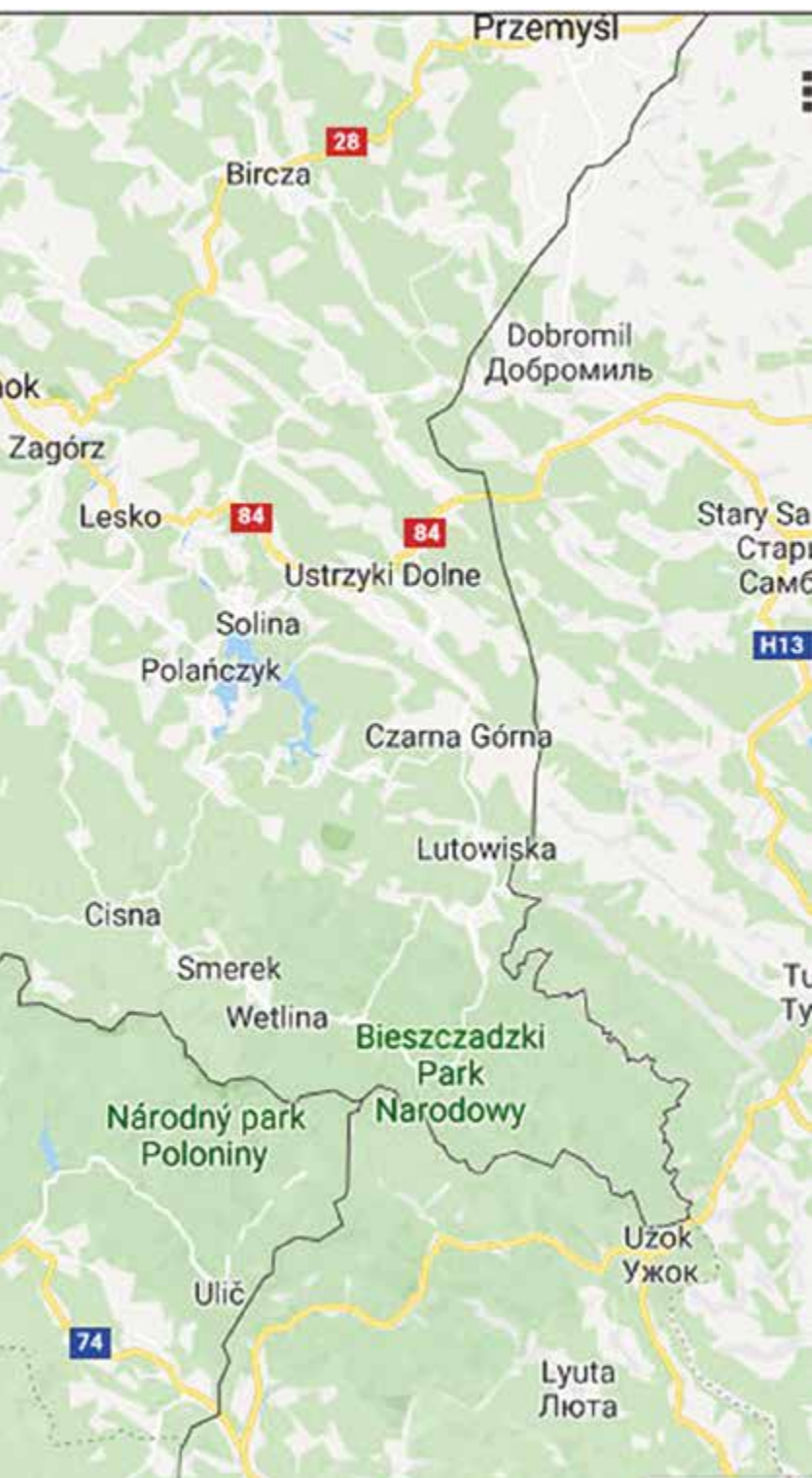




Sarni Murek / Srnčí múrik

1. Polish Ham V- (2R);
2. Wołowina VI.1/1+ (2R);
3. Po Prostu Bydło VI.1+ (2R);
4. Jorund Byk VI.2+ (3R);
5. Bjoern Żelaznoboki VI.2/2+ (3R);
6. Masarnia VI.1/1+ (3R);
7. Maszynka VI.1 (2R);
8. Ałania VI+/1 (3R);
9. Ostatnia Paróweczka VI (3R);
10. Przyziemienie VI+ (3R);







■ GÓRY SŁAŃSKIE

Oba opisywane rejony: Bodon i Zamutovskie Skaly, znajdują się w malowniczych Górach Słańskich, położonych we wschodniej części Słowacji. Pasma górskie znajduje się w trójkącie miast: Preszów – Vranou Nad Toplou – Koszyce. Góry Słańskie – podobnie jak i skały na ich terenie – są pochodzenia wulkanicznego, a spora część wierzchołków to charakterystyczne stożki wygasłych wulkanów. Najwyższym wzniesieniem jest szczyt Simonka (1092 m).

■ SLANSKÉ VRCHY

Oba opisované rajóny: Bodoň / Bodoň a Zámutovské skaly / Zamutovské Skaly sa nachádzajú v malebných Slanských vrchoch položených vo východnej časti Slovenska. Horské pásmo sa nachádza v trojuholníku miest: Prešov – Vranou nad Topľou – Košice. Slanské vrchy – rovnako ako i skały v ich oblasti – sú vulkanického pôvodu a veľkú časť vrcholov tvoria typické kužele vyhasnutých sopiek. Najvyšším bodom je vrchol Šimonka / Simonka (1092 m).





Charakterystyka rejonu

Rejon Bodoń zbudowany jest z ciemnej skały andezytowej pochodzenia wulkanicznego. Skały położone są w okręgu otaczającym wzgórze – krater wygasłego wulkanu. Bodoń oferuje wspinanie po drogach do 20 metrów długości w dość dobrej jakości skale, która ma tarcie zbliżone do piaskowca. Sporo jest tutaj przewieszń po relatywnie niezłych chwytach w średnich przedziałach trudności, ale także płyt o dość „piaskowcowym” charakterze. Najczęściej wspinaczka odbywa się po chwytach typu krawądkowego, ale napotkać można także dziurki oraz oblaki.

Skały zlokalizowane są w zagajniku po południowo-wschodniej stronie wzgórza. Na miejscu znajduje się komfortowo urządzone miejsce przygotowane do bowakowania oraz ujęcie wody. Rejon oferuje około 30 ubezpieczonych dróg na trzech skałach. Kolejne skały w prawej części masywu, z około 10 drogami, znajdują się w przygotowaniu.

Legenda głosi, że na szczycie wzgórza, którego skały stanowią naturalną barierę, znajdował się zamek lub gród, a jego niezbyt wyraźne ślady przetrwały do dnia dzisiejszego.

Ochrona skały

Andezytowa skała w Bodoniu jest dość odporna na uszkodzenia, ale i tak nie zaleca się wspinania krótko po opadzie deszczu. Warto zwrócić uwagę na mikrokruszyznę, która występuje w charakterystycznej formie ławicowego, poziomego zastygania lawy. Ławice takie mogą się wykruszać, przez co na niektórych drogach zalecane jest używanie kasku przynajmniej przez asekuranta.

Asekuracja

Aby wspiąć się w Bodoniu wystarczy lina długości 40 metrów, ale rekomendowana jest lina 50 metrowa. Drogi wyposażone są komfortowo w bolty i ringi, a zjazdy odbywają się z łańcuchów. Najdłuższe drogi mają po 8-9 wpinek.

Dojazd

Do rejonu Bodonia można dotrzeć z dwóch miejsc. Pierwsze to niewielki parking przed miejscowością Sigord Chaty na drodze z Preszowa do miejscowości Złata Bana. Jednak rekomendowany parking znajduje się za miejscowością Złata Bana przy Ciemnym Lasie (Temny Les). Jest to charakterystyczna przełączka, gdzie rozchodzą się szlaki turystyczne. Na Bodoń prowadzi stąd żółty szlak.

Dojście

Ze wspomnianego parkingu idziemy żółtym szlakiem drogą początkowo przez las i liczne wyręby. Stopniowo wychodzimy z lasu na łąki. Już za połową drogi mijamy po prawej stronie samotny domek. Droga pnie się cały czas pod górę, ale nie jest stromo, a powyżej lasu towarzyszą nam dość rozległe widoki. Dojście stanowi główną i zasadniczo jedyną niedogodność rejonu, bo zajmuje ono około 60 minut. Skały znajdują się w charakterystycznym zagajniku po lewej stronie ścieżki.

Przedział trudności

III / VII+

Charakteristika rajónu

Rajón Bodoň je budovaný z tmavej andezitovej skaly vulkanického pôvodu. Skaly sa nachádzajú v kruhu obklopujúcom kopec – kráter vyhasnutej sopky. Bodoň ponúka lezenie po cestách dlhých do 20 metrov na skale celkom dobrej kvality s trením podobným pieskovicu. Je tu veľa previsov s relatívne nezlými chytami stredných stupňov obťažnosti, ale aj platní dosť „pieskovicového“ charakteru. Najčastejšie sa lezie po malých lištách, ale možno sa stretnúť aj s dierami a oblinami.

Skaly sa nachádzajú v lese na juhovýchodnej strane kopca. Na mieste sa nachádza komfortne zariadené miesto pripravené na bivačovanie a prameň vody. Rajón ponúka asi 30 zabezpečených ciest v troch sektoroch. Ďalšie skaly na pravej strane masívu s asi 10 cestami sú v príprave. Je známe, že na vrchole kopca, ktorého skaly tvoria skutočnú prekážku, bol hrad, zachovali sa však po ňom do dnešných dní iba stopy.

Ochrana skaly

Andezitová skala Bodoňa je dosť odolná voči poškodeniam, ale i tak sa neodporúča liezť krátko po daždi. Treba upozorniť na mikrodrobivosť, ktorá sa vyskytuje v typickej lavicovej forme, vodorovného tuhnutia lávy. Takéto lavice sa môžu drobiť, preto sa na niektorých cestách odporúča, aby aspoň istič použil prilbu.

Istenie

K lezeniu v Bodoňi stačí lano dlhé 40 metrov, ale odporúča sa 50-metrové lano. Cesty sú komfortne vybavené istiacimi bodmi nitmi a borhákmi, zostupy sa pritom robia na lanách. Najdlhšie cesty majú po 8 – 9 istení.

Prijazd

Do rajónu Bodoňa sa možno dostať z dvoch miest. Prvé je nevelké parkovisko pred osadou Sigord Chaty pri ceste z Prešova do dediny Zlatá Baňa. Viac odporúčané parkovisko sa však nachádza za obcou Zlatá Baňa pri Temnom lese / Ciemny Las. Ide o typické prepojenie, kde sa rozchádzajú turistické chodníky. Na Bodoň vedie odtiaľ chodník označený žltou farbou.

Prístup

Zo spomínaného parkoviska ideme po chodníku označenom žltou farbou spočiatku lesom a cez početné rúbaniská. Postupne vychádzame z lesa na lúky. Už po polovici cesty mŕňame na pravej strane osamotený domček. Cesta sa dvíha celý čas hore, ale nie je strmá, navyše nad lesom nás sprevádzajú dosť rozľahlé výhľady. Prístup predstavuje hlavnú a v podstate jedinú nevýhodu rajónu, lebo zaberie približne 60 minút. Skaly sa nachádzajú v typickom lese na ľavej strane chodníka.

Stupeň obťažnosti

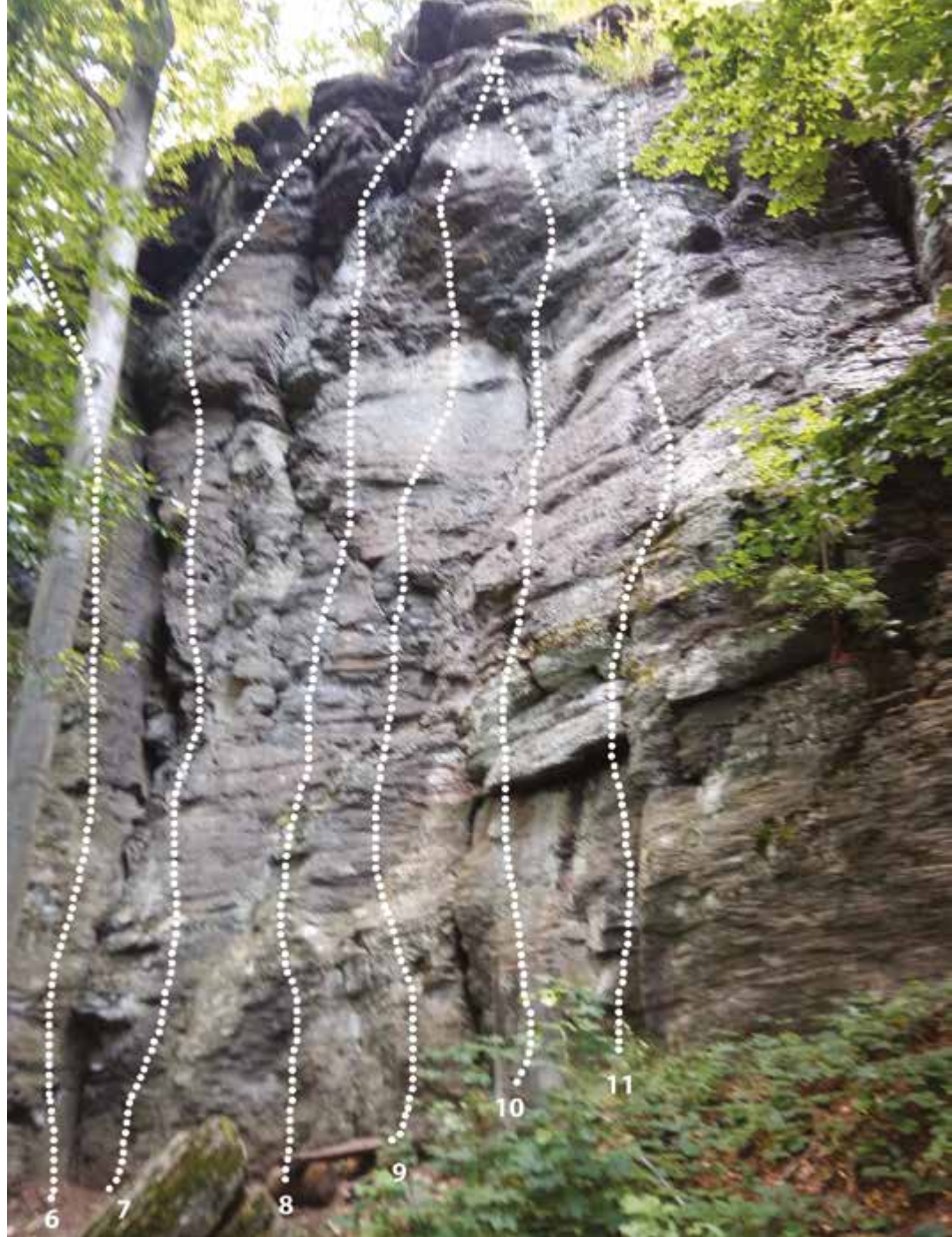
III / VII+



Zadný Sektor / Sektor Tylny

1. Bez mena V+ (5B+ST)
2. Kolaps V+ (5B+ST)
3. 50 V+ (6B+ST)
4. Zdivočenie mravov VI- (7B+ST)
5. PH V+ (6B+ST)





Zadný Sektor / Sektor Tylny

6. LH V (7B+ST)
7. Zuzu V+ (9B+ST)
8. Coccinella V+ (8B+ST)
9. Komik VII (7B+ST)
10. Competition VII+ (5B+ST)
11. Oriešok VII (5B+ST)





Hlavný Sektor / Sektor Główny

1. Tanečná vľavo V+ (6B+ST)
2. Tanečná vpravo V+ (5B+ST)
3. Ivka V+ (5B+ST)
4. Ježkove oči VI+ (7B+ST)
5. Omar VI (6B+ST)
6. Ujec VI- (6B+ST)





Hlavný Sektor / Sektor Główny

7. Neznáma V+ (5B+ST)
8. Ernie VI- (5B+ST)
9. Špinavá IV+ (5B+ST)
10. Something In The Way VI+ (5B+ST)
11. Drogis V+ (6B+ST)
12. Pod previsom VI- (6B+ST)
13. Cez previs VII?
14. Dievčenská V+ (8B+ST)





1

2

3

Predný Sektor / Sektor Przedni

1. Tatranka vľavo IV (4B+ST)
2. Tatranka vpravo IV (4B+ST)
3. Abre Los Ojos V+ (3B+ST)





Predný Sektor / Sektor Przedni

4. Loker V+ (3B+ST)
5. Kibo VI- (3B+ST)
6. Mamut III (3B+ST)



Charakterystyka rejonu

Rejon Zamutovskich Skał, podobnie jak Bodoń, zbudowany jest ze skały andezytowej pochodzenia wulkanicznego. Oferuje on bardzo urozmaicone, a miejscami monumentalne wspinanie w przeważająco dobrej jakości skałe. Sporo jest przewieszzeń po relatywnie dobrych chwytach. Najczęściej wspinaczka odbywa się po chwytach typu krawądkowego, ale napotkać można także dziurki oraz oblaki. Skała oferuje bardzo dobre tarcie. Wszystkie turnie znajdują się w bukowym lesie praktycznie pozbawionym podszycia i są ocienione. Można się tutaj wspiąć nawet w upalne, letnie dni. Eksploracja rejonu zaczęła się relatywnie niedawno. Pierwsze drogi powstały tu dopiero w 2001 roku. Do dzisiaj rejon oferuje około 100 dróg. Jednak wspólnie z okolicznymi sektorami jak np. Jasenovskij Grzebień, potencjał eksploracyjny rejonu jest bardzo duży i z pewnością wciąż powstawać będą liczne nowe drogi.

Ochrona skały

Zamutovskie Skaly objęte są piątym – najwyższym na Słowacji stopniem ochrony. Do rejonu wstęp jest dopuszczony wyłącznie dla wspinaczy. Skała jest dość odporna na uszkodzenia, ale i tak nie zaleca się wspinania krótko po opadzie deszczu. Warto zwrócić uwagę na mikrokruszyznę, która występuje w charakterystycznej formie poziomego zastygania lawy. Ławice takie mogą się wykruszać, przez co zalecane jest używanie kasku przez asekuranta.

Asekuracja

Wybierając się w Zamutovskie Skaly należy zabrać ze sobą linę o długości minimum 60 metrów, a rekomendowana jest nawet długość 70 metrów. Sporo dróg przekracza 20 metrów długości, a są też takie, które mają ponad 30 m długości i 20 wpienek! Na wielu drogach stare przeloty zostały wymienione na nowe, a akcja wymiany wciąż trwa. Na kilku drogach można będzie zastać większą ilość przelotów niż podano w przewodniku – dotyczy to szczególnie dróg w niższych przedziałach trudności. Niestety sporo dróg wyposażona jest wciąż w stare bolty z plakietkami robionymi w sposób chałupniczy. Ponadto drogi takie oferują nieprzyjemne runouty. Zamiast stanowiska napotkać na nich można nakręcany w bolcie oring do zjazdu.

Dojazd

Podobnie jak do Bodonia w rejon Zaku-tovskich Skał można się dostać z dwóch stron. Bardziej na północ dojście zaczyna się z miejscowości Rudlov – Slany Potok. Idziemy około godziny cały czas asfaltową drogą – miejscami dość zniszczoną. Bardziej rekomendowane dojście zaczyna się niedaleko miasteczka Zamutov. Należy jechać do końca miejscowości, gdzie droga staje się dość wąska. Mijamy pętle autobusową i za nią skręcamy w prawo mijając pensjonat Kondor. Po przejechaniu wprost charakterystycznego skrzyżowania z ostrym zakrętem w prawo jedziemy jeszcze 500 metrów prosto (prosimy nie parkować na poboczu!).

Dojście

Z parkingu idziemy cały czas niebieskim szlakiem, który pnie się pod górę na szczyt masywu. Po około 40 minutach szlak wyprowadza na drogę asfaltową z Rudlova. Skały znajdują się bezpośrednio nad drogą, a dojście stąd pod skałę Krokodil zajmuje jeszcze około 2-3 minut.

Przedział trudności

IV- / X



Charakteristika rajónu

Rajón Zámutovských skál, podobne ako v Bodoni, je budovaný z andezitovej skaly vulkanického pôvodu. Ponúka veľmi rôznorodé a miestami monumentálne lezenie na skale pomerne dobrej kvality. Veľa je previsov s relatívne dobrými chytami. Najčastejšie sa lezenie uskutočňuje po chytách typu malých líšt, ale možno sa stretnúť tiež s dierami a oblinami. Skala ponúka veľmi dobré trenie. Všetky skalné veže sú v bukovom lese, ktorý je prakticky bez lesného podrastu a sú ohodnotené. Možno tu liezť dokonca v horúce letné dni.

Využívanie rajónu sa začalo relatívne nedávno. Prvé cesty tu vznikli len v roku 2001. Dodnes rajón ponúka približne 100 ciest. Spoločne s okolitými sektormi ako napr. Jasenovský hrebeň / Jasenovski Grzebień, využiteľný potenciál rajónu je veľmi veľký a istotne stále budú vznikať početné nové cesty.

Ochrana skaly

Na Zámutovské skaly sa vzťahuje piaty – na Slovensku najvyšší stupeň ochrany. Do rajónu je prípustný vstup výlučne pre lezcov. Skala je dosť odolná voči poškodeniu, ale i tak sa neodporúča liezť krátko po daždi. Treba upozorniť na mikrodrobnosť, ktorá sa vyskytuje v typickej forme vodorovného tuhnutia lávy. Takéto lavice sa môžu drobiť, preto sa ističovi odporúča používať prilbu.

Istenie

Keď sa vyberieme na Zámutovské skaly, tak je potrebné vziať si so sebou lano dlhé minimálne 60 metrov, ba odporúčaná dĺžka

je dokonca 70 metrov. Veľa ciest presahuje dĺžku 20 metrov, ale sú tiež také, ktoré majú vyše 30 m dĺžky a 20 istení! Na mnohých cestách staré istenia boli vymenené novými, pričom akcia výmeny stále trvá. Na niekoľkých cestách možno nájsť väčší počet istení ako sa uvádza v sprievodcovi – týka sa to zvlášť ciest, ktorú zaradené do nižšieho stupňa obťažnosti. Žiaľ, veľa ciest je vybavených stále starými istiacimi bodmi s plieškami robenými svojpomocne. Navyše takéto cesty hrozia nepríjemnými vypadnutiami. Namiesto pevného miesta môžeme sa stretnúť s borhákom s baranmi na zlaňovanie.

Príjazd

Podobne ako k Bodoňu do rajónu Zámutovských skál sa možno dostať z dvoch strán. Viac severne sa príchod začína z obce Rudlov – Slaný Potok. Ideme približne hodinu celý čas po asfaltovej ceste – miestami dosť zničenej. Viac odporúčaný príchod sa začína neďaleko obce Zámutov. Treba ísť na koniec dediny, kde sa cesta dosť zužuje. Prejdeme okolo autobusovej slučky a za ňou odbočíme vpravo, keď prechádzame okolo penziónu Kondor. Po prejdení priamo cez charakteristickú križovatku s ostrou zákrutou vpravo ideme ešte 500 metrov rovno (prosíme neparkovať na krajnici!).

Prístup

Z parkoviska ideme stále po chodníku označenom modrou farbou, ktorý sa dvíha hore k vrcholu masívu. Po asi 40 minútach chodník nás privádza na asfaltovú cestu



Krokodíl / Krokodyl

1. Pozor Police VIII- (6B+ST)
2. 100 pokusov VI+ (6B+ST)
3. Kalamarka VI+ (4B+ST)
4. Kutovka V- (TRAD)
5. Vtierka VII+ (6B+ST)
6. Sija Baratom VII (5B+ST)
7. Error VI+ (6B+ST)
8. Reset VI+ (7B+ST)
9. Fajná fuška VI+ (6B+ST)
10. Projekt
11. Borelioza VIII- (6B+ST)
12. Pán domáci VIII- (7B+ST)







Krokodíl / Krokodyl

- 13. Kvak V+ (4B+ST)
- 14. Pasová výroba VII- (4B+ST)
- 15. Friend VI- (TRAD)
- 16. Projekt1 VI- (5B+ST)
- 17. Projekt2 V- (5B+ST)
- 18. Pre Slávku V (5B+ST)
- 19. PH Pozitív VI+ (5B+ST)
- 20. Krokodíl VI+ (5B+ST)
- 21. Malina V (4B+ST)





Strecha / Dach

1. Hniezdo V+ (4B+ST)
2. 100 lentíliek VI+ (4B+ST)
3. Posledná V (4B+ST)
4. Traverz VII (6B+ST)
5. Amareto VII- (3B+ST)
6. Borneo VIII- (4B+ST)
7. Plný energie VI (?)
8. Projekt
9. Strecha VI+ (?)
10. Palculienka VI (?)
11. Dierovačka VII- (?)
12. Lienka VII- (?)





Hrbáč / Garbus

1. Položena V- (5B+ST)
2. Hrbáč V+ (4B+ST)
3. Zlatý stred V (5B+ST)
4. Áčko IV+ (4B+ST)
5. Ľavý ypsilon V (4B+ST)
6. Pravý ypsilon V (5B+ST)
7. Placka V (6B+ST)
8. Britva V (5B+ST)





Zelená Stena / Zielona Ściana

1. Pre Lucku V- (4R+ST)
2. Rýchlovka IV- (7R+ST)
4. Botanická IV (5R+ST)
5. Sólo V (5R+ST)
6. Pozor strom VI- (5R+ST)
7. Hnedá škvrna VI (6R+ST)
8. Pilierik VI+ (6R+ST)
9. Schovanka VI (6R+ST)



1

2

3

4

5

6

7,8

9

Centrálna Stena / Šciana Centralna

1. Pozitívna Deviácia VIII (8B+ST)
2. Lord VIII+ (9B+ST)
3. Zalom VIII+ (8B+ST)
4. Vlastný tieň VIII+ (10B+ST)
5. Pre Jarku VIII+ (10B+ST)
6. Dominátor X- (11B+ST)
7. Dobrodruh IX (13B+ST)
8. King VIII+ (13B+ST)
9. R.I.P IX- (11B+ST)





Centrálna Stena / Šciana Centralna

10. Možnosť voľby VIII (8B+ST)
11. Pochod VII- (9B+ST)
12. Varuj VI+ (9B+ST)
13. Mokrý komín VII (10B+ST)
14. Elbrus VII- (11B-ST)
15. Sahara VII (12B+ST)
16. Nekonečno VI+ (20B+ST)
17. A je to VIII- (13B+ST)
18. Tridsaťtri VIII- (10B+ST)
19. Věčko VII- (11B+ST)
20. Věčko Direkt VIII+ (13B+ST)
21. Zelená platňa VII- (11B+ST)
22. Jazva VII (11B+ST)
23. Nos X? (14B+ST) – Projekt





2

1

4

5

6

3,4

1,2

5,6

Obrovský Pilier / Ogromny Filar

1. Cobra IX- (12B+ST)
2. Kapitol IX- (14B+ST)
3. Cobra Direct IX- (?)
4. Beh cez prekážky VII (10B+ST)
5. Červená nákaza VIII+ (12B+ST)





Posledná Stena / Ostatnia Ściana

1. Sám doma VI+ (9B+ST)
2. Zub času VI+ (9B+ST)
4. Moreplavec VII+ (8R+ST)
5. Detský kútik VI+ (?)
6. Titanic VII- (7B+ST)
7. Titanic Syndróm VII- (8B+ST)
8. Traverzo VI (?)
9. Narkolena VI+ (7B+ST)
10. Bla Bla VIII+ (9B+ST)
11. Okrajová záležitosť VI+ (7B+ST)
12. Posledný v rade VI+ (7B+ST)



Porównanie skal trudności	Porównanie stopnić obciążności
I-VI	I-VI
VI.1	VII-
VI.1+	VII
VI.2	VII+
VI.2+	VIII-
VI.3	VIII
VI.3+	VIII+
VI.4	IX-
VI.4+	IX
VI.5	IX+
VI.5+	X-
VI.6	X
VI.6+	X+
VI.7	XI-
VI.8	XI



ISBN 978-83-7530-717-7



Nadleśnictwo Kołaczyce



Interreg
Polska-Słowacja



GINA
KORCZYNA

Publikacja dofinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Interreg V-A Polska – Słowacja 2014 – 2020 w ramach mikroprojektu: „Transgraniczny szlak turystyki wspinaczkowej”

Publikácia s finančným príspevom z prostriedkov Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Programu Interreg V-A Poľsko – Slovensko 2014 – 2020 v rámci mikroprojektu: „Cezhraničná trasa lezeckého cestovného ruchu”