

CROQUI OFICIAL

ÚLTIMA REVISÃO: MARÇO/2014

BOULDERS SETOR

ÁREAS

PARAISÓPOLIS / MG

GUIA ANTIGO

apenas para consulta histórica

ACESSE OS CROQUIS ATUALIZADOS:

WWW.MANTIQUEIRABOULDER.INFO



Autoria (conceito, textos e imagens)

Cláudio Brisighello

O SETOR ÁREAS

Este setor é lembrado por muitos pela realização do evento "Sumba Boulder 2011", um festival com um incrível desafio inédito em rocha, que ficou marcado na história da escalada nacional. Não deixe de conferir o relato oficial, com fotos e vídeo na internet, endereço: sumbaboulder.blogspot.com.br/p/o-sumba-boulder.html

Na ocasião do evento, o local recebeu um grande trabalho pela comunidade de escaladores de São Bento do Sapucaí. O bloco principal e palco do festival - um enorme "disco voador" - é digno da classificação *world class*. Há ainda a imponente falésia (destaque para a via Pão careca e mortadela IXc) e 2 vias conquistadas em meio aos boulders. Além de muito potencial para novos projetos em outras partes do setor que, até 2014, vem somando mais de 60 linhas.



O CROQUI

Este documento tem como finalidade a catalogação de linhas do setor (direito autoral), divulgação e orientação, sobretudo a conscientização do acesso.

Vale lembrar que as graduações são meras sugestões e podem variar conforme cada pessoa, seja pelo tamanho ou beta utilizado.

Em caso de impressão, recomenda-se fazê-la em 2 páginas por folha. Mas evite imprimir, leve em seu celular.

Apesar da trabalhosa elaboração, esta é uma iniciativa filantrópica, sem fins lucrativos. No entanto, toda ajuda é bem vinda, desde a doação de material de conquista até mão de obra para manutenção do local. Entre em contato conosco através do site:

sumbaboulder.blogspot.com.br

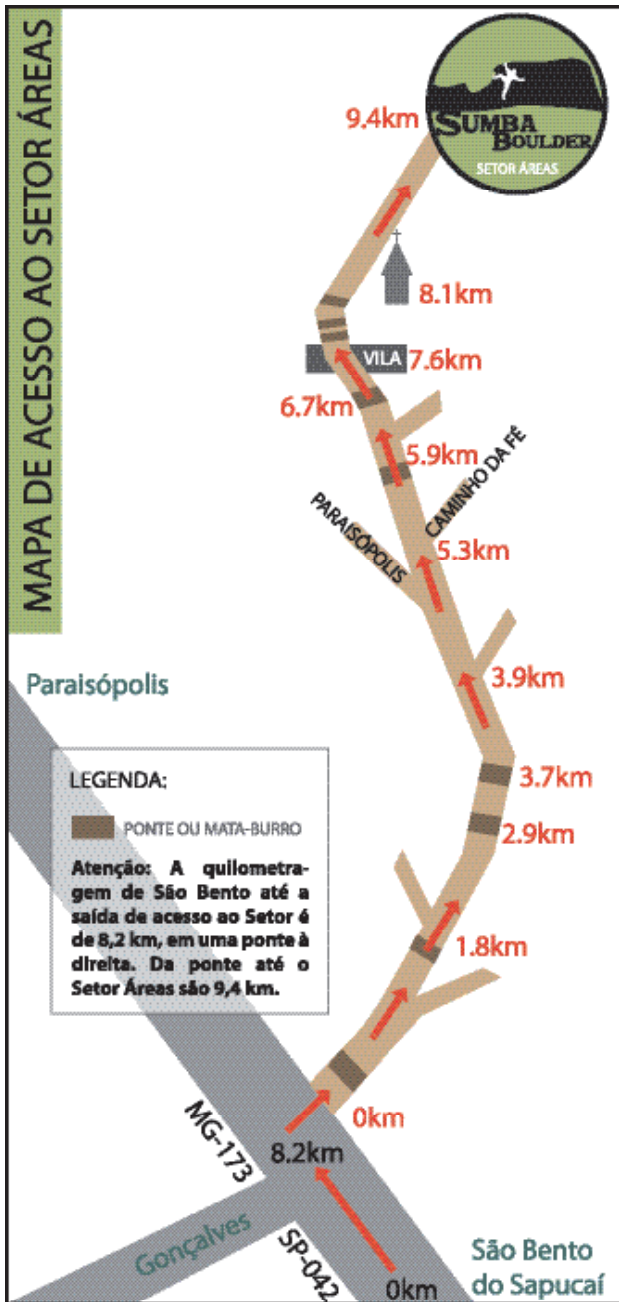
ÉTICA LOCAL (i.e. "BOM SENSO")

Embora não existam "regras oficiais" que ditam a escalada em boulder, certos pontos são de consenso da maioria. Algumas dicas básicas:

- Sempre que relevante, este guia descreverá as agarras de saída.
- Linhas tipo "sitdown-start" (sds) obrigam a sair sentado.
- "Seg" de corpo não deve encostar ou tirar peso durante uma escalada.
- Todas as linhas, exceto informado, iniciam com pés antes das mãos.
- Nenhuma linha, exceto informado, utiliza o chão como ponto de apoio para saltar na próxima agarra.
- Não há linhas com agarras marcadas (eliminações): use o que quiser à sua maneira, desde que se mantenha no traçado original.
- Não use escovas de aço em linhas abertas, somente em novas linhas.

Todos são bem-vindos a abrir novos boulders:

- Rocha podre deve ser removida da linha, por questões de segurança.
- Reforçar agarras chave, com Sikadur 31 ou Bonder, é permitido com cautela e bom senso. Por favor consulte-nos caso precise colar algo.
- A limpeza de domínios deve ser feita com a habitual consciência ecológica, sem exageros e replantando sempre que possível.
- Não deixe de cuidar das bases, deixando-as planas. Pense na segurança daqueles que irão escalar ali depois de você.
- Respeite o direito autoral e tenha uma ótima primeira ascensão!



IMPORTANTE - ACESSO

Conforme ocorre com a maioria dos points de escalada, situam-se em propriedade particular, ou seja, realiza-se um trabalho cuidadoso para permitir nossa entrada ao setor.

Proprietários(s): Sr. João Batista / Gerson (filho)

ORIENTAÇÕES BÁSICAS:

- Respeite o **mínimo impacto** aos ambientes naturais. Traga o seu lixo de volta.
- Escove o excesso de magnésio das agarras ao ir embora.
- Proibido som alto, os bairros vizinhos (e a fauna local) agradecem.
- Pelo mesmo motivo acima, evite o "night climb".
- Favor manter velocidade reduzida nas estradas de acesso.
- Seja cordial com todos. Você deve gratidão por estar usufruindo do local.
- Feche as porteiças que abrir, não deixando gado passar entre terrenos.
- Não guarde equipamento (ex.: crashpads) no pico.
- Comprometa-se com a sua responsabilidade: oriente outros escaladores!

Acessem o link o completo:

[CONDUTA EM SETORES DE PROPRIEDADE PRIVADA](#)

LEGENDAS

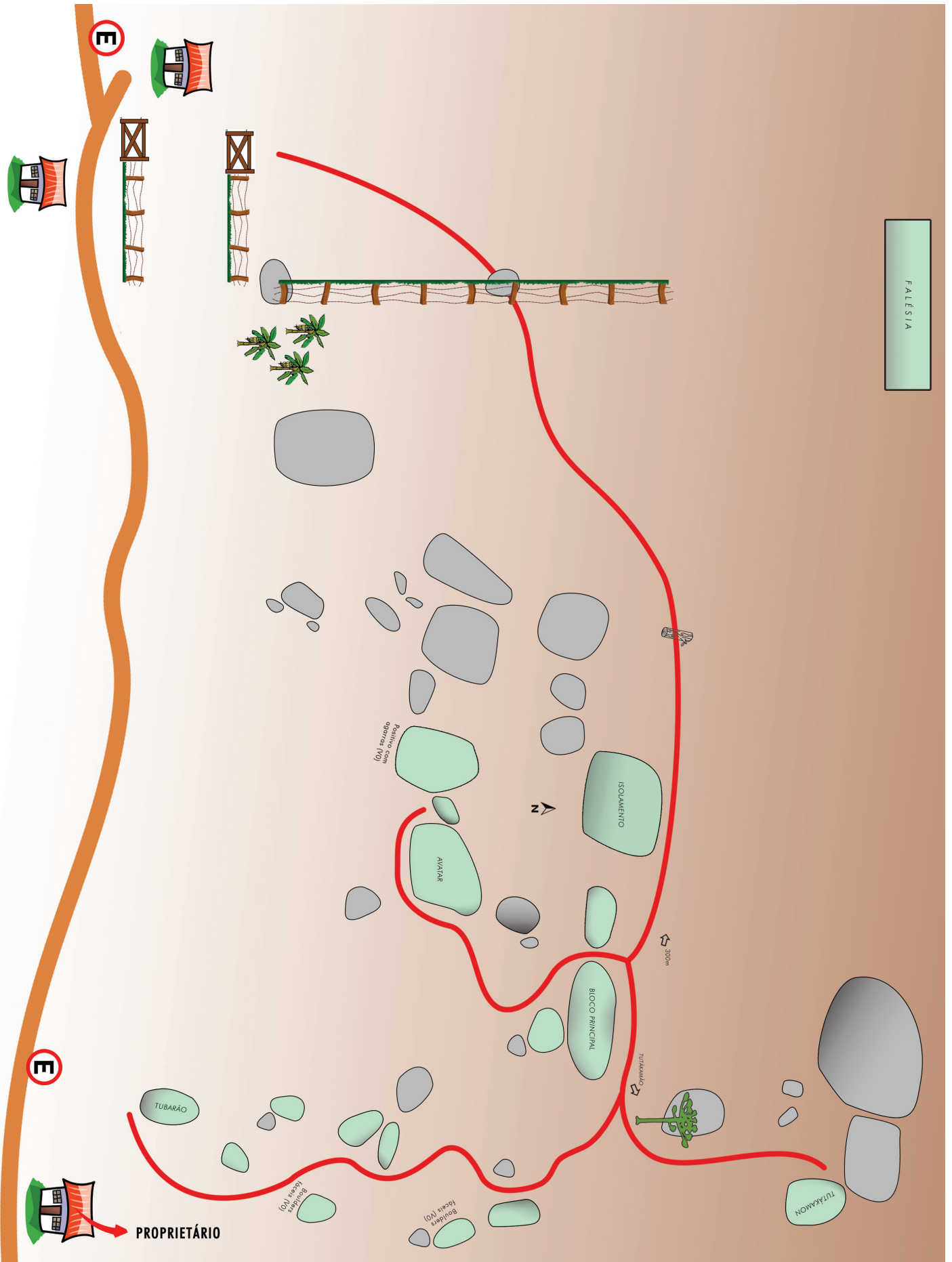
- ★ linha de qualidade regular
- ★★ linha boa neste bloco
- ★★★ linha alucinante no point todo
- ! atenção especial na segurança devido à altura (highball) ou base perigosa



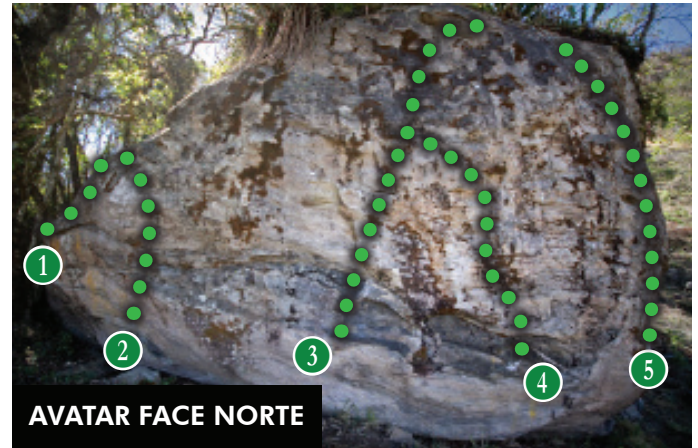
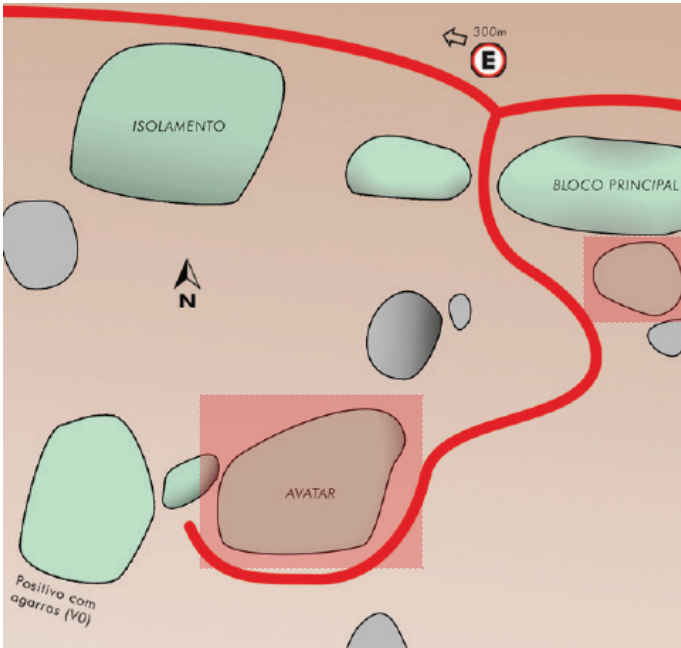
BOULDERS SETOR ÁREAS

Autoria (conceito, textos e imagens): Cláudio Brisighello
 Informações regionais: sumbabooulder.blogspot.com
 Mais imagens : yuri.com.br/claudio

REVISÃO: MARÇO/2014



Big boulder que teve a primeira escalada do point. Sua face norte tem linhas mais verticais e o bloco em geral possui finais altos. Recomenda-se atenção na segurança.



AVATAR FACE NORTE

1 ÁRVORE DAS ALMAS V3 ★
Domínio abaulado no canto esquerdo do bloco.

2 PROJETO ★
Início em 2 regletes óbvios. Dinâmico indo com a direita lá pra cima, onde tem um friso ruim ou, um pouco mais alto na esquerda, um reglete bom. Há intermediárias no caminho, mas não se sabe se ajudam em algo.

3 Pa'li V4 ★★★
Clássico desta face. Segue a linha principal no meio do bloco, saindo sentado. Belo final técnico (equilíbrio) para alcançar uma agarra longe...

4 IKRAN V7 ★★
Sai sentado de uma invertida, percorre uma sequência de regletes até um abaulado de direita (atente para uma agarra diagonal de esquerda antes), de onde se alcança o balcão final do Pa'li.

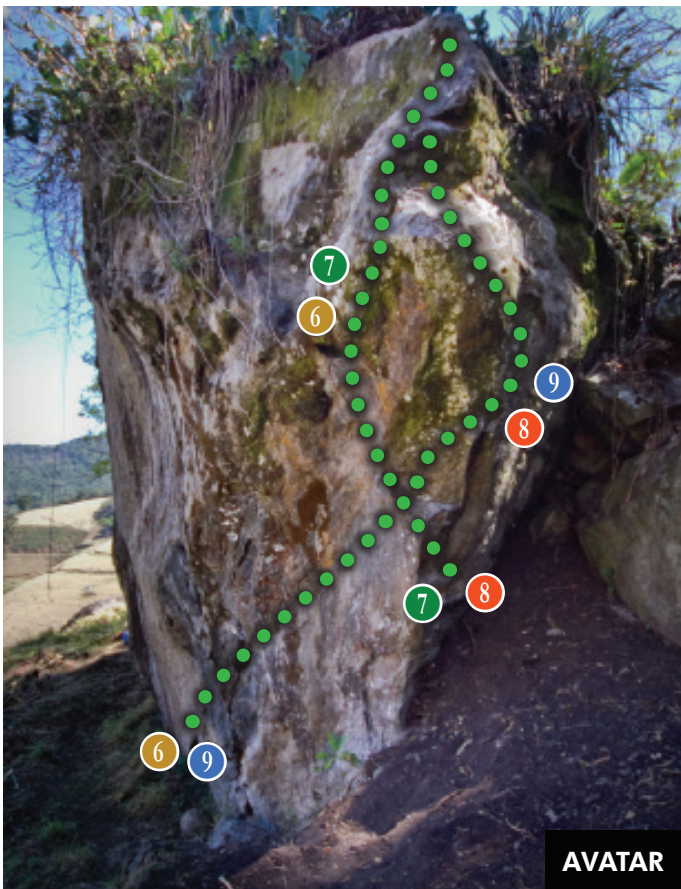
5 TORUK V5 ★★★!
Aresta highball, saindo do agarrão invertido e tocando reto pra cima.

6 AVATAR EXTENSION ★★!
Travessia de extensão saindo dos buracos no meio da parede. Crux em uma sequência de regletes bem antes de chegar no Avatar.

7 AVATAR V3 ★★!
Sai de 2 batentes quadrados laterais e domina a aresta negativa.

8 SÓ IMPROVISO V5 ★★!
Primeiro boulder aberto do point. Mesma saída do Avatar e segue pelos regletes na face direita da aresta.

9 SÓ IMPROVISO EXTENSION ★★!
Igual o Avatar Extension mas toca pela face direita da aresta.



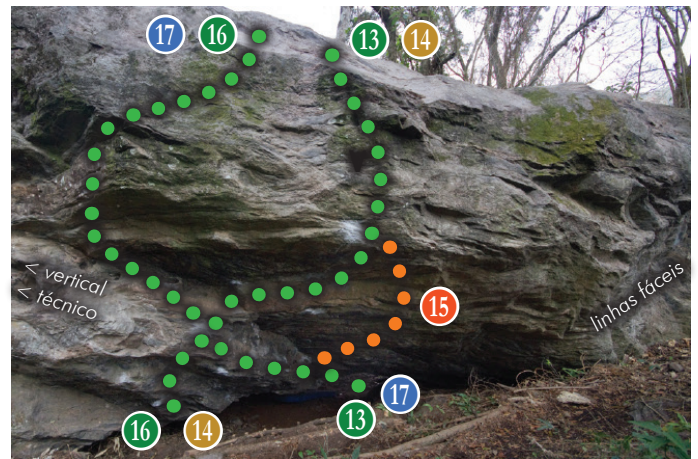
AVATAR



BLOCO ABAIXO DO PRINCIPAL

10 PROJETINHO ★★
Este bloco que fica à sua esquerda ao descer para o Avatar, possui uma linha óbvia, já realizada em pé. Falta sair sentado das 2 agarrinhas. Há possibilidades de linhas fáceis no lado direito (próximo ao Globo da Morte).

Sem dúvida o bloco mais especial do lugar. Muita escalada em longos tetos de granito sólido da melhor qualidade, bases bem arrumadas e linhas 5 estrelas. Não é à toa que é o bloco "principal".



1 BIG BANG V7 ★★★

Sai do início do agarrão, parte para uma agarrã ruim de esquerda, e segue em direção ao grande balcão antes do domínio.

2 BIG BANG SDS V10 ★★★

Sai do fundo da cave em um agarrão. A segunda agarrã é uma direita ruim, de onde se busca uma fenda boa no teto, para então se lançar ao agarrão e partir para o Big Bang V7.

3 FORÇA DE GAIA V4 ★★★

Está entre as mais fáceis deste bloco, mas já exige um bom trabalho de calcanhares e um final dinâmico.

4 CURUPIRA SDS V9 ★★★

Sai do fundo da cave e finaliza no Força de Gaia. Se sair da fenda boa do teto (2 moves depois do SDS) dá um belo V6.

5 GIRAMUNDO V12 ★★★

Sai do Mundo Terra ao contrário, com um difícil movimento e percorre a fenda que segue no teto para então emendar no Big Bang.

6 VOLTA POR CIMA V11 ★★★

Sai do Mundo Terra e finaliza pelo Curupira.

7 PROJETO DA ESQUERDA

Início na agarrã lateral ruim à esquerda do balcão final do Big Bang.

8 MUNDO TERRA V6 ★★★

Saída sentado em 2 agarrãs, sendo uma delas um reglete potente e pés ruins. Há um batente em seguida e segue para um balcãozinho onde há um agarrão invertido perfeito de direita, para alcançar a borda.

9 TERRA MUNDO V7 ★★★

Mesmo final do Mundo Terra, porém saindo da direita em um regletão óbvio. O crux é a saída e tende a piorar se o escalador for grande.



10 GLOBO DA MORTE V10 ★★★!

O incrível trabalho na base deste boulder justifica seu nome. A agarrã de saída, faz do início um tapa na cara. Segue o flanco óbvio e principal desta face, MUITO mais negativa do que você imagina quando está lá. Aéreo!

11 PROJETO !

À direita do Globo da Morte, há uma longa agarrã invertida e uma sequência de micro-agarrãs antes de um bloquete bom. V13 no mínimo?

12 PROJETO DA DIREITA

Lá pra cima na aresta direita do Globo da Morte há um SDS saindo de um buraco de direita, mirando o balcão óbvio reto acima.

13 ENTERRADA V10 ★★★

Linha 'world class' saindo no primeiro agarrão lá no fundo da cave, onde há um pezinho direito no teto. Ao chegar no grande descanso na saída da cave, faz o Air Jordan V8.

14 AIR JORDAN V8 ★★★

Saída sentado abaixo do agarrão, cerca de 2 movimentos antes de chegar nele. Siga pelas pequenas agarrãs no negativo e prepare-se para voar para um batente na borda, justificando o nome do boulder.

15 PROJETO

Antes de chegar nos abaulados iniciais do Enterrada, note que há pequenas agarrãs no teto, desviando para a direita. Hard.

16 MAGIC PAULA V6 ★★★

Mesma saída do Air Jordan, porém segue para os 2 buracos na esquerda, busca uma esquerda no alto, e domina pelos batentes retos mais à direita.

17 ENTERRADA - MAGIC PAULA V7 ★★★

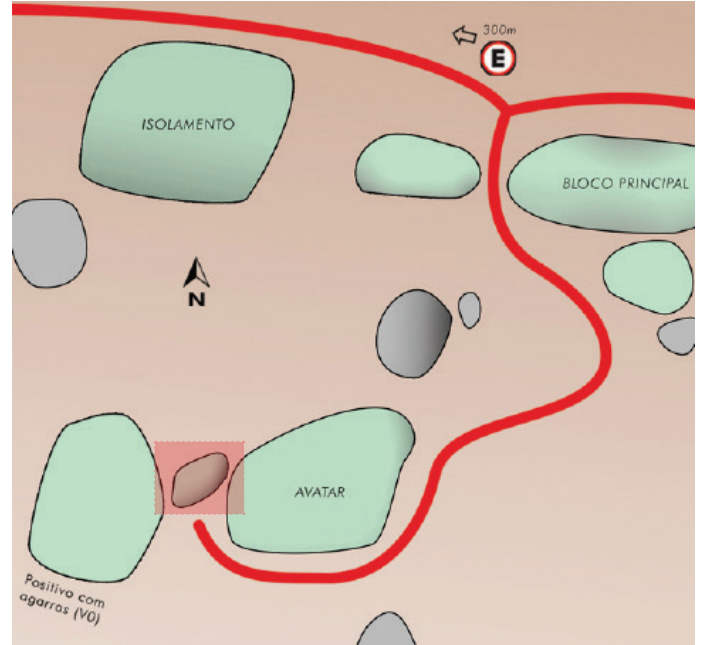
Mesma saída do Enterrada, e segue pelo Magic Paula.



Bloco relativamente pequeno que esconde excelentes linhas de alta negatividade. Esta "minicave" fica protegida do sol durante boa parte do dia.



André Berezoski na pinça perfeita do Tapirus



1 HORÁCIO V2 ★

Saída sentado no cantinho esquerdo do bloco, onde há 3 regletinhos.

2 LIZARD V6 ★★

Curto e grosso: a partir do início do agarrão, se lance para uma agarrá boa de esquerda, onde é possível uma juntadinha ao lado. Ganhe um par de regletes em cima da borda para dominar o bloco.

3 LIZARD SKYNARD V7 ★★★

Sai do Lizard e continua pelo agarrão até fazer o belo final do *Papirus*.

4 TAPIRUS V9 ★★★

Linha incrível que sai do fundo da cave. A partir de 2 agarrinhas ruins (prefere-se a direita no reglete superior) e uma grande laca para pés, faça um move para o batente ao lado de uma pinça perfeita, e depois, com boa tensão corporal, chega-se à sequência de 2 agarrões que dão acesso à borda abaulada do domínio.



BLOCO DO TAPIRUS

O bloco do Tutákamon fica em um setor mais acima do principal e pouco explorado, cujo acesso se dá contornando a bela aresta ao lado da araucária. Abaixo dela à direita, vê-se um tetinho atraente e logo abaixo um outro bloco, este com linhas fáceis para iniciantes.

1 TUTÁKAMÃO V9 ★★★

Da categoria "curto, grosso e explosivo". Sai da pinça triangular de esquerda e uma coisinha ruim de direita. Deadpoint para um batente inexistente de direita, ajeita os pés e faz um lançamento incrível no agarrão.

2 (SEM NOME) V6 ★★

Sai da pinça triangular e usa a face esquerda para até chegar no agarrão.

3 PROJETO

Sequência de regletinhos no meio do bloco, esperando por alguém forte.

4 (SEM NOME) V5 ★★

Aresta direita do bloco, SDS. Cuidado com o agarrão inicial, frágil!



1 PROJETO

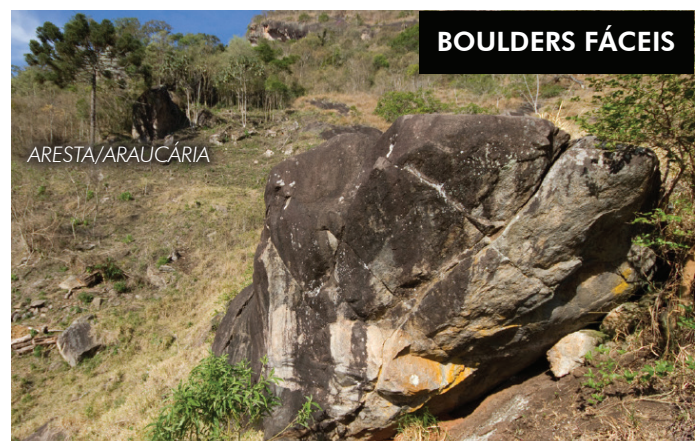
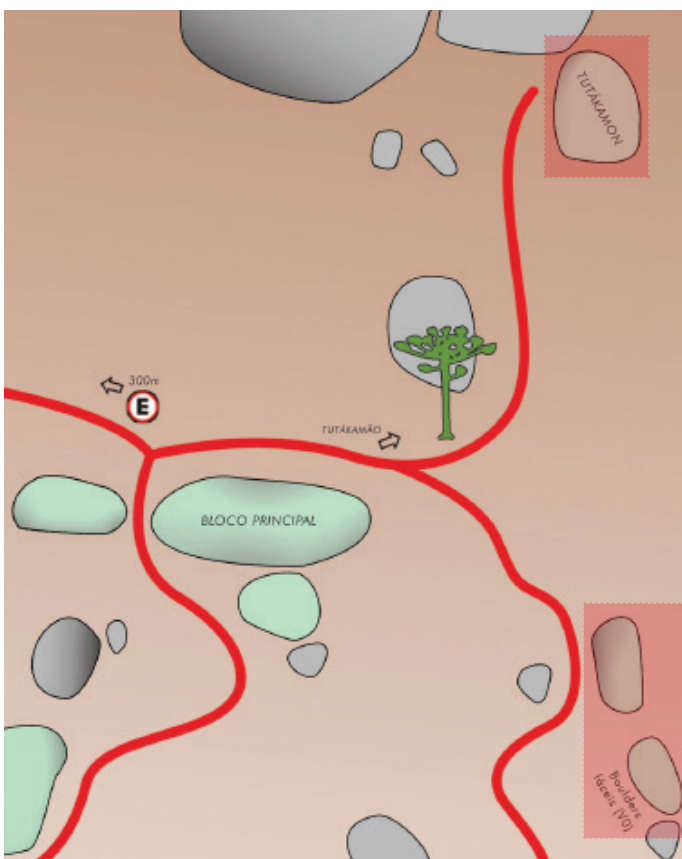
Linha futurista que sai do canto esquerdo do teto.

2 ENGANA BOBO V7 ★★★

Sai de uma agarrã boa em cima da laje e toca reto. Dificuldade constante!

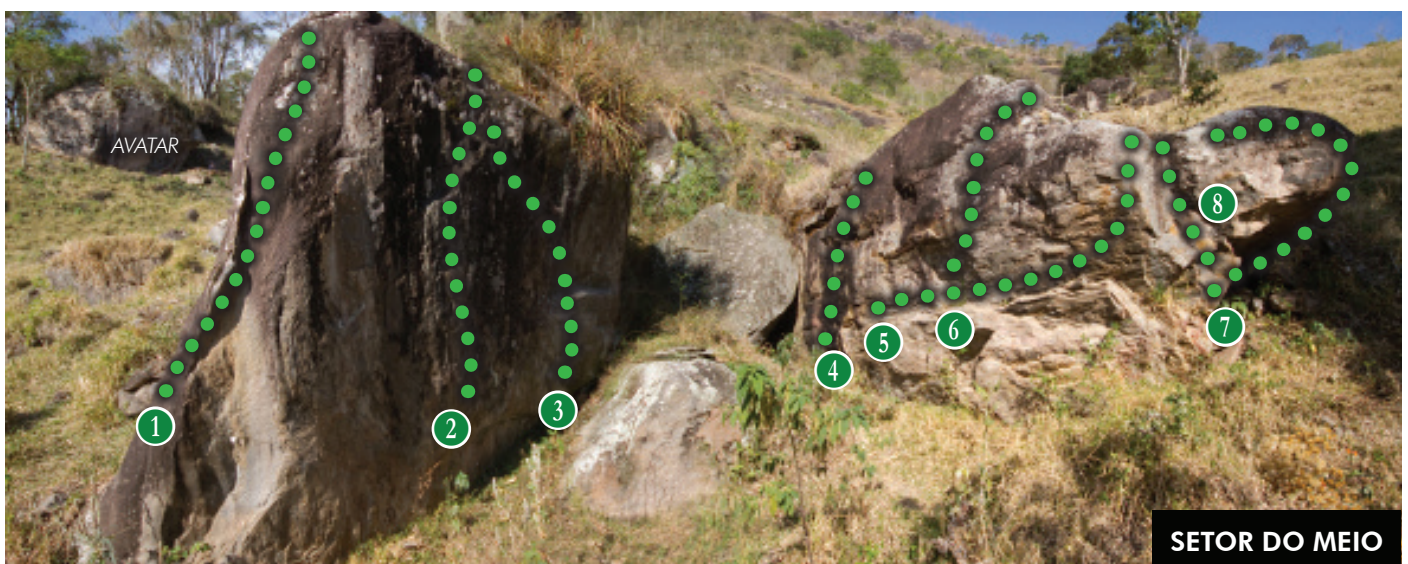
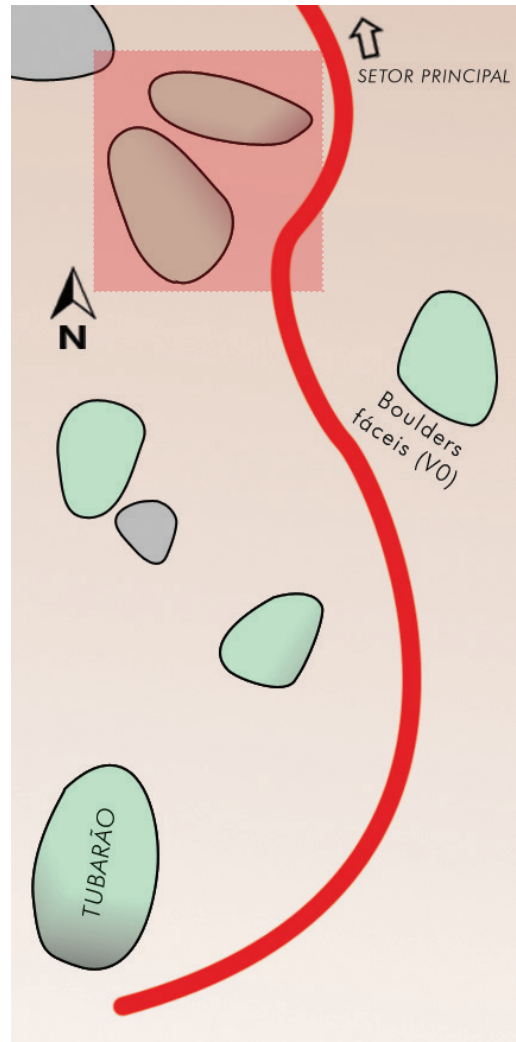
3 PROJETO ★★★

Linha de compressão, saindo do canto direito do bloco. Há uma sequência de buracos escondidos no teto. A saída começa com a mão direita em um batente ruim antes de uma lajinha inclinada potente para a mão direita.

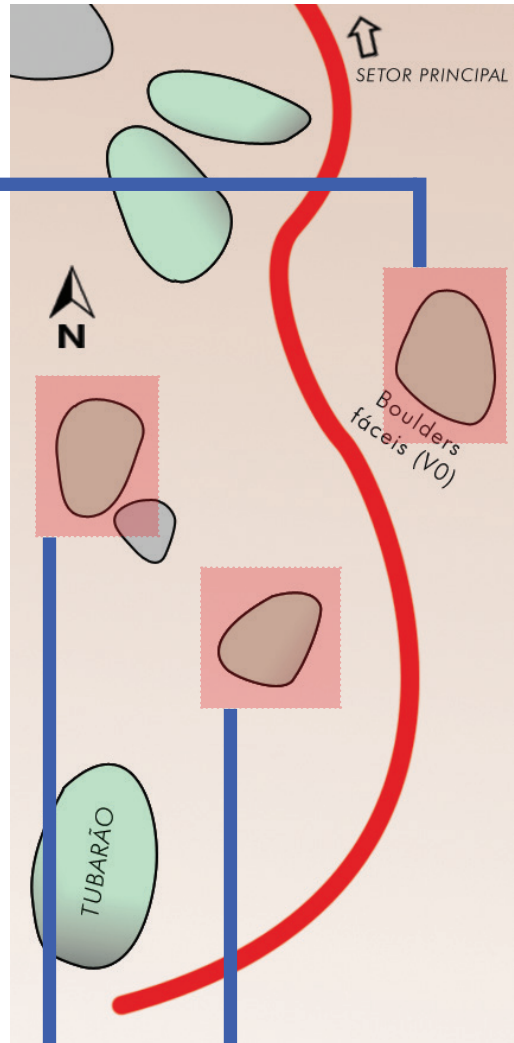


Conjunto de blocos descendo pelo meio do vale, ótimo para escaladas de dificuldade moderada. Foram os últimos blocos a serem conquistados, diversas linhas ainda sem ascensão e inúmeras possibilidades em aberto. As principais linhas estão anotadas abaixo.

- 1 **PROJETO !**
Aresta highball na esquerda do bloco.
- 2 **FARRA DE CÃO V6 ★★★**
Sobe reto nesta placa levemente negativa, a partir de uma laca quebrada. Siga reto pra cima, linha boa para os "regleteros".
- 3 **PROJETO**
Variante que sai de uma agarra abaixo do balcão direito, e toca em diagonal para esquerda em direção ao Farra de Cão.
- 4 **PRESTO V5 ★★★**
Sai de uma grande agarra de lado, as agarras vão diminuindo conforme você sobe. Ao chegar em um reglete e uma pincinha, a próxima agarra é um batentinho longe (depois do tetinho). Uma opção é se jogar nele.
- 5 **PARQUE DE DIVERSÕES V3 ★★**
Mais uma menção à Caverna do Dragão, devido a uma aparição repentina (no estilo Mestre dos Magos) no dia. Atravessa o agarrão todo da esquerda pra direita, até a aresta, onde há um batente bom de esquerda. Sobe reto dali e domina um pouco pela direita.
- 6 **PROJETO**
Sai do meio do agarrão onde há uma laca boa de esquerda. Depois há um cruz de micro-agarras antes de melhorar mais à direita.
- 7 **GERSON'S NOT DEAD V4 ★★★**
Parte mais negativa deste bloco, saindo sentado abaixo do agarrão que te leva à borda na direita. O domínio é feito contornando o topo até o Uni.
- 8 **UNI V2 ★**
Sai do Regis' not dead, mas segue reto pelo diedro. Há um batente bom na borda para dominar.



Seguindo em direção ao grande bloco do Tubarão, há outros boulders interessantes no caminho.



- 1 CASTLE HILL V4 ★★★**

Pedaço da Nova Zelândia: um buraco absurdo no meio de uma face lisa, e mais nada além de um regletinho na borda abaulada. Nesta linha o grau pode variar consideravelmente conforme a altura do escalador.
- 2 SEM NOME V1 ★**

No lado direito da face vertical deste bloco, onde há agarras ruins, meio de lado, e um pé muito bom.
- 3 ARESTAFARI V7 ★★★**

Saída bloqueada a partir de uma agarra quadrada, um jeito é buscar um regletinho de esquerda com ajuda do calcanhar. Segue reto pela aresta.
- 4 PROJETO**

Sai da agarra boa óbvia no meio desta face. A próxima agarra é um friso não muito bom, e longe. Tem outras no caminho para tentar resolver.
- 5 DE TÊNIS NÃO V2 ★★**

Canto direito do bloco. Início no agarrão à esquerda onde os pés são bem ruins. Vai para uma sequência fácil pelo flanco de agarrões na direita e um domínio um pouco mais delicado.
- 6 PROJETO DA PROA ★★★!**

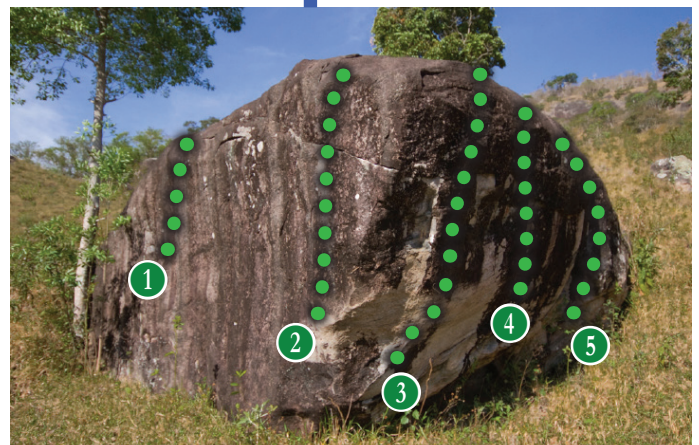
Bonita proa de compressão, ainda sem investidas.
- 7 ANA CHATA V1 ★**

Parece que você está escalando na Ana Chata (Complexo do Baú).
- 8 NORMAL DO BAUZINHO V0 ★**

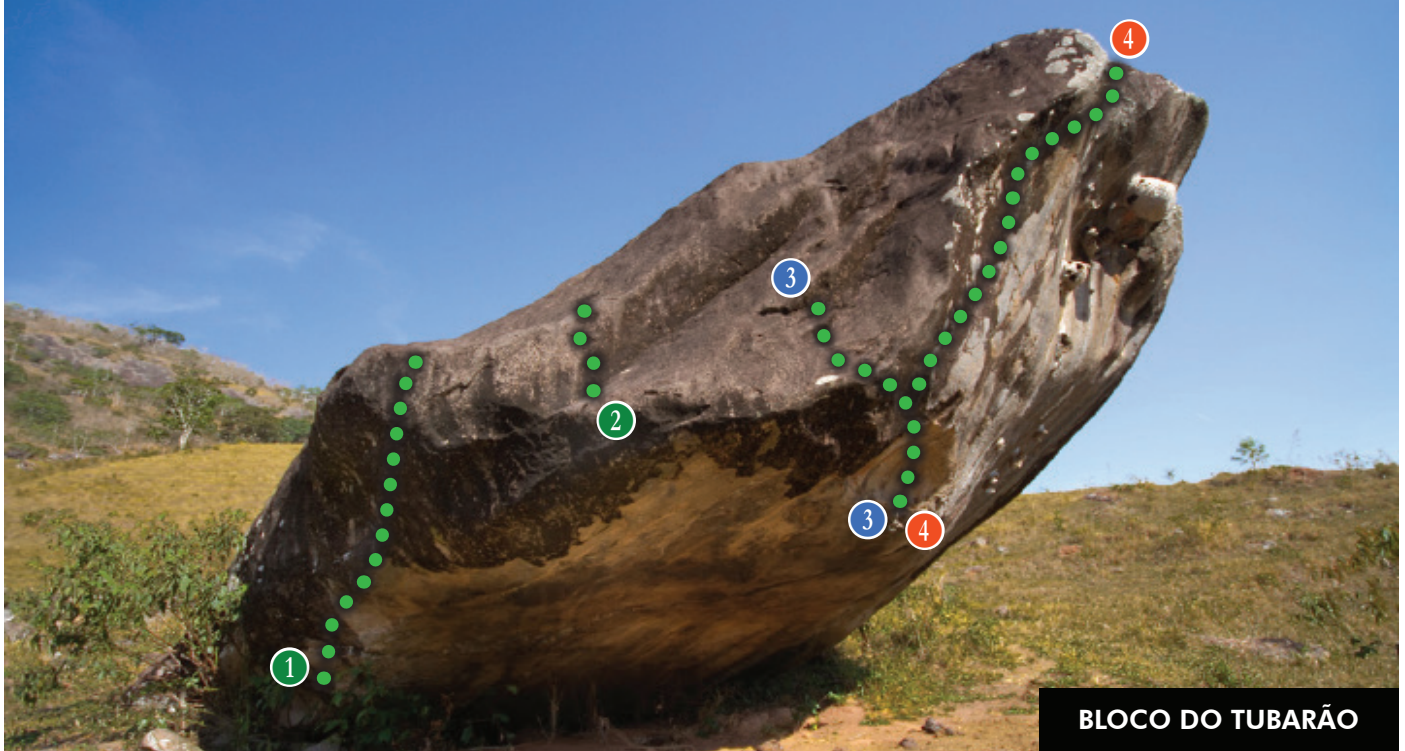
Boa pedida para iniciantes em boulders. Várias opções fáceis nesta face.



SETOR DO MEIO (CONT.)



Formação sensacional que lembra um tubarão branco saindo d'água para atacar. Seu grande teto infelizmente não tem muitas agarras, mas há algumas belas linhas para dominar este "gigante".



BLOCO DO TUBARÃO

1 PROJETO DA ESQUERDA

Saindo de pé, há um friso/batente ruim. Siga até uma borda abaulada onde, na direita, tem um agarrão. Há também uma agarra invertida para uma saída insana mais embaixo.

2 ABAULADO V7 ★★★

"Jump-start" em um abaulado perfeito e pp. Domine pela esquerda.

3 DR. HOLLYWOOD V8 ★★★

Sai do agarrão, tem 2 agarras ainda no negativo e depois faz um difícil domínio na esquerda, onde há uma agarra de lado.

4 PROJETO HIGHBALL ★★★!

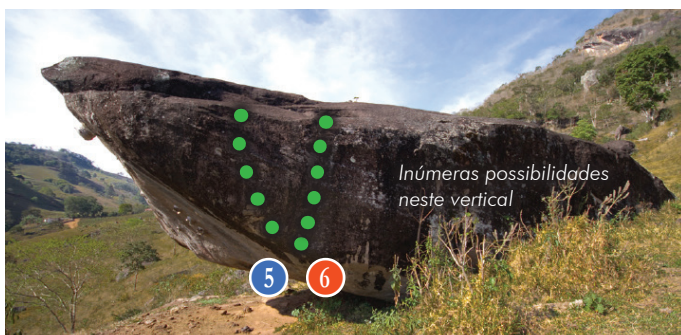
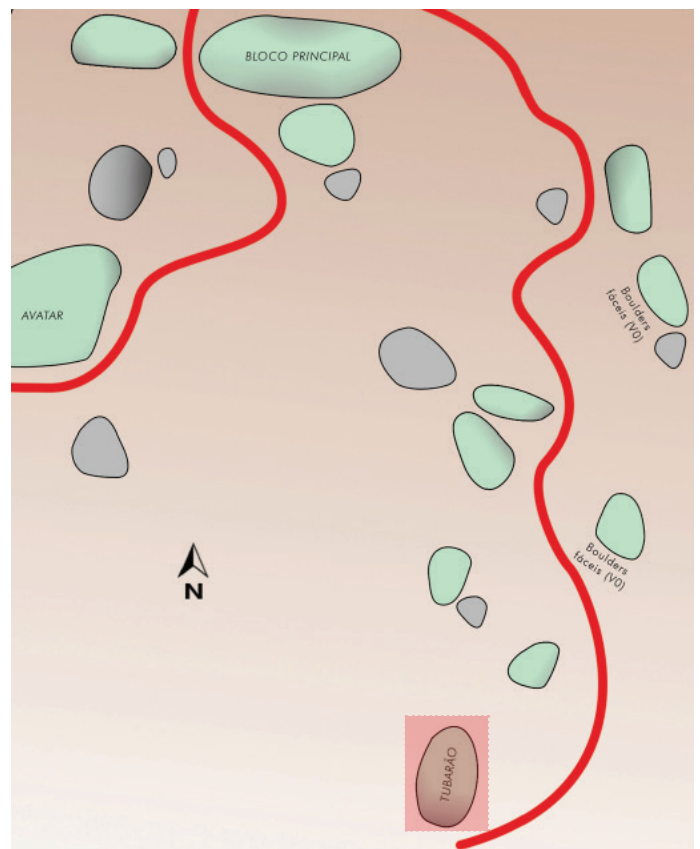
Mesma coisa, porém ao chegar na borda, escale a imponente aresta highball. As agarras lá no alto são convidativas, mas haja coração.

5 PROJETO DA DIREITA

Variante estimada em tentar subir através de um reglete na esquerda.

6 PROJETO DA DIREITA

Batentinho ruim na face direita do bloco. Há uma agarra longe acima, com uma pega de lado. Lance futurista.



SUMBA 2011 **BOULDER**

sumbaboulder.blogspot.com