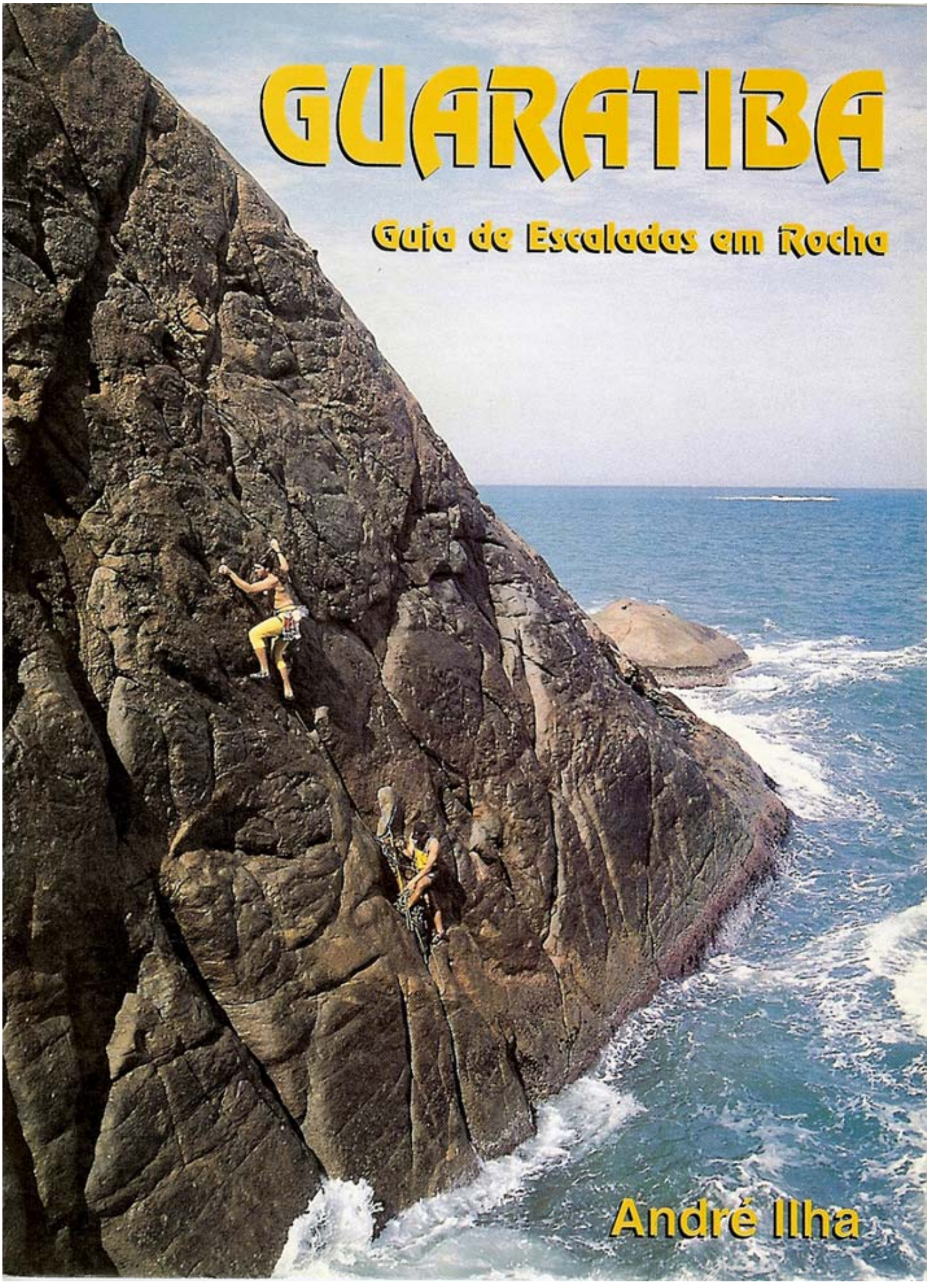

GUARATIBA
Guia de Escaladas em Rocha
André Ilha

GUIA DE ESCALADAS DE GUARATIBA

André Ilha

ADVERTÊNCIA

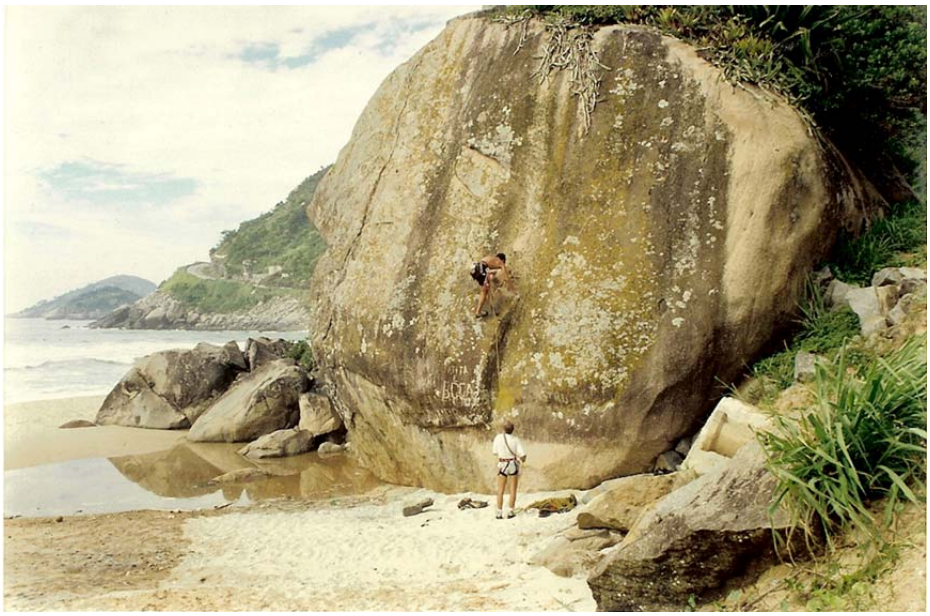
A escalada em rocha é um esporte perigoso. Praticá-la, em qualquer uma de suas modalidades, implica em assumir a possibilidade de ocorrência de acidentes graves ou mesmo fatais.

As informações contidas neste guia, embora supostamente úteis, **não** substituem o treinamento adequado nas diversas técnicas envolvidas, no uso do equipamento específico e, muito menos, o senso de avaliação dos riscos envolvidos em cada escalada, o que só se adquire com experiência. Por isso**, cabe exclusivamente a você, e a ninguém mais**, a responsabilidade pela sua preparação técnica, física e psicológica para repetir as vias descritas neste guia ou quaisquer outras.

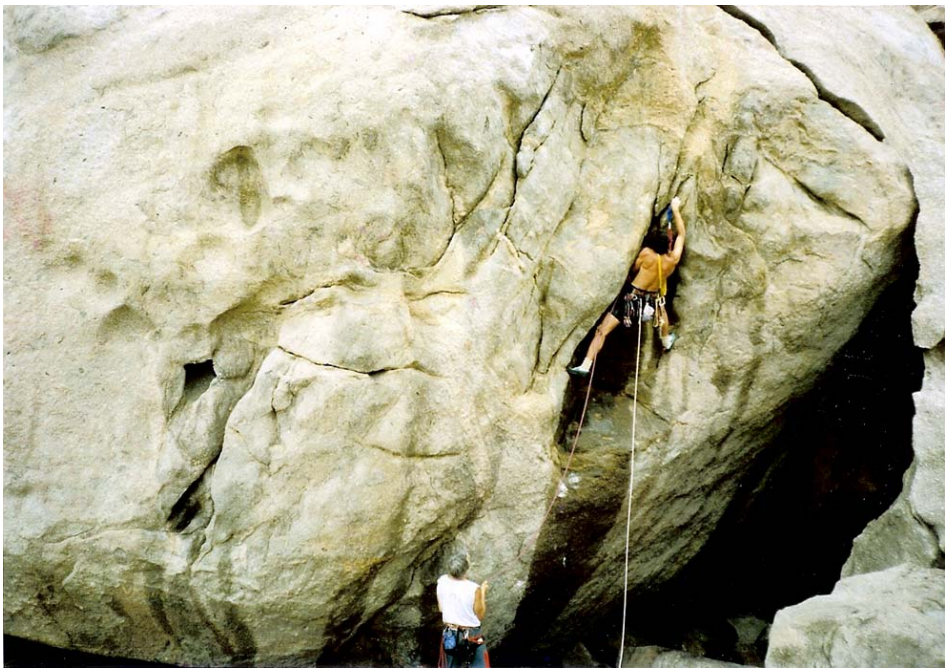
Podemos, no entanto, minimizar estes riscos. Antes de entrar em uma escalada qualquer, certifique-se de que você e os demais membros do seu grupo possuem experiência suficiente e estão em condições de tentá-la. Verifique também o seu equipamento e considere se ele é adequado, em número e em qualidade, para a via que você tem em mente. Não hesite em descartar um item em que você já não confie mais; é duro, sabemos, mas a sua vida ou a de outra pessoa podem depender deste gesto. Além disso, lembramos que o uso de um capacete é altamente recomendável, por razões óbvias.

Esteja sempre consciente, portanto, dos fatores internos e externos que possam afetar o desfecho de sua escalada, e saiba recuar sempre que não estiver completamente seguro da sua capacidade de lidar com as dificuldades à frente. Nesse caso, prepare-se melhor para uma tentativa futura, faça a via com corda de cima ou então recorra a alguém mais experiente, amador ou profissional, para guiá-lo (a).

Finalmente, lembre-se que as falésias à beira-mar apresentam um risco adicional ao de toda escalada: o mar. Ninguém morreu escalando na área abrangida por este guia, mas são inúmeros os casos de pescadores ou curiosos que foram tragados por ondas fortes ao longo de toda aquela costa.



André Ilha (guiando) e Flávio Wasniewski sentindo os efeitos de **El Niño** (VIsup), nos blocos da prainha, durante a conquista. Foto: Anja Schwetje



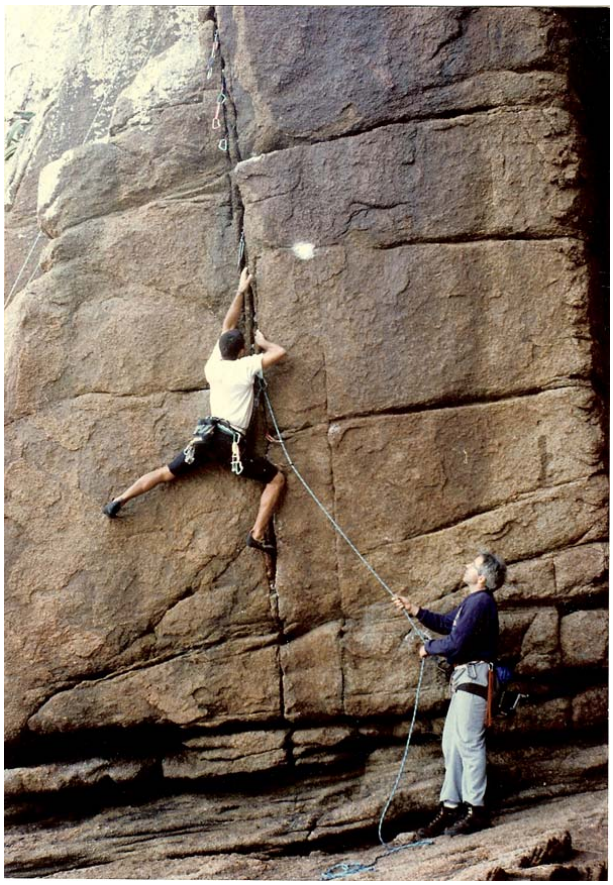
André Ilha sob os olhares atentos de Henrique Varella, enfrenta o **Capitão Gancho** (VIIsup), durante a conquista da via, nos blocos da Ponta do Picão. Foto: Flávio Wasniewski

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos iniciais vão para todos aqueles que participaram comigo, ao longo dos últimos anos, na abertura de boa parte das vias constantes neste guia, naquilo que, de brincadeira, chamávamos de "Projeto Guaratiba". Foram muitas pessoas, sendo impossível listá-las todas aqui, mas merece um reconhecimento especial *Henrique Varella* que, com inesgotável disposição e boa-vontade, foi um dos principais responsáveis para que fôssemos bem sucedidos na tarefa de criar, na Zona Oeste do Rio de Janeiro, um variado centro para a prática da escalada com proteção móvel. *Flávio Wasniweski*, embora tenha ingressado no projeto posteriormente, também teve um papel preponderante no estabelecimento de inúmeras vias de qualidade naquela área. Destaco ainda a participação de *Paulo Chaves* e *Benito Esteves*, dois outros grandes entusiastas do local e que muito contribuíram para o sucesso deste agradável empreendimento.

Agradeço a *Cristiano Requião* pelas valiosas sugestões quanto à forma deste trabalho, e aos clubes de montanhismo pelo apoio na sua divulgação.

Finalmente, foi apenas graças aos seus anunciantes – *Snake Calçados*, *Fabiano Ressolas*, *Techni Point* e *Rio Climbing* – que este guia pôde se tornar realidade.



Luis Cláudio "Pita" Bittencourt durante a conquista de **Sai da Reta** (VIIIsup), nas Paredes de Cima da Falésia dos Orixás, tendo Henrique Varella na segurança. Foto: Luis Cláudio "LC" Varella

INTRODUÇÃO

Este guia descreve 122 escaladas em rocha existentes na região que vai do Recreio dos Bandeirantes a Barra de Guaratiba, Zona Oeste do município do Rio de Janeiro, a maioria delas em íngremes falésias de granito à beira-mar, no típico estilo *sea-cliff climbing* que também vemos nas praias da Joatinga e do Pepino.

Quase todas as vias são curtas, sem vegetação, possuem de 10 a 30 metros de extensão e são protegidas total ou parcialmente com equipamento móvel. As principais exceções a estas regras são as vias existentes no Morro da Boa Vista, na Prainha, que são inteiramente protegidas por grampos e contam com cerca de 200 metros cada uma.

A grande maioria das escaladas concentra-se no conjunto de paredes ao qual convencionou-se chamar "Falésia dos Orixás", situado em Barra de Guaratiba, e na vizinha Ponta do Picão. Juntas, estas falésias compõe um formidável centro para o aprendizado e a prática do uso de proteção móvel: ali podem ser encontrados cerca de 1500 metros deste tipo de escalada distribuídos por cerca de 90 vias diferentes, com dificuldades que vão de Isup a VIIIsup, oferecendo uma grande diversidade de lances e situações.

A rocha é, em geral, excelente, havendo no entanto algumas bandas de pedra podre na parte superior de certas paredes, particularmente nas chamadas "Paredes de Cima", nos Orixás, onde o cuidado deve ser redobrado.

Os cenários são deslumbrantes, proporcionando sempre imagens de grande beleza unindo rocha, céu e mar, além de fotos de ação espetaculares. A grande maioria das vias encontra-se em recantos agradáveis e isolados, criando uma atmosfera mágica que aumenta ainda mais o prazer de escalar ali.

As vias à beira-mar estão muito sujeitas à ação das marés e, principalmente, às ondas: em dias de mar alto é comum vermos ondas passando *por cima* de algumas vias e explodindo com violência em diversas outras. Nestes dias, as opções ficam reduzidas aos morros mais afastados do mar, como Perigoso, Boa Vista e Caeté.

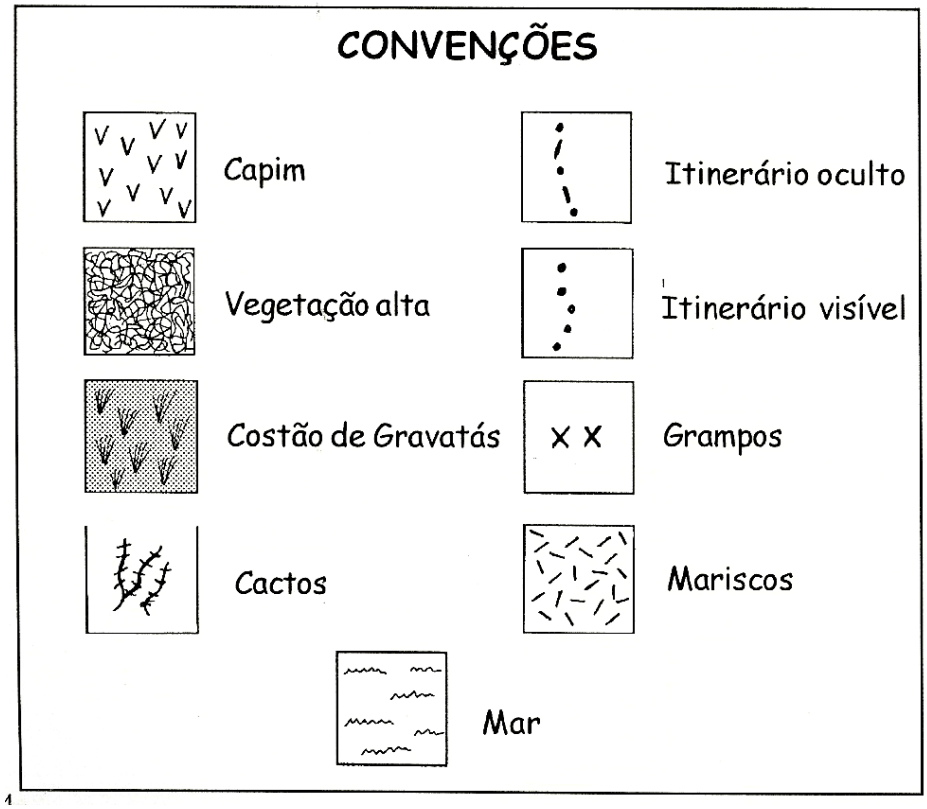
Dois mapas foram incluídos, um da área total do guia e outro com os acessos às paredes dos Orixás e da Ponta do Picão. Além disso, a grande maioria das vias (84 vias, equivalentes a 69% do total) consta, pelo menos em parte, em um dos 19 diagramas que ilustram esta edição, o que facilita a sua identificação. Quanto às demais, procuramos descrever da melhor forma possível como encontrá-las com base em referências locais.

A data de fechamento do guia foi 31/12/98, tendo sido nele incluídas todas as vias por nós conhecidas até então. Agradecemos, porém, receber quaisquer correções e adições ao presente trabalho, para uma possível futura edição.

Trata-se, do ponto de vista do nosso esporte, de uma área de valor excepcional que, pela qualidade das vias já estabelecidas ou das que ainda aguardam uma primeira ascensão, bem como por suas paisagens únicas e relativo isolamento e segurança, constitui uma ótima alternativa tanto para os escaladores cariocas quanto para os muitos visitantes, brasileiros e estrangeiros, que temos o prazer de receber anualmente.

Boas escaladas para todos!

CONVENÇÕES DOS DIAGRAMAS



A ÁREA ABRANGIDA POR ESTE GUIA

COMO CHEGAR

O melhor meio de acesso aos locais de escalada aqui descritos é de carro. Para a Pedra do Pontal, siga até o fim a Av. Sernambetiba e estacione na Praça do Pontal, entre as praias da Barra da Tijuca e da Macumba, bem em frente à montanha.

Para o Morro do Caeté, siga pela Av. das Américas até um pouco antes do viaduto sobre o Canal de Sernambetiba e pegue um pequeno desvio à direita, seguindo as placas "Prainha" e "Grumari"; no final deste desvio vire à esquerda, na Estrada Vereador Alceu de Carvalho, que acompanha a margem esquerda do canal, e, quando esta terminar, vire à direita para atravessar o Viaduto do Pontal, no fim do qual há um trevo, bem frente à entrada do Condomínio "Maramar"; dobre à direita no trevo, seguindo pela Estrada do Pontal por cerca de 200 metros para estacionar próximo ao início da curta caminhada.

Para a Prainha proceda como para o Morro do Caeté mas, ao chegar ao trevo, dobre à esquerda, acompanhando a Av. Estado da Guanabara, que começa exatamente aí; após uma subida e correspondente descida você chegará à Prainha, estacionando no meio da praia se for escalar nos blocos ou no final se o seu objetivo for o Morro da Boa Vista.

Para o Morro de São João da Mantiqueira, prossiga pela Av. Estado da Guanabara até à Praia de Grumari, atravesse-a e pegue em seu final, à direita, a Estrada de Grumari, uma rua estreita e esburacada que sobe e depois desce em direção à Estrada da Barra de Guaratiba. No ponto mais elevado da Estrada de Grumari estacione no Restaurante "Point de Grumari", *dentro* do qual começa a caminhada de acesso à montanha.

Para a Ponta do Picão, Falésia dos Orixás e Pico do Perigoso, desça pela Estrada de Grumari e, ao chegar à Estrada da Barra de Guaratiba, dobre à esquerda, passe pela entrada da Restinga da Marambaia, atravesse a Praia de Barra de Guaratiba e continue em frente, subindo até à junção com a íngreme ladeira da Rua Parlon Siqueira, à esquerda, que deve ser encarada em primeira marcha e com o pé no fundo do acelerador – a partir daí siga as instruções de acesso para cada caso. Os carros podem ficar estacionados ao longo da rua, perto do primeiro bar depois da subida, o "Gina's Bar", administrado pelo casal Márcio e Márcia e familiares, que desde o início da exploração do local, sempre foram extremamente simpáticos com os escaladores. Outra opção é continuar pela Av. das Américas até o trevo com o início da Estrada da Barra de Guaratiba, bastando então segui-la até o fim, conforme o roteiro acima.

Apenas duas linhas de ônibus servem Barra de Guaratiba: a **387** (Restinga da Marambaia x Castelo), que percorre toda a orla marítima da Zona Sul a partir do centro da cidade, e a **867** (Campo Grande x Barra de Guaratiba), que vai pela Av. Cesário de Melo e passa pelas Estradas do Monteiro e do Mato Alto, dentre outras, antes de pegar a Estrada da Barra de Guaratiba. A primeira linha tem poucos carros, e a segunda, muitos, mas que andam sempre lotados, especialmente nos fins-de-semana, quando milhares de pessoas acorrem de toda Zona Oeste para ir à praia ali.

Nos fins-de-semana ensolarados de verão a polícia e a prefeitura limitam com rigor o número de veículos que podem ingressar na Prainha e em Barra de Guaratiba, portanto convém ir bem cedo. Na volta fique atento às incontáveis pessoas no meio da rua, muitas delas bêbadas. Já no inverno é melhor chegar ao local mais tarde, pois não há o problema do excesso de gente e algumas paredes custam a secar, ficando "babadas" pela manhã devido à maresia que as recobre.

GEOLOGIA

Desconhecemos a existência de algum estudo geológico detalhado sobre a área enfocada neste guia, a qual pode ser entendida como sendo um braço distante do Maciço da Pedra Branca. No entanto, observações preliminares feitas por Antônio Carlos Magalhães, o "Tonico", experiente escalador e geólogo - ele próprio conquistador de algumas vias no local -, sugerem tratar-se de um afloramento gnáissico-granitóide intrudido por corpos graníticos de granulação grosseira. É, portanto, uma rocha pré-Cambriana, provavelmente do período Arqueano, o mais antigo do planeta.

No Pico do Perigoso, assentados sobre um pedestal constituído por esta matriz rochosa básica, destacam-se grandes matacões (blocos) de granito sulcados por fendas de largura variada, que proporcionaram excelentes escaladas.

A Falésia dos Orixás é um interessante conjunto de faces verticais ou mesmo ligeiramente negativas de pequena altura mas talhadas em ângulo reto, formando diedros e arestas convidativos a qualquer escalador. Chama a atenção, nestas paredes, a ocorrência de muitas fendas paralelas horizontais, que podem ser interpretadas como juntas de alívio da pressão litostática à qual elas estiveram um dia submetidas. Apesar da rocha aí ser, em geral, de muito boa qualidade, em alguns pontos próximos ao topo das paredes ela encontra-se extremamente alterada ("podre") pela infiltração das águas pluviais e pela influência da camada de solo ali existente. Há que se tomar cuidado redobrado nestes casos.

A península conhecida como Ponta do Picão possui, a exemplo do Pico do Perigoso, muitos blocos soltos ao longo da crista que liga o seu topo ao oceano e em diversos outros pontos, todos excelentes para o *bouldering*. Sua Face Leste, apesar de pouco inclinada, é relativamente extensa, e apresenta diversos diques de pegmatito, ou "fileiras de cristal", alguns de tamanho invulgar. Outras paredes maiores, na área compreendida por este guia, ocorrem apenas nas montanhas em torno da Prainha (Morro da Boa Vista e Morro do Caeté).

Ao longo de toda a costa que liga Grumari a Guaratiba observa-se a presença de fraturas verticais e subverticais preenchidas com uma rocha ígnea de provável origem mezozóica, o diabásio, a mesma que forma a famosa "Escada de Jacó", no Pão de Açúcar. Só que, ao contrário desta, o diabásio na região de Guaratiba quebra-se com facilidade. Alguns dessses derrames de diabásio são muito largos, como o que une a Península do Perigoso ao continente, enquanto que outros atingiram grande altura, como aquele que preenche o interior da Chaminé **Iansã**, nos Orixás.

Outras feições geológicas dignas de registro são alguns *canyons* profundos, de paredes verticais, dos quais os mais expressivos são o dos Orixás e o do Picão; e as magníficas praias de areia que pontuam o litoral naquela região: Barra da Tijuca, Macumba, Prainha, Grumari, Inferno, Funda, do Meio, Perigoso, do Canto e Barra de Guaratiba, que atraem legiões de banhistas a cada fim-de-semana e permitem um agradável relaxamento ao final de um dia intenso de escalada.

FLORA, FAUNA E UNIDADES DE CONSERVAÇÃO

A diversidade geográfica da área abrangida por este guia proporcionou o desenvolvimento de uma flora originária igualmente variada. Embora sempre enquadrada no bioma **Mata Atlântica**, podemos dividir a flora local, *grosso modo*, em quatro formações distintas: mata úmida de encosta, mata de restinga, vegetação dos costões rochosos e manguezais.

Na mata úmida de encosta predominam as árvores de médio e grande porte, ricamente ornamentadas de epífitas (bromélias, orquídeas, aráceas etc.), e um extrato sub-arbóreo também variado, denso nos locais de maior incidência de luz solar e ralo nos trechos em que a floresta é mais escura. Ela ocorre principalmente nas íngremes vertentes da Prainha, Grumari e Barra de Guaratiba.

A mata de restinga, da qual há um remanescente expressivo em Grumari, separando a praia das montanhas ao redor, ocorre sobre solo mais ou menos arenoso e tem como principal característica a presença de muitas espécies de plantas espinhentas - bromélias, cactos e palmeiras, entre outras - formando moitas compactas, de difícil penetração. Árvores também estão presentes, mas são em geral de menor porte do que as da mata úmida, sendo mais comuns os arbustos.

Os costões e afloramentos rochosos possuem uma flora peculiar e altamente especializada, adaptada às elevadas temperaturas, à escassez de nutrientes e à acentuada declividade destes ambientes. A diversidade de espécies aí não é tão elevada, sendo maior nos pontos onde chega a haver algum acúmulo de solo, o que permite o crescimento até de pequenos arbustos. Diretamente sobre a pedra ocorrem com mais freqüência certas orquídeas, bromélias e cactos.

Finalmente, ao longo da costa de Barra de Guaratiba, a partir da entrada da Restinga da Marambaia, temos os manguezais, formação vegetal típica de certas áreas na orla marítima e que apresenta o predomínio absoluto de espécies dos gêneros *Rhizophora*, *Laguncularia* e *Avicennia*. Ela se desenvolve sobre uma lama escura e mal-cheirosa, porém repleta de vida animal, com destaque para os caranguejos (guaiamuns ou goiamus), intensamente capturados para abastecer os restaurantes da região.

Boa parte da vegetação original da área já foi eliminada. Isso inclui extensas encostas dos morros de Grumari, Prainha e Barra de Guaratiba, transformadas em bananais; a Pedra do Pontal, o Morro do Rangel, parte dos Morros do Caeté e de São João da Mantiqueira e o restante das antigas matas de Guaratiba, substituídas pelos capins colonião (*Panicum maximum*), melado (*Mellinis minutiflora*) e, em menor escala, sapê (*Imperata brasiliensis*); e todas as áreas urbanizadas. Incêndios continuam a acontecer todos os anos, quase sempre intencionais e visando expandir a área de cultivo da banana.

Da fauna original muitos animais já desapareceram, devido à caça e à destruição do seu *habitat*, em especial os mamíferos de maior porte. Resta exuberante, contudo, a avifauna, e as espécies marinhas - gaivotas, trinta-réis, fragatas etc. - proporcionam um espetáculo permanente. Gaviões de grande porte e o urubu-preto também são muito comuns. O próprio nome *Guaratiba* significa, em Tupi-Guarani, "muitos guarás", pássaro hoje raro no local.

É grande a piscosidade ao longo dos costões à beira-mar, o que sempre atrai um grande número de pescadores, e ocasionalmente podemos observar dali outros animais interessantes, como tartarugas e arraias.

Existem nada menos do que quatro unidades de conservação na área abrangida por este guia, e nem assim a destruição de suas formações florestais nativas cessou. A unidade mais antiga é o Parque Estadual da Pedra Branca, criado em 28/6/74 pela Lei 2.377, administrado pela Fundação Instituto Estadual de Florestas – IEF/RJ, e que inclui todas as encostas acima dos 100 metros.

Duas Áreas de Proteção Ambiental - APA municipais complementam o parque: a de Grumari (Lei 944, de 30/12/86) e a da Prainha (Lei 1.534, de 11/1/90), englobando as praias de mesmo nome e as montanhas ao redor. Ambas são geridas pela Secretaria Municipal de Meio Ambiente do Rio de Janeiro – SMAC, sendo que esta última está em vias de ser transformada em um parque municipal. Além disso, a Reserva Biológica e Arqueológica de Guaratiba, criada pelo Decreto Estadual 7.549, de 20/11/74 e também administrada pelo IEF/RJ, visa proteger os manguezais do fundo da Baía de Sepetiba, que se encontram em expansão devido ao assoreamento da mesma. Nela também são encontrados diversos sambaquis, sítios arqueológicos com vestígios das antigas sociedades de coletores/pescadores que, no passado, ocupavam extensa faixa do litoral brasileiro.

Vale mencionar ainda o tombamento do Morro do Rangel através do Decreto Estadual 7.840, de 13/3/75, e da Pedra do Pontal de Sernambetiba, por ato do Secretário de Estado de Educação e Cultura datado de 4/1/83. Além disso, encontra-se em andamento projeto de lei estadual, de autoria do deputado Carlos Minc, instituindo um parque florestal e marinho que, se aprovado, englobará as praias de Grumari, Funda, do Inferno, do Meio, do Perigoso e dos Búzios e as encostas ao redor destas até o limite da cota de cem metros (fazendo fronteira, portanto, com o Parque da Pedra Branca).

SISTEMA DE GRADUAÇÃO UTILIZADO

Adotamos neste guia o sistema brasileiro tradicional, proposto pela extinta Federação de Montanhismo do Estado do Rio de Janeiro - FMERJ em 1975 e depois adaptado para o "Catálogo de Escaladas do Estado do Rio de Janeiro" (André Ilha & Lúcia Duarte, 1984). Sobre este último, no entanto, introduzimos aqui três alterações, a saber: a) a supressão do grau geral para as escaladas de até uma enfiada de corda (cerca de 50 metros), passando o grau destas a ser, então, igual ao do seu lance ou seqüência mais difícil; b) a eliminação dos parênteses para as vias já feitas inteiramente em livre, preservando-os apenas para as escaladas com um ou mais pontos de apoio artificiais isolados; c) a adoção do sistema universal de graduação de passagens em artificial, de **A-1** a **A-5**, o qual foi sucintamente descrito por Jim Bridwell *et al* no livro *Climbing Big Walls* (1990). Tais alterações, por sinal, já haviam sido parcialmente adotadas por outros autores, como por exemplo Antônio Magalhães & Celso José Gomes e Flavio Daflon & Delson de Queiroz, nos guias do Morro da Pedreira e da Urca, respectivamente.

Assim, na ausência de uma normatização brasileira ou mesmo carioca a respeito, e com o intuito de oferecer uma base para possíveis futuros debates nesse sentido, reproduzimos abaixo, em detalhe, os princípios por nós adotados neste guia. Lembramos porém que as discussões sobre os diversos sistemas de graduação existentes (é muito popular entre os escaladores esportivos, por exemplo, uma variante de inspiração francesa que subdivide cada grau em *a*, *b* e *c*) ou sobre o grau de cada via em um dado sistema, são um tema inesgotável em todo o mundo. Ou seja, a graduação de escaladas não é uma ciência exata, sendo, antes, a tentativa de transposição de uma avaliação subjetiva - a dificuldade que alguém "sente" em uma escalada - para um sistema de símbolos arbitrário, de tal forma que outras pessoas possam ter uma idéia, a mais precisa possível, das dificuldades a serem encontradas.

As discussões sobre o grau desta ou daquela via são um dos assuntos preferidos dos escaladores e motivo de espanto e tédio para os não escaladores em volta, mas sem elas o nosso esporte não seria o mesmo: ele perderia um pouco de sua graça. De qualquer forma, acreditamos que dentro do sistema ora proposto divergências de até meio grau, para cima ou para baixo, podem ser consideradas como normais. Além disso, lembramos que os graus aqui sugeridos procuram expressar a dificuldade encontrada por quem tente guiar uma via sem conhecê-la ("à vista") e em livre, pois, como se sabe, a presença de uma corda vinda de cima ou o treinamento sistemático de lances até a sua memorização são fatores que reduzem o nível de exigência de qualquer escalada.

Qualquer via constante neste guia tem então sua dificuldade expressa por um sistema de quatro partes, onde:

A) Graduação Geral - A primeira parte, em algarismos arábicos, visa medir a dificuldade geral da escalada em condições normais (rocha seca, horário normal, ascensões encordadas e diurnas etc.). Nela são levados em consideração, entre outros, fatores tais como presença e densidade de lances difíceis, extensão, exposição, qualidade da proteção e dificuldade de acesso e retorno.

Existem vias de 1° a 8° grau no Estado do Rio de Janeiro (até 4° na área de abrangência deste guia), mas o sistema é aberto para que no futuro vias de maior dificuldade e complexidade do que as atuais possam ser adequadamente registradas.

B) Graduação de Lances ou Seqüências de Lances - A segunda parte, em algarismos romanos, procura expressar a dificuldade apenas do lance ou seqüência mais difícil, abstraído do restante da escalada. Para a determinação do grau de cada lance ou seqüência foram consideradas tanto a dificuldade objetiva (dificuldade técnica e continuidade de movimentos) quanto a subjetiva (exposição, qualidade da rocha, distância e confiabilidade das costuras etc.). Quando necessário, os graus foram complementados com um *sup*, de "superior", para maior precisão.

Os lances ou seqüências mais difíceis já estabelecidos no Rio de Janeiro estão na faixa de X/XI (até VIIIsup nas escaladas incluídas neste guia), sendo esta escala também aberta para a futura inclusão de lances ou seqüências mais exigentes do que os atuais.

A exemplo do que havia feito a FMERJ, listamos a seguir uma série de lances ou seqüências que talvez possam ser considerados como típicos de cada grau. Todos são de escaladas localizadas no município do Rio de Janeiro, e pelo menos um exemplo de cada grau é de um lance de fenda. Não temos a pretensão de dar uma palavra final sobre a questão, mas apenas de fornecer parâmetros mínimos iniciais para a comparação de dificuldades, que podem ser revistos a qualquer tempo.

Padrões Para a Graduação de Lances Livres

	– lances do **Costão do Pão de Açúcar**
	– lances do **Costão do Pico da Tijuca**
I	– lances horizontais do Paredão **Santos Dumont**, exceto o final
	– lances do Paredão **São Bento**
	– lances da Chaminé **CEB**
	– lance inicial da **Escada de Jacó**
	– lance inicial da **Chaminé do Bico de Papagaio**
Isup	– diedro inicial do Paredão **Jorge de Castro**
	– lances do Paredão **Zumbi dos Palmares**
	– crux do Paredão **Mesmo com Chuva**
	– lances da Chaminé **Elly**
	– lances do Paredão **Augusto Ruschi**
II	– lances do Paredão dos **Cabritos**
	– diedro inicial do Paredão **Arco-Íris**
	– lance horizontal final do Paredão **Santos Dumont**

– lance do "Rebola", no Paredão **Jorge de Castro**
– chaminé da "Urtiga", na Chaminé **Stop**

IIsup
– crux do Paredão **Guanabara**
– crux do Paredão **Bohemia Gelada**
– crux do Paredão Azul

– lance do "Tião", no Paredão **XV de Novembro**
– lance da "Bicicleta", no Paredão **Bip-Bip**

III
– chaminé da "Garrafa", na **Chaminé do Pão de Açúcar**
– crux do Paredão **Atlanta**
– crux do Paredão **Cota-200**

– lance inicial do Paredão **Olimpo**
– oposição da "Meia-Lua", na Chaminé **Gallotti**

IIIsup
– crux do Paredão **Yosemite**
– crux do Paredão **Arco-Íris**
– crux do Paredão **Reinaldo Behnken**

– lance do "Palavrão", no Paredão **K-2**
– diedro final do Paredão **Aquarius**

IV
– crux do Paredão **Fon-Fon**
– crux do Paredão **Vermelho**
– crux da Variante **São Conrado**

– lance negativo do Paredão **CEB-60**
– Variante **Por Favor Não Grampeie**

IVsup
– lances do "Waldema" e do "Boa Morte", no Paredão **Baden Powell**
– crux do Paredão **IV-Sol**
– crux do Paredão **Bem-Me-Quer**

– oposição do "Pesadelo", no Paredão **Patrick White**
– Variante **Dança das Cabeças**

V
– crux do Paredão **Comicci**
– crux do Paredão **Ervé Muniz**
– crux do Paredão **M-2**

– antigo trepa-grampo do Paredão **Marizel**
– seqüência inicial do **Ácido Clorídrico**

Vsup
– fenda inicial da **Baba Yaga**
– crux do Paredão **Jabá com Jerimum**
– crux do Paredão **Singra**

– lance do "Estribo", na Chaminé **Gallotti**
– horizontal inicial do Paredão **Pássaros de Fogo**

VI
– Fissura **Baba Roga**
– crux do Paredão **CEB-60**
– crux do Paredão **Cavalo Louco**

– "Reta" do Paredão **Ás de Espadas**
– oposição inicial do Paredão **Aquarius** e sua saída

VIsup
– seqüência inicial da Fissura **Tropical**
– seqüência inicial da Variante **Tico-Tico Nervoso**
– seqüência inicial do **Ácido Lisérgico**

	– seqüência inicial do **ADN**
	– Variante **Artéria da Alucinação**
VII	– Fissura **Eu Não Sou Boneco de Woodoo**
	– crux do Paredão **Caixinha de Surpresas**
	– crux do Paredão **Xeque-Mate**
	– lance inicial do **Ácido Glutâmico**
	– segunda enfiada da Fissura **Anarquista**
VIIsup	– Variante **Senhor dos Anéis**
	– crux do Paredão **Jardins Suspensos da Babilônia**
	– crux da Variante **As Lacas Também Amam**
	– Variante **Cocô de Neném**
	– Variante **Puxa-Estica**
VIII	– crux da Fissura **Primus**
	– crux do **Ácido Gástrico**
	– crux do **Ácido Fórmico**
	– **Urubu Mestre**
	– **Urubu Sacana**
VIIIsup	– **Nosferatus**
	– Fissura **Sai da Reta**
	– **Ponte Aérea**

C) Graduação de Artificiais - Procura expressar a dificuldade de passagens artificiais, quando estas existirem, exceto pontos de apoio isolados. Divide-se de **A-1** a **A-5** (apenas **A-1** na área coberta por este guia) mais **C**, onde:

A-1	**-**	proteções "à prova de bomba" (grampos, pitons bem batidos em rocha sólida, nuts e friends em colocações perfeitas etc.) e fáceis de colocar;
A-2	**-**	idem, mas com peças nem sempre tão perfeitas e às vêzes de difícil colocação;
A-3	**-**	seqüências de colocações delicadas, resguardadas por ocasionais peças (nuts, friends, pitons) "à prova de bomba";
A-4	**-**	muitas colocações em série que só agüentam o peso do corpo do escalador, sem quedas – lance bem arriscado para o guia;
A-5	**-**	pelo menos 20 metros contínuos de colocações que só agüentam o corpo do escalador - portanto, com quedas potenciais para o guia superiores a 40 metros;
C	**-**	cabos de aço.

A cada um destes graus pode ser acrescentado, para maior precisão, um "+", equivalente ao "sup" dos lances livres (exceto, claro, para os cabos de aço).

D) Pontos de Apoio Isolados - A última parte da graduação, que aparece entre parênteses, indica o número de pontos de apoio isolados que ainda restam em uma dada via, e o grau que a precede corresponde a este número.

À medida em que escaladores mais preparados forem eliminando os apoios remanescentes, o número entre parênteses diminuirá e o grau aumentará na mesma proporção, até que a via seja guiada inteiramente em livre; neste caso, quando o número de pontos de apoio passa a ser igual a zero, os parênteses, como já foi dito acima, não são representados.

As únicas vias aqui que necessitaram ter indicados pontos de apoio entre parênteses, na forma proposta, foram a Fissura **Molhadinha** (2) e a **Mamão sem Açúcar (2)**, com dois apoios para progressão cada uma, e **Sangue Bom** (1) e **Mar das Tormentas** (1), com uma parada para descanso cada, faltando apenas serem completamente encadeadas. Há ainda uma via em A-1 no Morro do Caeté, a Fissura **Sônia Travassos**, e outra no Pico do Perigoso, a **Vírus Polimórficos**, que possui um trecho inicial protegido por grampos e em livre, seguido de um fácil artificial (A-1) com friends e nuts de cabo.

O Anexo II fornece a comparação entre os graus dados a lances ou seqüências no Brasil e os seus correspondentes nos Estados Unidos e na França, até o limite alcançado nas vias constantes neste guia (VIIIsup).

OUTRAS INFORMAÇÕES

EQUIPAMENTO

Nenhuma escalada enfocada neste guia requer o uso de corda dupla, embora esta facilite bastante a descida de rapel nas vias mais longas da Prainha (cuidado com a vegetação!). Para encordamento, portanto, basta uma corda simples de 45 ou 50 metros.

A grande maioria das vias descritas adiante exige o uso, ainda que apenas parcial, de material móvel. Embora peças de todos os tamanhos tenham a sua utilidade, na prática vemos que nas falésias da área predominam as fissuras estreitas, a serem protegidas por nuts de cabo de aço (*Stoppers*, da Black Diamond, ou *Rocks*, da Wild Country, por exemplo) e friends pequenos e médios. Estes tanto podem ser do tipo TCU (com três aletas, ou "castanhas") ou FCU (quatro aletas), sendo que os primeiros tendem a funcionar melhor nas fendas rasas. Os *TCU*, da Metolius; os *Friends* originais da Wild Country; e os *Aliens*, da CCH, são boas opções, mas existem diversos outros equivalentes no mercado. Seja como for, uma boa seleção de micro-friends será de inestimável valia (melhor os de haste flexível) e, em alguns casos, também um jogo de micro-nuts de cabo como os *RP*, da Roland Pauligk, ou os *Copper/Steel* Nuts, da BD.

Para as vias com fendas mais largas leve friends grandes (os *Camalots*, da BD, e os friends da Wild Country são uma ótima opção neste caso) e, eventualmente, um jogo de *Hexentrics* grandes (n° 8 a 11), também da BD. Aconselha-se sempre o uso de uma retinida, para içar equipamento extra, quando necessário, nas vias com proteção móvel.

A grande maioria das vias conquistadas na Falésia dos Orixás, na Ponta do Picão e no Pico do Perigoso, quando possuem grampos, estes são de aço inoxidável, para resistir melhor à intensa corrosão provocada pela proximidade do mar. Nos demais casos, cheque atentamente o estado de cada grampo antes de utilizá-lo.

Quanto ao equipamento individual - calçado, *baudrier*, e aparelhos de segurança e rapel -, como o seu próprio nome sugere, é uma escolha pessoal de cada um, não cabendo ser dada sugestão a respeito, mas o uso de um capacete é sempre prudente.

Aos cuidados normais que devemos ter com o equipamento, alguns outros devem ser tomados com relação ao material utilizado em escaladas à beira-mar, devido à ação indireta da maresia ou mesmo ao possível contato direto com a água salgada. Qualquer item (corda inclusive) que tenha sido molhado pela água do mar, ou que tenha sido muito borrifado pela maresia, deve ser lavado com água doce ao final do dia, na máquina ou no tanque, e posto para secar à sombra. Depois, se necessário, lubrifique friends e mosquetões com um lubrificante à base de grafite ou então com WD-40 ou similar, mas nunca use sabões ou detergentes em sua corda ou fitas.

ÉTICA, ESTILO E CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE

Espera-se que os princípios éticos e de cuidados para com o meio ambiente adotados por todos os escaladores que freqüentem a área sejam sempre aqueles definidos na "Carta aos Escaladores do Rio" (ver Anexo V), aprovada pelo conjunto dos clubes de montanhismo e escolas profissionais de escalada do Estado do Rio de Janeiro em 1997, tais como não promover, em hipótese alguma, alterações físicas na rocha (agarras cavadas ou coladas) e não acrescentar ou remover grampos de escaladas já existentes sem a autorização dos conquistadores ou dos clubes responsáveis pelas conquistas.

Traga de volta todo o lixo que produzir e, se possível, algum mais que pessoas menos conscientes do que você possam ter deixado por lá. Você assim não só deixará o local mais limpo como estará também dando um bom exemplo para outros freqüentadores da área.

Não faça fogo, sob nenhuma hipótese, e desestimule quem queira fazê-lo. Caso você seja fumante, cuidado com as guimbas, que podem facilmente provocar um incêndio no capim seco – apague-as e traga-as de volta consigo.

Preserve a vegetação nativa, principalmente aquela existente nas paredes e costões rochosos; da mesma forma, não moleste aves e outros animais silvestres com os quais se depare.

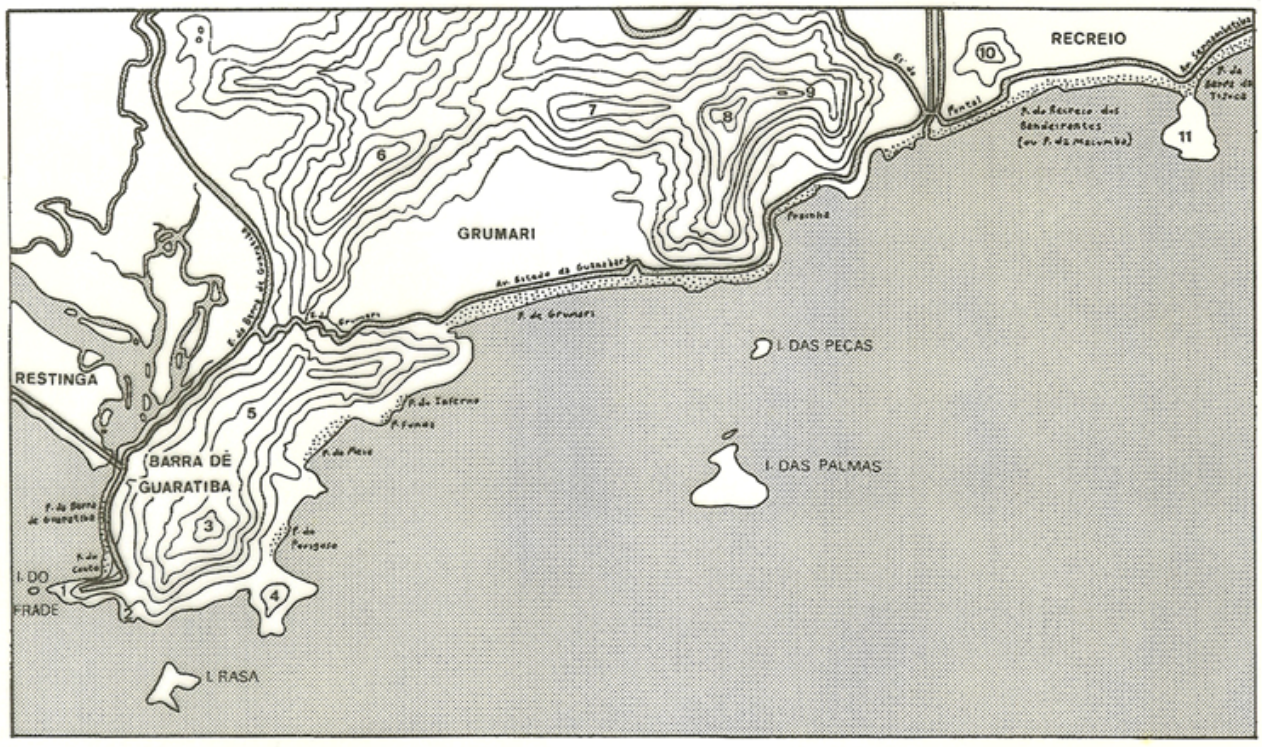
Existem na área escaladas de todos os tipos, desde as muito seguras até as muito arriscadas. Portanto, se você se sentir inseguro em alguma via, treine para fazê-la mais confortavelmente em outra oportunidade ou então procure conhecer uma das muitas – e excelentes – opções mais moderadas ali existentes. Respeite a dificuldade apresentada por cada escalada e não tente reduzi-la à custa de artifícios permanentes – grampos ou agarras – para que o desafio permaneça para você próprio e para outros escaladores.

Quanto ao estilo empregado na abertura das vias constantes deste guia, podemos dizer que quase todas foram conquistadas de baixo para cima (exceto **Fricote**, na Ponta do Picão, que foi primeiro equipada com corda de cima e depois guiada) e utilizam equipamento móvel sempre que possível (as exceções são **Sônia Travassos, Joana** e as vias **1** e **2** dos blocos da Prainha, que contam com grampos ao lado de boas fendas).

As vias longas do Morro da Boa Vista, na Prainha, foram conquistadas no estilo clássico, com diversas investidas para fixação dos grampos de segurança, e as demais foram, em geral, conquistadas de uma única vez, *à vista* ou em *iô-iô*, estilos no qual o guia vai colocando as proteções à medida que sobe, retornando à última parada natural sempre que cair. Algumas vias foram conquistadas com um ou mais pontos de apoio e mais tarde feitas inteiramente em livre ("mepadas'), e escaladas mais extremas, como **Sai da Reta** e **Fissurado**, só foram guiadas com a proteção pré-colocada, aguardando ainda, portanto, uma primeira ascensão contínua, quando possivelmente o seu grau se tornará ainda mais elevado do que o atual.

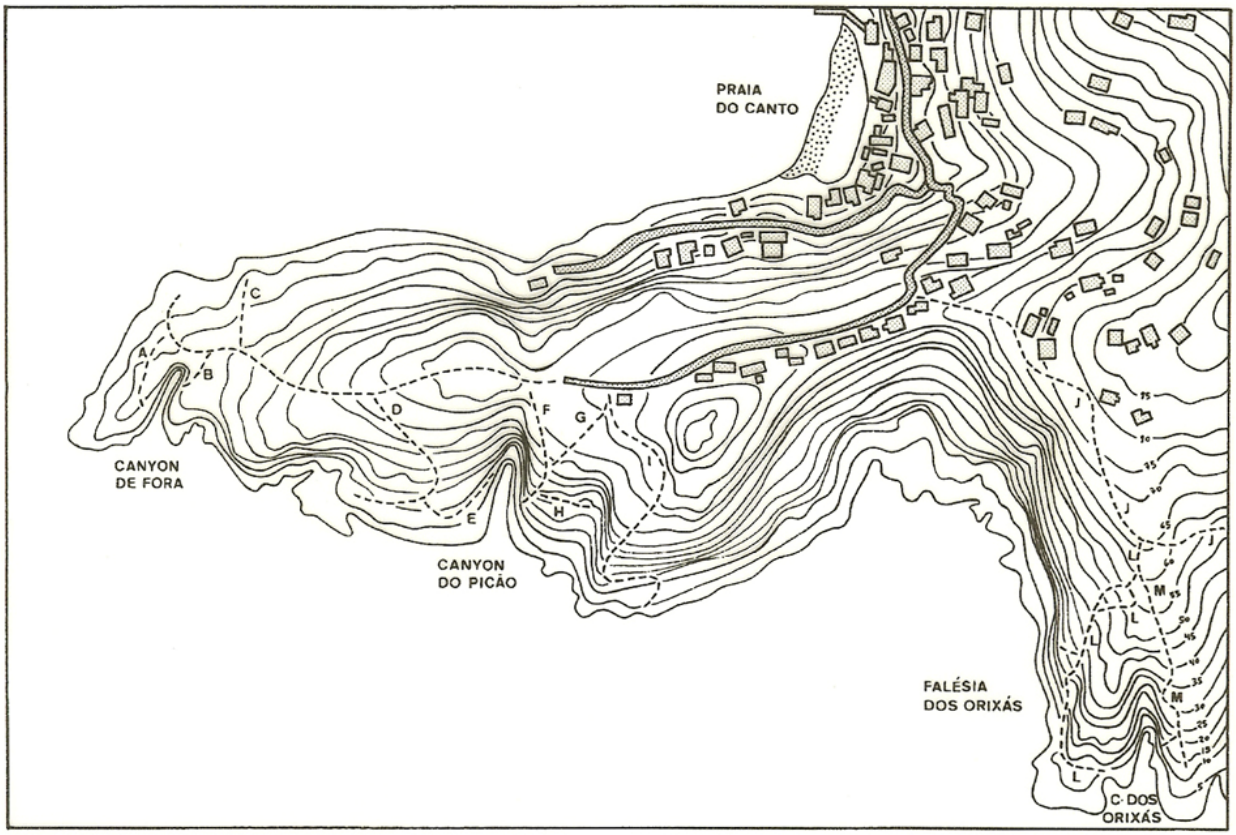
ÁREA ABRANGIDA PELO GUIA

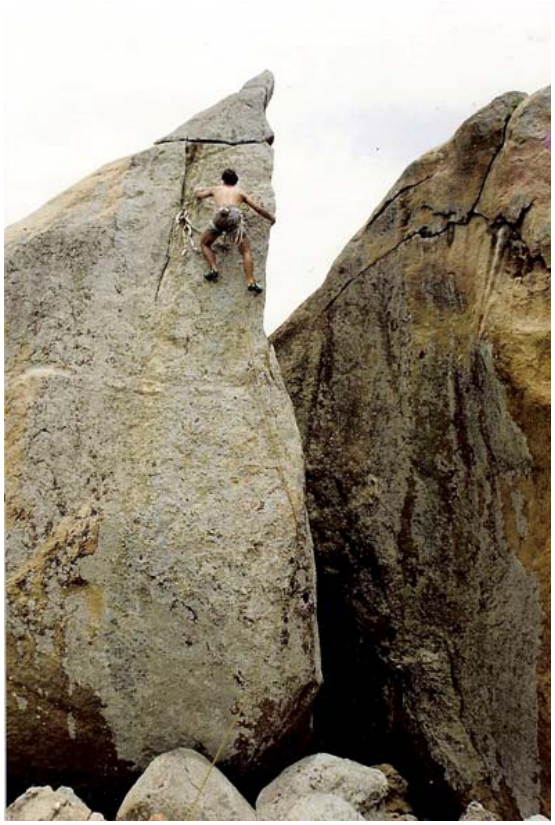
Mapa 1



PONTA DO PICÃO E FALÉSIA DOS ORIXÁS

Mapa 2





Paulo Chaves explorando os mistérios do **Ponto G** (VI), nos blocos da Ponta do Picão. Foto: André Ilha

RELAÇÃO DAS VIAS

PONTA DO PICÃO

É a península rochosa que limita, à esquerda, as praias do Canto e de Barra de Guaratiba. Ela conta com dois *canyons* e diversas pequenas falésias e grandes blocos que, juntos, possuem cerca de 40 vias dos mais variados graus de dificuldade. A Ponta do Picão funciona como um quebra-mar natural para as duas praias citadas, o que se por um lado garante mar calmo (exceto durante as ressacas) para as multidões que a elas acorrem nos fins-de-semana, por outro faz com que o seu lado Sul, exatamente aquele onde se localizam quase todas as escaladas, seja muito castigado pelas ondas. Portanto, é necessário um dia de mar tranqüilo para que se possa escalar lá.

Do topo da Ponta do Picão tem-se uma vista estupenda daquelas praias, da Restinga da Marambaia e da Baía de Sepetiba, com os seus ricos manguezais.

Originalmente um reduto de pescadores, que são unânimes em elogiar a sua piscosidade (mas que também são os principais responsáveis pela grande quantidade de lixo que lá observamos às vêzes, como garrafas, latas, jornais e restos apodrecidos de iscas e peixes), a Ponta do Picão hoje já tem incorporados à sua paisagem os escaladores. Contudo, ela merece ser também conhecida por aqueles que queiram apenas passear, tal a diversidade de recantos bonitos e agradáveis que oferece.

Além das vias de escalada propriamente ditas encontramos, ali, incontáveis blocos espalhados ao longo de sua crista ou agrupados em outros pontos, que apresentam um potencial fantástico para a prática de *bouldering*, o qual permanece pouquíssimo explorado.

Acesso: cerca de 30 metros após o final da Praia de Barra de Guaratiba, e portanto um pouco antes do final da estrada de mesmo nome, começa, à esquerda, a Rua Parlon Siqueira. No início ela é uma ladeira muito íngreme mas, depois, prossegue por mais algumas centenas de metros em subidas e descidas suaves até uma última curva em ângulo reto para a direita; neste ponto começa a trilha para a Praia do Perigoso e, por extensão, para o pico de mesmo nome e para a Falésia dos Orixás. Prosseguindo pela Rua Parlon Siqueira, ela torna-se ainda mais estreita até terminar bem no topo da Ponta do Picão, em uma laje de pedra que funciona como estacionamento improvisado.

Do outro lado da laje começa a trilha principal, bem marcada, que acompanha a crista até terminar nos costões existentes no extremo da Ponta do Picão, bem em frente à pequena Ilha do Frade, onde se destaca um grande bloco de pedra. Esta trilha é a linha-mestra a partir da qual partem todos os demais acessos aos canyons *e paredes individuais (ver mapa II).*

Canyon de Fora

Pequeno canyon situado no extremo da Ponta do Picão e que possui apenas uma parede escalável, na qual se sobressaem dois grandes sistemas de fendas em diagonal que se cruzam, formando um grande "X".

Acesso: para as vias ***Craca À-Tôa*** *e* ***O Xis da Questão*** *chegue na base de* ***Peter Pan*** *(ver abaixo) e prossiga pelo costão em frente, procurando depois, à sua esquerda, um grampo pelo qual você deverá descer de rapel até à parada móvel comum a ambas, logo acima da linha dos mariscos (mapa II, acesso A). Mas atenção: não confunda este grampo com aquele existente no final de* ***O Xis da Questão****, que fica antes. Para a Fissura* ***Molhadinha****, siga a trilha principal até o fim e, chegando ao costão, ao invés de descer logo para a direita, em direção a* ***Peter Pan****, siga diretamente em frente e depois dobre à direita, contornando um grande bloco (mapa II, acesso B); feito isso, você estará bem de frente para a via, restando ainda desescalar um lance curto para chegar à sua base, que fica quase que permanentemente molhada e onde há, por isso, um grampo para segurança. Todas as vias do Canyon de Fora encontram-se representadas no diagrama 1.*

1) Craca À-Tôa, IV, 8 m

Pequena escalada que começa com um lance de chaminé média que leva a um bom platô, prossegue pela fenda horizontal acima (ponto em que ela se encontra com a Fissura **Molhadinha**) e termina com uma bonita oposição

voltada para a direita, sendo a parada feita no mesmo grampo utilizado para descida. Boa proteção em friends pequenos e grandes e em nuts de cabo.

2) O Xis da Questão, VII, 15 m

A partir da mesma parada móvel da via anterior, siga o óbvio sistema de fendas que sai para a direita, cruzando em um certo ponto com a Fissura **Molhadinha** para depois subir até o grampo que protege o domínio final (crux). Ótima proteção em friends diversos e nuts de cabo. Há outro grampo no topo, para parada, mas que também serve para a instalação de corda de cima. Excelente escalada, que merece ser repetida.

3) Fissura **Molhadinha, V (2), 30 m**

Via relativamente longa, protegida apenas por friends diversos (muitos - leve mais de um jogo), e que conta com longas seqüências de entalamento de pés e rastejamento ao longo de uma fissura larga e predominantemente horizontal. O último lance, e único para cima, fica logo à direita da oposição final de **Craca-À-Tôa**, sendo a parada no mesmo gampo desta. Seu grau subirá consideravelmente quando os dois apoios, que ficam logo nos metros iniciais, forem eliminados.

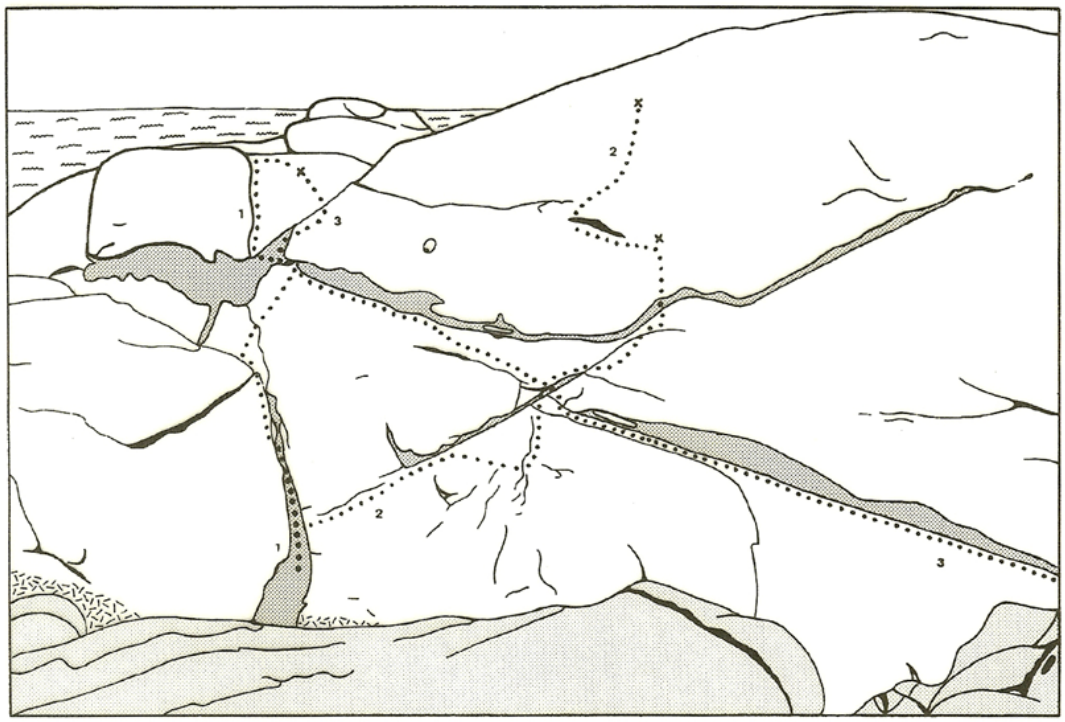


Diagrama 1 – Canyon de Fora
1. Craca À-Tôa 2. O Xis da Questão 3. Fissura Molhadinha

Blocos

No final da Ponta do Picão, pouco antes do Canyon de Fora, existem alguns blocos de grandes dimensões, altos demais para *bouldering,* que proporcionaram diversas vias de escalada curtas de inegável qualidade.

Tem-se dali uma bela vista das praias de Barra de Guaratiba e do Canto assim como da Restiga da Marambaia, que avança no mar por 48 km na direção da Ilha Grande, em Angra dos Reis. O único toque negativo do lugar é dado pelo lixo largado pelos pescadores, que são os seus maiores freqüentadores e que, aparentemente, não se incomodam com a sujeira à sua volta, embora o mar se encarregue de limpar a área de tempos em tempos.

Acesso: siga até o fim a trilha principal, que termina em um costão rochoso onde, logo à esquerda, encontra-se o bloco onde se situam ***Cantinho das Sereias*** *e* ***Fissurei*** *(mapa II, trilha principal); a partir deste costão se chega, de bloco em bloco, a outro costão localizado um pouco mais abaixo e à direita, onde começam as vias de* ***Peter Pan*** *a*

***Capitão Gancho**, e por onde se chega à base de **Corredor Polonês** e **Terra do Nunca** (mapa II, trilha principal); para chegar às vias **Fricote, Ponto G, Balança-Mas-Não-Cai e** Chaminé **Mirim**, abandone a trilha principal um pouco antes de seu final, descendo para a direita por outra trilha, pequena mas evidente (mapa II, acesso C).*

4) Cantinho das Sereias, VII, 8 m

Via localizada na parede direita de uma óbvia chaminé no centro do bloco. Ela segue uma fissura em diagonal para a esquerda, alternando passadas de agarras, oposição e entalamento de mãos. Proteção em friends médios, e parada em móvel no topo do bloco. Desça andando, em direção à esquerda.

5) Fissurei, VI, 8 m

Estreita fissura situada na face externa do mesmo bloco, feita basicamente em agarras mas com eventuais passadas em oposição. Boa proteção em nuts de cabo e friends pequenos e médios. A parada no topo pode ser feita em um grampo grosseiro, de autoria desconhecida, fixado um pouco à direita do final da via.

6) Peter Pan, Vsup, 15 m

Elegante escalada em oposição e agarras situada no grande bloco do final da Ponta do Picão, bem em frente à Ilha do Frade (diagr. 2). Bem protegida por friends pequenos e médios, ela passa perto, mas não se utiliza, de dois grampos: o primeiro da Variante **Pirlimpimpim** e um outro grosseiro, de autoria desconhecida e provavelmente para rapel, já quase no topo do bloco. Parada em móvel, com friends e hexentrics grandes, e descida pela direita, desescalando um lance fácil.

7) Variante Pirlimpimpim, VIIsup, 5 m

Onde **Peter Pan** sai para a direita esta delicada variante em agarras e aderência segue diretamente para cima, com proteção em dois grampos (diagr. 2). A parada no topo do bloco é a mesma da via principal.

8) Capitão Gancho, VIIsup, 10 m

Sua base fica poucos metros à direita da de **Peter Pan** (diagr. 2), sendo o lance inicial um bote seguido do domínio de um nicho espaçoso, onde é possível até se sentar para descansar. Aí começa o crux da via, uma seqüência negativa de oposição, atlética mas bem protegida por friends médios e nuts de cabo grandes. No final ela emenda em **Peter Pan**, por onde segue até o topo.

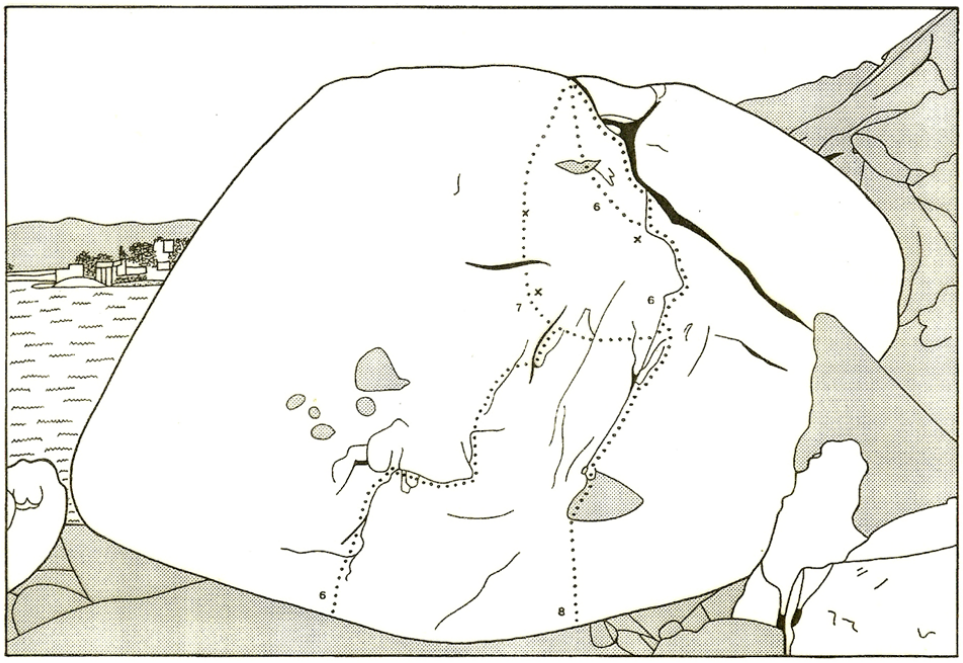


Diagrama 2 – Blocos da Ponta do Picão

6. Peter Pan 7. Variante Pirlimpimpim 8. Capitão Gancho

9) Corredor Polonês, V, 10 m

Pequena escalada de agarras protegida por dois grampos, que começa em um corredor formado pelo bloco das três vias anteriores e por um outro à sua direita, onde ela realmente se situa. Parada em móvel no topo, com friends pequenos, e descida por caminhada pelo lado oposto.

10) Terra do Nunca, II, 10 m

Esta via segue a aresta esquerda do mesmo bloco onde se encontra a via anterior, poucos metros à esquerda desta. Escalada de agarras, com grandes lacas (cuidado: algumas são duvidosas) no inicio e um costãozinho no final. Proteção esparsa em friends pequenos e médios, e mesma parada em móvel no topo do bloco.

11) Fricote, VII, 15 m

Bela escalada de agarras situada na face à esquerda de **Terra do Nunca**, protegida em sua primeira parte por dois grampos. A partir daí ela conta com dois finais possíveis: o primeiro segue diretamente para cima (**VIsup**), sendo a parada a mesma das duas vias anteriores; e o outro começa em horizontal para a esquerda, com proteção em um terceiro grampo, e depois sai para cima com proteção em friends pequenos e/ou nuts de cabo (**VII**), sendo a parada também feita com friends pequenos, porém em outra fenda.

12) Ponto G, VI, 10 m

Esta escalada segue em agarras pela óbvia e elegante aresta existente em um grande bloco em forma de menir (daqueles que o Obelix carrega nas costas), parcialmente banhado pelo mar (diagr. 3). Ela é protegida por dois grampos e por um friend pequeno ou médio opcional em uma fenda horizontal próxima ao topo, onde há um terceiro grampo de parada/descida.

13) Balança-Mas-Não-Cai, VI, 10 m

Escalada que segue a aresta do bloco situado imediatamente à direita do anterior, sendo sua primeira parte protegida por dois grampos e a segunda por friends pequenos e médios e por nuts de cabo, havendo ainda um grampo de parada/descida no topo (diagr. 3). Via em agarras, com algumas passadas em oposição e onde se recomenda cuidado com as costuras móveis (coloque muitas, equalizando-as sempre que possível), pois algumas são feitas em lacas de resistência duvidosa. Um ótimo nut de cabo garante, no entanto, o lance final, que também é o crux da via.

14) Chaminé **Mirim, II, 10 m**

Chaminé média formada pelas paredes de dois blocos, o da via anterior e o de um outro à sua direita (diagr. 3). Ela não conta com qualquer proteção, mas é muito fácil. Parada em móvel no topo do bloco da direita, e descida por caminhada.

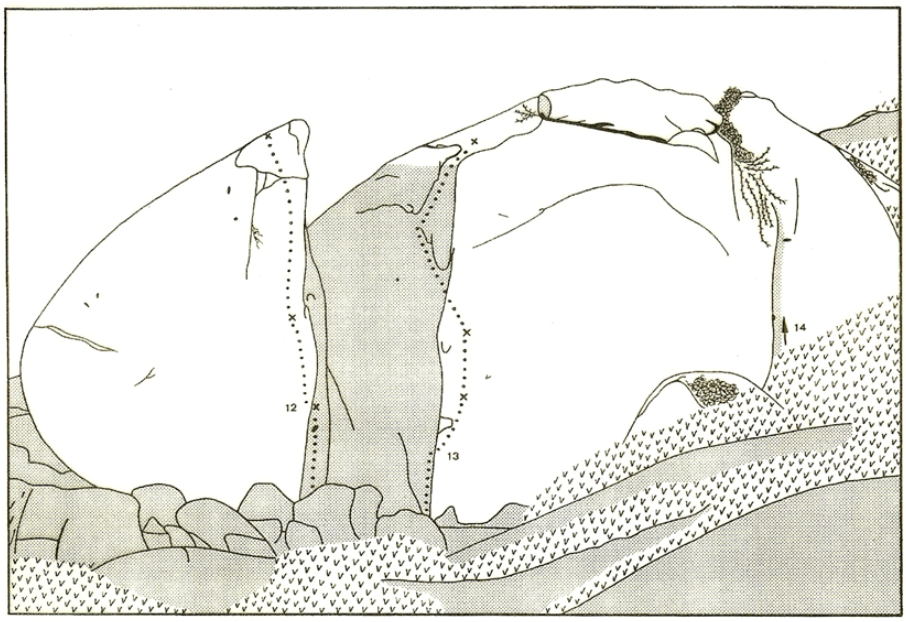


Diagrama 3 – Blocos da Ponta do Picão

12. Ponto G **13.** Balança-Mas-Não-Cai **14.** Chaminé Mirim

Falésia do "Mar das Tormentas"

Impressionante falésia à beira-mar que, em seu lado esquerdo, apresenta um grande negativo (formando quase que uma gruta) onde se destaca o sistema de fendas seguido por **Mar das Tormentas** e que, mais à direita, apresenta dois degraus rochosos bem evidentes, cruzados pelas fendas de **Aqualung**. Este é um recanto retirado, precedido por um amplo costão com diversos blocos de pequena altura, que oferecem incontáveis possibilidades, ainda quase inexploradas, para lances variados, quase sempre de elevada dificuldade.

Acesso: siga a trilha principal até quase o seu final e, imediatamente antes dos últimos blocos da crista, pegue uma pequena trilha descendente para a esquerda (mapa II, acesso D). Você chegará assim ao costão, bastando então seguir para a direita até à base das vias.

15) Mar das Tormentas, VIIsup (1), 15 m

Espetacular seqüência de oposição e agarras sob um teto, com boa proteção em friends pequenos e nuts de cabo, que termina em um confortável platô de onde parte a fácil seqüência final - uma passarela para a esquerda seguida de um lance de agarras para chegar ao grampo de parada no topo da parede (volte à base caminhando). Atenção para o atrito da corda na saída do teto. Conquistada com um ponto de apoio para descanso e ainda não repetida, até porque é raríssimo encontrá-la seca..

16) Aqualung, Vsup, 25 m

Via dividida em duas partes bem distintas entres si, que cruzam dois degraus rochosos separados por um largo platô acessível por caminhada. A primeira começa rente ao mar, cerca de 15 m à direita do **Mar das Tormentas**, e segue por uma fissura estreita em uma parede pouco inclinada e continua por um pequeno porém bonito diedro vertical, sendo bem protegida por nuts de cabo e friends pequenos. Parada em móvel no platô. A segunda parte segue uma óbvia fissura larga em diagonal para a direita, protegida por friends diversos e por um bico de pedra. A entrada da fenda, mais difícil do que parece, é o crux da via, e o lance final de agarras leva a uma parada em friends já no topo.

Canyon do Picão

Estreito canyon existente no lado Sul da Ponta do Picão que, além das excelentes escaladas que já proporcionou, apresenta ainda uma maravilha natural pouco conhecida da cidade do Rio de Janeiro: uma profunda caverna formada pela parte mais interna do canyon, por onde o mar entra com velocidade por dezenas de metros antes de explodir, com violência, nas pedras do fundo. Esta gruta começa precisamente no último ponto onde é possível se chegar caminhando, e sua exploração exigirá técnicas e equipamentos de escalada e de espeleologia, se não de mergulho. Além disso, suspenso sobre a entrada da caverna, ameaçador, encontra-se um imenso bloco rochoso precariamente equilibrado a cerca de 15 metros de altura, que ajuda a compor um cenário único e marcante.

O Canyon do Picão é formado por duas paredes bem distintas entre si, sendo a da direita (de quem está de costas para o mar) a principal e a outra conhecida como Paredinha.

Paredinha

Bem mais íngreme do que a Parede Principal, ela possui, por esta razão, vias bem mais difíceis, apesar de curtíssimas. A rocha aí é muito sólida, embora haja um degrau de pedra podre logo acima, evitado por todas as vias. Cuidado com os lances iniciais das três vias, pois o chão ali é extremamente irregular.

*Acesso: o mesmo que para a via **Mar das Tormentas** (mapa II, acesso D) mas, ao chegar ao costão final, siga para a esquerda (acesso E), e não para a direita. Ao chegar ao canyon, ande em direção ao seu fundo e logo chegará à base da Paredinha.*

17) Galactus, VI, 8 m

Escalada atlética de agarras, protegida por um grampo logo no começo e depois por sólidos friends pequenos. Ela segue uma óbvia aresta na extrema-esquerda da parede (e à direita de um grande teto), e tem um grampo de parada/descida no final.

18) Surfista Prateado, VII, 8 m

Outra via atlética de agarras que tem um grampo como primeira costura – as demais são em nuts de cabo e friends pequenos, todas ótimas. Base a cerca de três metros da via anterior, e parada/descida em um grampo no final.

19) Força Cósmica, VI, 8 m

Três metros mais para a direita vemos o diedrinho negativo pelo qual começa esta via, que depois segue em oposição e termina com um lance fácil de agarras. Proteção inteiramente em móvel (nuts de cabo e friends pequenos e médios), assim como a parada no topo; daí saia andando para a esquerda ou então use para descida o grampo final do **Surfista Prateado**, que se encontra bem ao lado.

Parede Principal

Ampla parede de inclinação moderada e rocha sólida, que em sua maior parte emerge diretamente do mar. Existem ali quatorze vias, quase todas entre **III** e **V** e bem protegidas com material móvel. Apenas duas vias contam com grampos para proteção, mas todas (exceto **Saideira**) contam com grampos de parada/descida no topo, sendo que um mesmo grampo pode servir a duas ou até mesmo a três vias. As vias de **Saideira** a **La Cucaracha** podem ser atingidas por baixo, por caminhada, mas as demais só podem ser atingidas de rapel a partir dos grampos do topo; ao atingir a base de cada uma faça uma parada em móvel logo acima da linha dos mariscos, sendo ideal o uso de uma segunda corda apenas para a descida, pois se não a corda de escalada fatalmente cairá no mar ao ser recuperada.

Fazer estas vias com corda de cima é uma boa possibilidade, mas melhor ainda é guiá-las tendo o mar, e não o chão, logo abaixo – uma experiência fantástica! Em contrapartida, elas são em geral muito bem protegidas, e contam com boas paradas naturais para descanso e colocação de proteção entre os lances ou seqüências, o que as torna didáticas. Seja como for, é necessário um dia de mar calmo para repeti-las, mas todas, sem exceção, merecem ser conhecidas.

*Acesso: para as vias de **Saideira** a **La Cucaracha**, o mesmo que para a Paredinha (mapa II, acesso E); para as demais, siga a trilha principal por cerca de trinta metros e ande para a esquerda até chegar a um mirante bem sobre o canyon (ponto de chegada da **Saideira**), descendo então por uma encosta íngreme (mapa II, acesso F) com capim colonião até atingir um costão que é limitado à esquerda pela falésia de **Aprendiz de Feiticeiro** e, à direita, pela borda do canyon, estando os grampos de rapel aí bem visíveis. Outra alternativa é pegar uma trilha que começa bem ao lado da última casa da Ponta do Picão (mapa II, acesso G), que desce para a direita até chegar ao mesmo costão. Todas as vias da Parede Principal encontram-se representadas, ainda que parcialmente, no diagrama 4.*

20) Saideira, IIIsup, 40 m

Escalada em agarras relativamente longa, bem protegida por friends pequenos e médios e por nuts de cabo, além de dois grampos. Ela começa com uma pequena passagem em oposição na extrema-esquerda da parede, logo antes desta ficar coberta de limo verde, e segue sempre em diagonal para a esquerda até terminar praticamente na trilha principal, no mirante citado acima. Como não há grampo nem fendas no topo, deve ser dada ali segurança de platô para o participante. Portanto, cuidado.

21) A Vingança do Bastardo, V, 25 m

Via composta por duas fendas de entalamento de pés e mãos e oposição, das quais a primeira é a mais estreita e difícil, separadas entre si por uma curta horizontal para a esquerda. Elas terminam em um pequeno platô de mato, a partir do qual um fácil lance de agarras conduz ao topo da parede. Boa proteção em friends diversos e nuts de cabo.

22) Prima Roshana, V, 25 m

Esta via começa por uma fenda incipiente, protegida por dois grampos, e prossegue por uma outra, bem mais definida, que leva a um tetinho, cuja ultrapassagem, alguns metros mais à esquerda, é o crux. Dali, um lance fácil de agarras conduz ao mesmo grampo que serve à via anterior. Escalada que alterna passagens de oposição, entalamento de mãos e pés e agarras, e que conta com excelente proteção em friends diversos.

23) Tiro ao Alvo, IVsup, 25 m

O crux desta via é a seqüência inicial de entalamento de mãos e pés ao longo de uma fenda larga, seguida de um trecho em agarras que conduz ao mesmo tetinho mencionado na via anterior. Só que agora você deve segui-lo para

a direita por dois ou três metros e depois tocar diretamente para cima até o topo da parede, numa bonita e exposta seqüência de agarras. Proteção em friends diversos e nuts de cabo, boa no início e algo esparsa no final, onde uma costura em bico de pedra ajuda a reduzir a exposição do lance.

24) La Cucaracha, IIIsup, 25 m

Escalada em agarras e oposição, bem protegida por nuts de cabo e friends diversos, cujo crux é o lance final de agarras, que termina em um platô onde se encontra o grampo de parada/descida que serve a esta via e às duas seguintes. Alguns acham que o crux é o lance inicial, porque está sempre repleto de baratas-da-praia (*Ligia exotica*).

25) Nota Dez, III, 25 m

Outra escalada em agarras e oposição, bem protegida por friends diversos e nuts de cabo, que termina por uma fácil e bonita seqüência de agarras em um diedro mal definido. Assim como a via anterior, **Nota Dez** é uma excelente introdução ao uso de equipamento móvel, tanto para guias quanto para partipantes.

26) Ossos do Ofício, V, 25 m

Via de agarras, oposição e entalamento de mãos e pés, muito bem protegida por nuts de cabo e friends diversos (hexentrics grandes também são úteis). O crux, logo no começo, é uma curta horizontal para a esquerda seguida de uma oposição que conduz a um bom platô; a partir daí a escalada acompanha uma fissura em ligeira diagonal para a esquerda até um pequeno platô que ela divide com **Nota Dez**, para depois terminar por uma exposta seqüência de agarras à direita.

27) Macunaíma, IV, 15 m

Nesta via os lances de agarras predominam, sendo o crux a entrada em uma fissura larga que é feita, em sua primeira metade, em entalamento de mãos e pés. Ela conduz a um bom platô de onde parte um lance que leva a um ponto em comum com **Menino do Rio**; no entanto, ao invés de seguir esta última saia para a esquerda e pegue uma outra fenda até atingir o ótimo platô acima. Daí se pode chegar diretamente ao grampo ou, então, subir uma pequena fenda de entalamento de mãos (opcional). Excelente proteção em nuts de cabo, friends diversos e hexentrics grandes.

28) Menino do Rio, IV, 15 m

Via que começa por três pequenas fendas descontínuas seguidas de um lance de agarras para a direita, que leva à base da fenda final de **Vento de Maio**. A partir deste ponto saia em horizontal para a esquerda, ao longo de um tetinho, e, ao chegar à junção com **Macunaíma**, siga uma larga fissura para a direita até reencontrar **Vento de Maio**, que deve ser então seguida até o topo da parede. Escalada de agarras, com eventuais passagens em oposição e entalamento de pés. Boa proteção em nuts e cabo e friends diversos.

29) Vento de Maio, III, 15 m

Apesar de acompanhar um sistema de fendas bem largas, da base ao topo, esta via é feita basicamente em agarras, com eventuais passadas em oposição. A proteção, em nuts de cabo, friends diversos e hexentrics grandes, é excelente, sendo portanto outra via adequada para principiantes.

30) Nautilus, VI, 15 m

Via que começa em agarras, ao longo de fissuras bem definidas, e assim prossegue até à base da fenda final (crux), a perna esquerda de um "V", que é feita meio em agarras, meio em entalamento de mãos e pés. Na parte fácil a via é bem protegida por nuts de cabo e friends pequenos e médios, mas no crux a proteção é delicada e de difícil colocação (friends pequenos e RP); portanto, reforce a costura na base do "V".

31) Viagem ao Fundo do Mar, III, 15 m

Sua base é a mesma de **Nautilus**, mas logo sai para a esquerda em agarras e, ao se aproximar da borda da fenda inicial de **Vento de Maio**, segue diretamente para cima até chegar ao mesmo "V" descrito na via anterior. Previsivelmente, ela segue a sua perna direita, um lance fácil e bonito, até o topo da parede. Boa proteção em friends pequenos e médios e nuts de cabo.

32) Capitão Nemo, III, 15 m

Escalada que transcorre em zigue-zague, quase sempre em agarras mas com eventuais passadas em oposição. O crux é o "zague" final para a esquerda, um lance bem longo (capriche nas costuras abaixo) que segue três fendinhas consecutivas e culmina com o domínio de uma boa agarra na borda da parede. Proteção em nuts de cabo e friends

pequenos. Querendo evitar a adrenalina do crux, siga o "zigue" final para a direita até o topo, uma opção mais curta, mais fácil e melhor protegida.

33) Beabá, Isup, 10 m

A via mais fácil da parede começa junto com **Capitão Nemo**, mas logo sai para a direita por uma óbvia fenda larga. Mais adiante, tanto é possível subir por algumas fendas que tendem ligeiramente para a esquerda (**Isup**), com proteção esparsa em friends pequenos e médios, como continuar seguindo a fenda mais larga para a direita (variante **33-a**), numa quase caminhada (**I**).

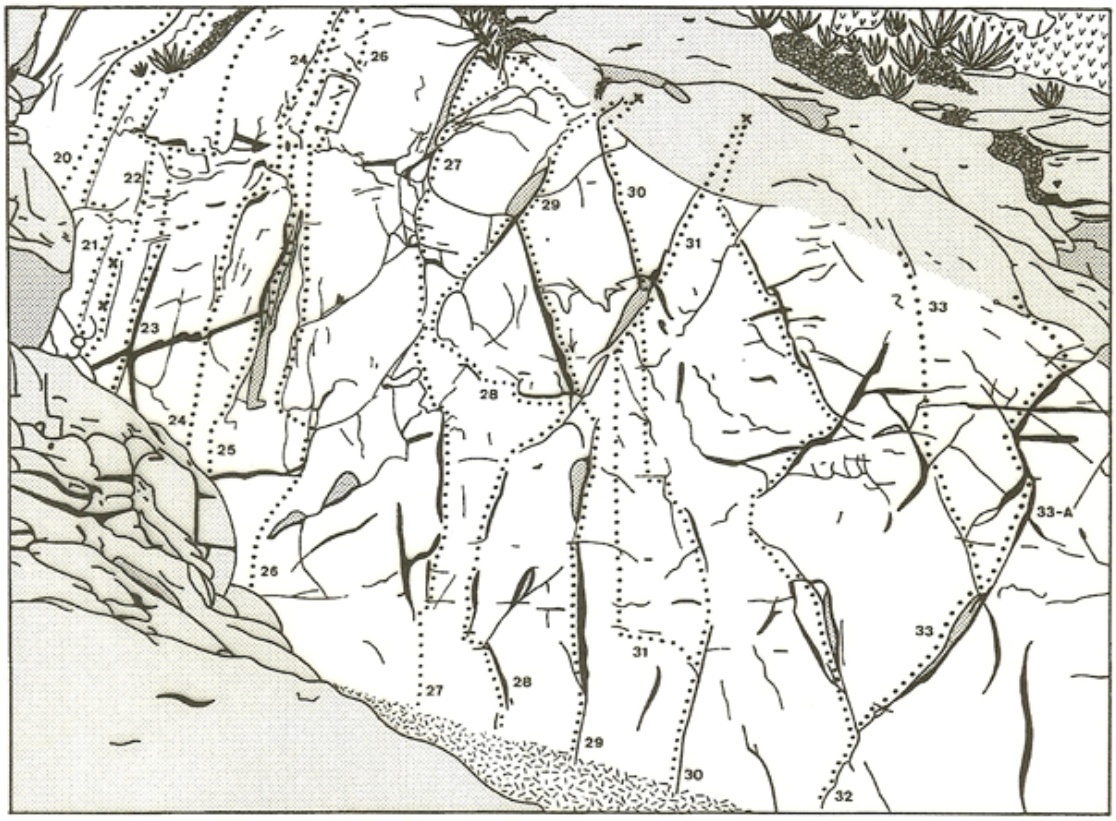


Diagrama 4 – Parede Principal do Canyon do Picão

20. Saideira **21.** A Vingança do Bastardo **22.** Prima Roshana **23.** Tiro ao Alvo **24.** La Cucaracha **25.** Nota Dez **26.** Ossos do Ofício **27.** Macunaíma **28.** Menino do Rio **29.** Vento de Maio **30.** Nautilus **31.** Viagem ao Fundo do Mar **32.** Capitão Nemo **33.** Beabá **33-A.** Variante da Beabá

Falésia da "Aprendiz de Feiticeiro"

Parede de pequena altura mas relativamente extensa, que acompanha por cima a parede principal do Canyon do Picão e é formada por rocha compacta, quase sem fendas. Por ser muito íngreme e por ter poucas agarras, é improvável que esta falésia venha a contar com muitas vias no futuro, embora seja possível se visualizar duas ou três linhas de extrema dificuldade à direita de **Aprendiz de Feiticeiro**.

Acesso: o mesmo que para o Canyon do Picão por cima (mapa II, acesso G), saindo depois para a esquerda, por alguns metros, até à base da parede (acesso H).

34) Aprendiz de Feiticeiro, Vsup, 20 m

Escalada em agarras situada na extrema-esquerda da falésia, protegida por quatro grampos e por friends pequenos e/ou médios na única fenda existente, entre o segundo e o terceiro grampos. Os lances iniciais são verticais mas contam com boas lacas; depois a inclinação diminui e as agarras também, sendo o crux o lance final, uma

aderência que leva ao grampo de parada/descida no topo da parede. Outra opção é sair dali andando, pois você estará praticamente na trilha que leva à face SE.

Falésia da Face Sudeste

Pequena parede vertical ou ligeiramente negativa que tem um estreito costão a separá-la do mar. É um ponto bem conhecido dos pescadores, e de onde se tem uma excelente vista das Paredes do Canto e das Paredes de Cima, nos Orixás.

Acesso: a trilha começa junto à última casa do topo da Ponta do Picão, mas ao invés de sair para a direita (acesso ao Canyon, por cima) siga em frente até chegar a um costão bem inclinado (mapa II, acesso I). Desça um pouco por ele e depois vire para a esquerda; quando você tiver descido um pequeno degrau e atingido o costão final a Face SE estará à sua esquerda e a falésia à direita.

35) Tiro e Queda, VII, 10 m

Escalada feita inteiramente em oposição, voltada para a esquerda, e otimamente protegida por friends diversos, embora nem sempre seja fácil parar para colocá-los (diagr. 5). É uma via muito estética, que conta com um grampo de parada/descida no topo da falésia, o que a torna recomendável tanto para ser guiada quanto para ser feita com corda de cima.

36) Vôo Livre, Vsup, 10 m

Fenda bem rasa em diagonal para a esquerda, cuja base encontra-se poucos metros à direita da de **Tiro e Queda** (diagr. 5). Proteção delicada, em friends pequenos (use muitos, por precaução), e parada em nuts de cabo em uma laca situada um pouco mais acima. Escalada feita basicamente em agarras e oposição, usando a fenda para as mãos e explorando bem os apoios para os pés.

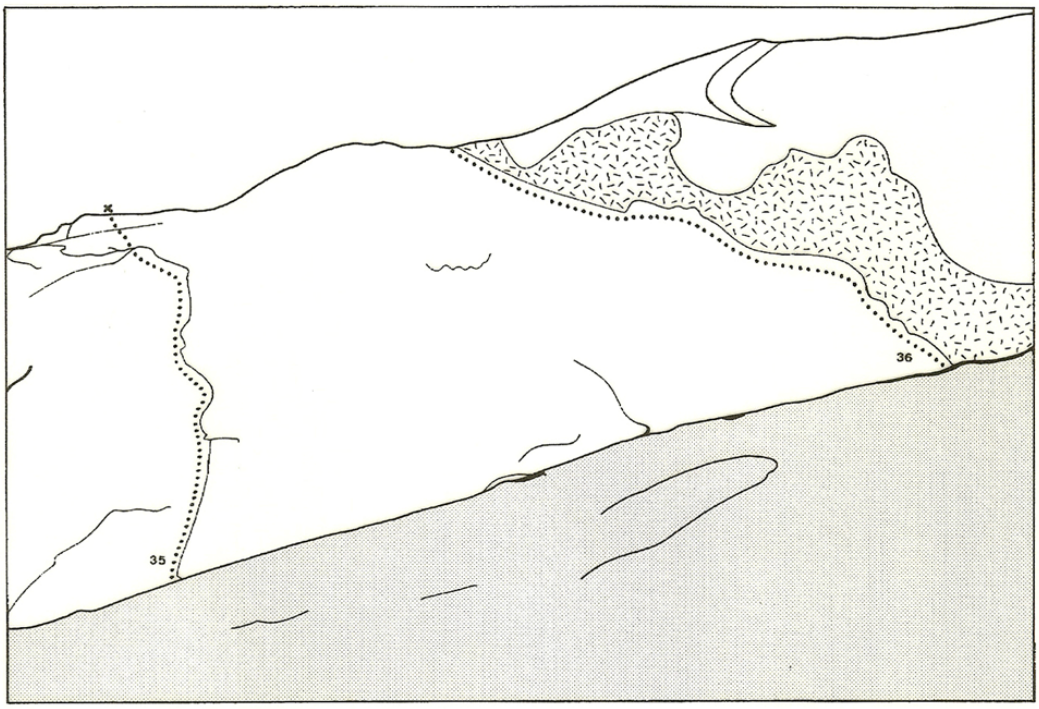


Diagrama 5 – Falésia da Face SE
35. Tiro e Queda **36.** Vôo Livre

Face Sudeste

Parede rochosa de pequena inclinação, bem visível das primeiras centenas de metros da trilha que conduz ao Perigoso. Ela possui quase 100 metros de altura, sendo portanto relativamente grande para os padrões locais. A única via que já existiu ali teve seus grampos inteiramente corroídos pela maresia, mas há possibilidades para diversas outras, sempre muito fáceis.

Acesso: o mesmo que para a Falésia da Face SE (mapa II, acesso I), apenas andando para a esquerda quando chegar ao costão final.

37) Paredão **Verão, 2º, 80 m**

Escalada em agarras e aderência de duas enfiadas de corda protegida por apenas quatro grampos. Devido à idade da conquista e à proximidade do mar, os grampos originais provavelmente se desfizeram, pois não fomos capazes de localizá-los. Os dados acima foram extraídos do relatório da conquista, arquivado no Centro Excursionista Rio de Janeiro.

38) Paredão **Apendicite, 2º**

Outra via cuja localização exata é desconhecida. Sabe-se apenas, através de contato antigo com um dos conquistadores, João Cabral, que ela seria uma escalada de agarras protegida por grampos.

FALÉSIA DOS ORIXÁS

Amplo conjunto de paredes à beira-mar, quase sempre verticais ou negativas, de 8 a 25 metros de altura e que, devido às suas características, apresenta poucas vias abaixo de **V**.

Graças à abundância de fendas, todas as escaladas ali requerem pelo menos uma costura em nuts ou friends, sendo mais comuns as vias inteiramente em móvel. Grampos foram utilizados no entanto para explorar ótimos lances sem fendas ou quando estas não são confiáveis, o que ocorre na porção superior de algumas poucas paredes. A ancoragem no final das vias também é, na maioria dos casos, em grampos, o que facilita os procedimentos de parada, descida e instalação de corda de cima, e reforça o caráter de área de treinamento daquele lugar. Só que, pela mesma razão, algumas têm a sua ancoragem no topo em móvel. É comum, ainda, um grampo servir a duas ou mais escaladas, e paradas duplas existem onde a rocha não é muito sólida.

As Falésias dos Orixás compreendem quatro grupos distintos de paredes: as **Paredes do Canto**, as **Paredes de Cima**, as **Paredes de Baixo** e o **Canyon dos Orixás**. O termo "Falésia dos Orixás" é alusivo ao nome das primeiras vias conquistadas no local, sempre relacionados a nomes ou temas das religiões afro-brasileiras, mas como estes logo se esgotaram, acabaram ficando restritos às chamadas Paredes de Cima e às de Baixo; nas Paredes do Canto e no Canyon os nomes das vias são os mais variados possíveis.

Acesso: na última curva para a direita da Rua Parlon Siqueira (onde ela ruma para o topo da Ponta do Picão) começa, ao lado de um bar, a bem marcada trilha que conduz ao Pico do Perigoso (mapa II, acesso J). Siga-a por cerca de 100 metros e então pegue uma outra, para a direita e para baixo, que conduz diretamente ao costão que dá acesso às Paredes do Canto, às Paredes Paredes de Cima e, a partir destas, às Paredes de Baixo (acesso L). Para chegar ao Canyon, pegue o caminho à esquerda na bifurcação que existe logo no início desta trilha (acesso M): você chegará assim ao topo da parede menor, de onde se faz o rapel para o fundo do canyon, em um grampo ali instalado para tal.

Paredes do Canto

Este grupo de paredes situa-se à direita, e abaixo, do ponto de chegada ao já citado costão rochoso, que é também um freqüentado *point* de pescadores. Elas diferem bastante das demais paredes que integram as Falésias dos Orixás por causa de seus extremos, pois elas são positivas ou, então, fortemente negativas, como no caso da falésia onde se situa **Paraíso do Pôr-do-Sol**, via onde o escalador, quando tiver subido vinte metros, estará também a cerca de oito, em distância horizontal, da base.

Além disso, a rocha nas Paredes do Canto é um pouco mais clara e apresenta mais agarras – quase sempre muito sólidas – do que o restante dos Orixás.

Acesso: ao chegar ao costão mencionado acima siga para a direita e depois suba por alguns metros pelo capim-colonião até chegar a uma ponta de pedra projetada sobre as paredes, na qual há um grampo para um rapel de cerca de 20 metros. ***Não*** *desça pelos grampos que você ver no costão, pois eles marcam o final de vias cujo inicio é muito negativo e diretamente sobre o mar; uma vez feito o rapel normal, o acesso a estas escaladas se dá através de uma grande fenda horizontal, que num certo ponto chega a formar até uma grutinha, ou então acompanhando-a por baixo em dias de mar bem calmo.*

Quase todas as demais vias também podem ser facilmente atingidas por caminhada depois de feito o rapel. As vias que vão de ***Velho Lobo do Mar*** *a* ***Fernão Capelo*** *podem ser atingidas a pé por uma passarela para a direita rente ao mar, mas só quando este estiver bem tranqüilo; quando não, faça um pequeno rapel em uma casuarina à esquerda de* ***A Volta por Cima*** *e evite o trecho mais crítico da passarela, mas às vêzes mesmo isso é impraticável devido às ondas fortes.*

A melhor forma de se sair das Paredes do Canto é escalando uma de suas vias, especialmente ***Fim de Festa****. Há, contudo, uma alternativa, que é subir caminhando por uma encosta íngreme, com a vegetação cerrada, logo acima da citada casuarina: ela leva a um ponto da trilha normal do Perigoso já bem próximo à Rua Parlon Siqueira. À esquerda da grutinha onde fica* ***Velho Lobo do Mar*** *existe uma escada que leva aos fundos de uma casa da mesma rua, mas o seu dono não se mostrou muito receptivo à idéia de vê-la utilizada por escaladores. Evite-a, portanto, a não ser em caso de extrema emergência.*

39) Velho Lobo do Mar, IIIsup, 10 m

Via situada na parede à direita de uma pequena gruta, seguindo uma óbvia fissura vertical razoavelmente protegida por nuts de cabo e friends pequenos. A base fica molhada na maré alta, e a rocha é bem ruim em sua segunda metade, sendo portanto pouco recomendável. O lance final é uma pequena horizontal para a esquerda, que leva a um grampo de parada/descida batido no final de um diedrinho.

40) A Volta do Tubarão, Vsup, 25 m

Esta via aproveita duas das evidentes fissuras em diagonal para a esquerda existentes em uma parede situada à direita da gruta mencionada acima (diagr. 6). Escalada de agarras, com algumas passadas em oposição e entalamento de mãos, terminando em uma enorme casuarina que serve de ponto de parada e descida (há um lance bem fácil opcional para cima). Boa proteção em nuts e cabo e friends diversos, sendo que hexentrics grandes também podem ser usados.

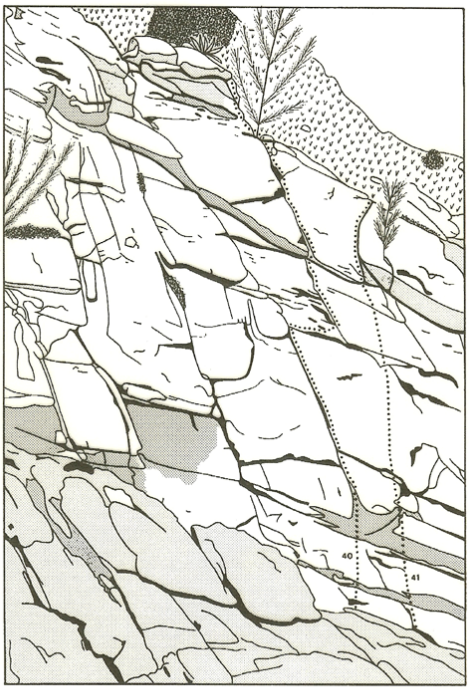


Diagrama 6 – Paredes do Canto (Setor Fernão Capelo)

40. A Volta do Tubarão **41.** Fernão Capelo

41) Fernão Capelo, III, 20 m

Escalada que começa em agarras, com proteção em nuts de cabo e em uma "ponte" de pedra, e termina por uma fissura bem definida, protegida por nuts de cabo e friends pequenos (diagr. 6). No final ela sai para a esquerda, para atingir a mesma casuarina de **A Volta do Tubarão.**

42) Fissura da **Meia-Lua, VI, 30 m**

É a óbvia fenda curva que risca a parede situada acima daquela onde se encontram as duas vias anteriores. Seu acesso se dá pela língua de vegetação à esquerda, e envolve algumas passagens de escalada, sendo sua base finalmente atingida após uma travessia para a direita, pelo capim-colonião. O sacrifício compensa, pois a via começa com uma ótima seqüência de agarras e oposição (crux) que leva a um platô de mato, início da meia-lua propriamente dita, que é bem fácil e percorrida da direita para a esquerda. A saída da fenda, em lance fácil de agarras, leva a um grande platô (de onde se pode sair andando em diagonal para a direita até o topo), base do diedro final e onde há um grampo de parada. Ali começa a oposição final, segundo crux da via, que leva ao topo da parede, onde há outro grampo. A melhor saída é por caminhada, pois a trilha para a Praia do Perigoso passa logo acima. Boa proteção em friends diversos, nuts de cabo e hexentrics grandes. Friend 5 ou similar recomendável.

43) Volta Por Cima, V, 25 m

Escalada quase toda em oposição, que segue o óbvio sistema de fendas existente na extrema-esquerda da parede principal (diagr. 7). Após dois ou três metros de agarras em rocha podre, chega-se a uma pequena casuarina (primeira costura), início de uma longa e sólida oposição voltada para a esquerda que leva a um tetinho, cuja ultrapassagem é o crux da via. Segue-se a ele outra oposição, agora voltada para a direita, que leva ao grampo de parada/descida no topo da parede, alguns metros à esquerda do final da fenda. Boa proteção em friends diversos.

44) Fissura do **Gambá, V, 25 m**

Ela começa em oposição pelo mais sólido e definido dos diversos diedros existentes na extrema-direita da parede principal (diagr. 7), chegando ao platô de onde, durante a conquista, saiu assustada uma gambá com diversos filhotes agarrados a ela. Neste ponto é possível se fazer uma parada, nos galhos de uma grande casuarina, ou então prosseguir pela fenda acima, a qual, por não ser confiável, recebeu um grampo para proteção. Segue-se uma pequena passarela para a esquerda e a fenda de meio-corpo final - com eventuais passadas em agarras. Proteção em friends diversos, especialmente médios e grandes, e em nuts de cabo, havendo ainda um grampo de parada/descida no topo da parede.

Diagrama 7 – Parede Principal das Paredes do Canto

43. Volta por Cima **44.** Fissura do Gambá **45.** Chaminé Podres Poderes **46.** Titânia

45) Chaminé **Podres Poderes, III, 20 m**

Trata-se da chaminé formada pelo encontro da parede principal com o contraforte onde se localiza **Titânia** (diagr. 7). É uma via um pouco mais exigente do que parece a primeira vista, pois a proteção é esparsa e nem sempre óbvia (friends diversos, especialmente os grandes). Os fáceis lances iniciais levam a um platô de onde parte uma oposição que é o crux da via e que termina em um grande platô plano, que é dividido com **Titânia**. Dali ela chega ao topo da parede, onde há um grampo de parada/descida, por meio de uma chaminé média esfarelenta. Cuidado com possíveis pedras soltas.

46) Titânia, VIsup, 20 m

Uma das melhores escaladas das Paredes do Canto. Ela começa com fáceis lances de agarras na aresta do contraforte mencionado na via anterior (parte final da via no diagr. 7), os quais levam a um platô bem ao lado de **Podres Poderes**; daí suba e, sempre em agarras, siga uma pequena fenda horizontal para a direita, até outro platô, de onde parte um lance longo mas fácil, que termina na fissura que conduz ao grande platô comum com a via anterior. Faça uma parada em móvel aí ou parta direto para a espetacular oposição em arco acima, terminando com um lance de agarras que leva aos grampos de parada/descida no topo da parede. Boa proteção em friends pequenos e médios e nuts de cabo.

47) Carta na Manga, III, 20 m

Via em agarras, protegida apenas por nuts de cabo e friends pequenos (diagr. 8). Ela começa logo à direita dos tetinhos que os lances iniciais de **Titânia** evitam por baixo e, após alguns metros, sai para a esquerda em direção a um evidente platô, a partir do qual segue diretamente para cima, acompanhando uma fissura muito estreita, até o grampo de parada/descida no final da parede.

48) Cartas na Mesa, IV, 20 m

Outra via em agarras, esparsamente protegida por nuts de cabo e friends diversos (diagr. 8). Ao trepa-pedra inicial segue-se uma tênue fissura que leva a uma fenda voltada para baixo, a qual deve ser bem protegida para garantir a longa seqüência de agarras acima, crux da via. Logo acima há um grampo de onde recomendamos que seja feita a descida, evitando assim um lance final e um grampo em rocha podre.

49) Fim de Festa, IV, 20 m

Escalada que começa com uma chaminé e uma horizontal para a esquerda, facílimas, e prossegue com uma diagonal em agarras para a direita, também muito fácil, chegando então à base da fenda larga final, seu crux (diagr. 8). Esta tanto pode ser feita em técnica de meio-corpo como em oposição pela "asa" de pedra à direita – a melhor opção. Proteção em friends pequenos e grandes e em uma casuarina logo no início, sendo a parada no topo feita no grampo normal de descida para as Paredes do Canto, o qual também serve às quatro vias seguintes. Esta via proporciona a mais rápida saída por escalada deste setor dos Orixás.

50) Dança da Chuva, Vsup, 20 m

Via que se situa exatamente na linha normal de rapel para as Paredes do Canto (diagr. 8). Portanto, ela segue em agarras pela parede à direita da chaminé inicial de **Fim de Festa** e termina em oposição pelo lado oposto da mesma "asa" de pedra desta. Apesar de bonita, conta com poucas possibilidades de proteção: nuts de cabo, friends pequenos e um hexentric grande, sempre a longos intervalos.

51) Alucinações à Beira-Mar, IVsup, 20 m

Boa escalada em agarras e oposição, bem protegida por hexentrics e friends médios e grandes (diagr. 8). Ela segue o óbvio sistema de fendas à direita da via anterior, começando em um grande buraco cuja saída é o crux e terminando com uma bonita mas fácil oposição em ligeira diagonal para a esquerda.

52) Luzes e Sombras, VIIsup, 25 m

A via mais difícil das Paredes do Canto é também uma de suas melhores. Ela começa em agarras logo à direita da via anterior, e segue por uma óbvia passarela para a direita em cujo final há um grampo (diagr. 8). Este marca o início do crux, uma horizontal para a esquerda (voltando, portanto, por sobre a passarela) seguida de um domínio, quando então terreno mais fácil é alcançado. Os seus metros finais são os de **Sonho de Criança**, por onde tanto se pode seguir diretamente até ao grampo do topo quanto fazer uma parada em móvel (sólidos friends pequenos) mais abaixo e à direita. Além do grampo, boa proteção em friends diversos.

53) Sonho de Criança, VI, 20 m

Siga por **Luzes e Sombras** até o início da passarela e daí saia para a esquerda até se encontrar com **Alucinações à Beira-Mar** (diagr. 8). Costure um sólido friend grande e saia para a direita e para cima, numa seqüência bem negativa mas com grandes agarras Depois dela a via volta a se encontrar com **Alucinações**, mas segue por um final independente à direita desta, chegando por fim ao mesmo grampo de parada/descida. Proteção em friends diversos, mas leve também uma fita comprida para costurar um grande bico de pedra que existe logo depois do crux.

54) Paraíso do Pôr-do-Sol, VII, 30 m

Escalada extremamente negativa, que começa com um teto que leva a um platô razoável, onde é possível se descansar (diagr. 8). Dali a via segue para a direita, até o fim de uma óbvia passarela, e depois continua diretamente pelos impressionantes negativos acima, saindo deles pelo lado direito de um óbvio "V". Chega-se assim a um pequeno platô onde há um grampo em que se recomenda parar devido ao atrito excessivo. A partir deste ponto, um fácil lance de agarras, seguido de um costão, levam topo da parede, onde pode ser feita uma boa parada em móvel cerca de três metros à esquerda (havia um grampo no topo, que foi arrancado por desconhecidos). Embora esta via possa ser bem protegida com friends diversos e hexentrics grandes, estes nem sempre são óbvios ou fáceis de colocar, portanto reserve energia e adrenalina extras para tal. Use também, no teto inicial, fitas passadas em boas "pontes" de pedra.

55) Baba Yaga, Vsup, 25 m

Para chegar a esta via chegue primeiro à base de **Paraíso do Pôr-do-Sol** e continue seguindo para a direita, até um ponto em que não é mais possível andar: a partir daí uma curta horizontal em agarras, um palmo acima do mar (ou com os pés dentro dele, dependendo do horário), o deixará na base, onde deve ser feita uma parada com nuts de cabo (parte da via no diagr. 8). Não ligue se o mar molhar os pés do participante - isto é comum! Siga pela evidente fissura estreita acima (crux), que é feita em oposição e protegida por nuts de cabo, e ultrapasse o teto acima, que é surpreendentemente fácil devido às suas grandes e sólidas agarras. Seguem-se uma fissura ainda mais fácil e um costão, que terminam em um grampo de parada no topo da parede. Com ótimas proteções em nuts de cabo e friends pequenos e médios, e bonitos lances situados em um cenário inspirador, **Baba Yaga** é uma das escaladas mais recomendáveis deste setor.

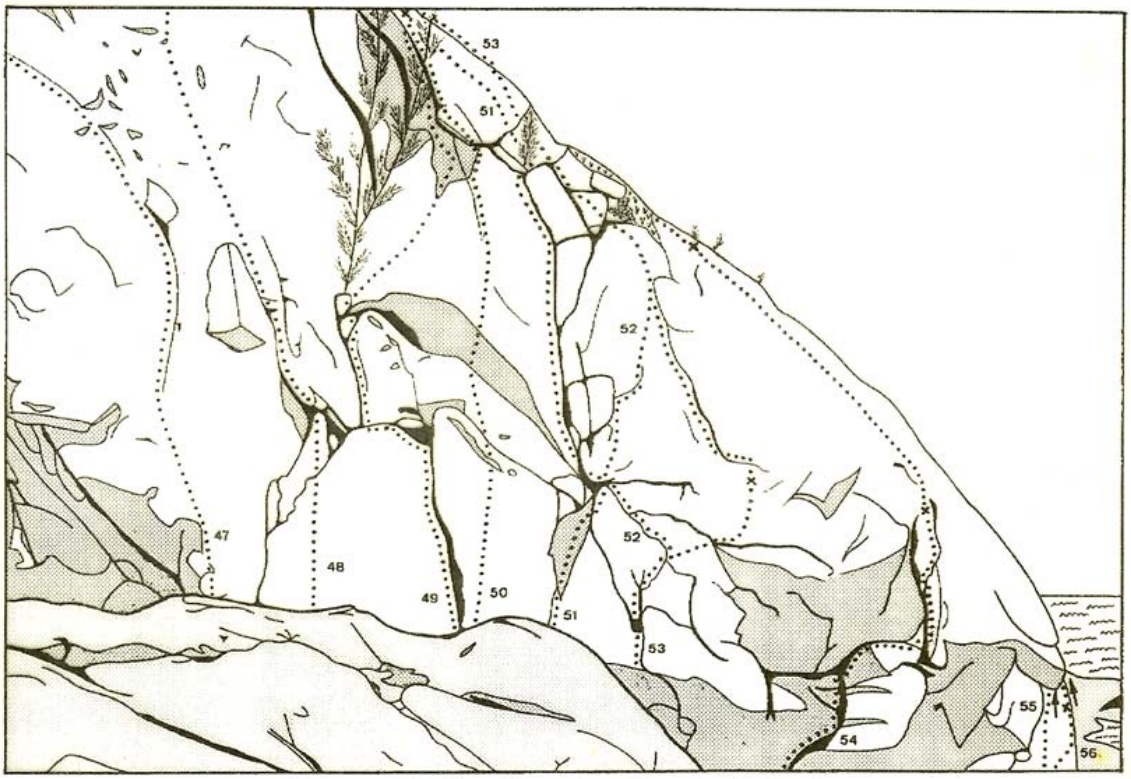


Diagrama 8 – Negativos das Paredes do Canto

47. Carta na Manga **48.** Cartas na Mesa **49.** Fim de Festa **50.** Dança da Chuva **51.** Alucinações À Beira-Mar **52.** Luzes e Sombras **53.** Sonho de Criança **54.** Paraíso do Pôr-do-Sol **55.** Baba Yaga **56.** Lava-Pés

56) Lava-Pés, IVsup, 25 m

Sua base é a mesma da via anterior, mas ao invés de subir pela fenda à esquerda saia em diagonal para a direita e depois siga para cima em agarras, costurando friends pequenos e RP antes de chegar a um grampo (parte da via no diagr. 8); prossiga até o teto acima e siga-o para a direita, subindo depois até o topo da parede, onde havia um grampo que também foi arrancado; portanto, recomendamos que seja feita uma parada em móvel um pouco antes do topo, pois há boas fendas para tal. Costure friends pequenos e médios e nuts de cabo nesta parte final.

57) Rosa-dos-Ventos, VI, 20 m

Siga por **Lava-Pés** até o grampo e dali saia em horizontal (ligeiramente descendente) para a direita, uma seqüência de agarras bem técnica (crux) que conduz à base da fenda principal. Esta é bastante variada, envolvendo passadas de agarras, oposição e entalamente de dedos e mãos, com descanso no meio em um bom platô. Depois disso o ângulo da parede cai bastante, voltando a sumentar para o lance final de agarras. Ótima proteção em friends diversos e nuts de cabo, com parada móvel no topo da parede ou logo abaixo.

58) Primeiro Banho, II, 15 m

Ao chegar ao costão de entrada dos Orixás faça uma parada com material móvel bem em frente, utilizando um furo na rocha e a fenda ao seu lado, e desça por ela até à base da via, onde outra parada em móvel deve ser feita, logo acima da linha dos mariscos. A via começa por um degrau seguido de uma chaminé média, um trepa-pedra e um fácil lance de agarras final, sendo bem protegida apenas com nuts de cabo (além de friends pequenos e médios para a parada no topo).

Paredes de Cima

A Falésia dos Orixás, por excelência. Trata-se de um conjunto contínuo de paredes perpendiculares e, em média, verticais, unidas por diedros e arestas bem definidos. Além de alguns evidentes sistemas de fendas verticais elas apresentam, ainda, muitas fissuras horizontais, em estratos, que permitem boa proteção para vias feitas basicamente em agarras.

As Paredes de Cima são as de menor altura dentre todas as que integram o conjunto dos Orixás, e têm como introdução um grande bloco onde já aparecem as primeiras vias – **Patuá**, **Rainha do Mar, Vodu** e **Frango de Macumba**. Em frente às principais paredes há um amplo costão, sobre os quais existem outros blocos de menor tamanho, com diversos lances já feitos e outros por fazer. Na parte superior de algumas paredes a rocha está bastante decomposta, o que requer maior atenção, embora normalmente haja grampos para proteção nesses trechos.

Uma espécie de grande "asa" de pedra, com diedros clássicos dos dois lados (**Ogum** e **Obatalá**), marca o final das Paredes de Cima e o ponto preciso de onde se desce desescalando, com ou sem segurança, para as Paredes de Baixo - se o mar deixar, claro.

Acesso: ao chegar ao costão mencionado no acesso geral aos Orixás siga para a esquerda; o grande blocomencionado acima encintra-se poucos metros à frente, e logo depois dele vêm as paredes propriamente ditas.

59) Patuá, IIsup, 12 m

Escalada em agarras situada no grande bloco que guarda a entrada das Paredes de Cima (diagr.9). Apesar de ser tecnicamente fácil, a proteção, em nuts de cabo e friends pequenos, é escassa e de difícil colocação, só devendo ser guiada, portanto, por quem estiver bem seguro. Há um grampo de parada/descida no topo do bloco (que serve a todas as vias ali existentes), onde se pode, opcionalmente, instalar uma corda de cima.

60) Rainha do Mar, Vsup, 15 m

Encontra-se a cerca de 2 metros à direita da via anterior (diagr. 9). Bonita via em agarras, bem protegida por friends pequenos e médios e nuts de cabo, que começa com um lance negativo em ligeira diagonal para a esquerda (crux) e prossegue pela fácil fenda acima até o grampo do topo.

61) Vodu, VIIsup, 12 m

Via cuja base é a mesma da **Rainha do Mar**, mas que ao invés de sair para a esquerda segue diretamente para cima até o grampo do topo, sendo bem protegida por friends pequenos e médios. Seu crux é o feroz bote inicial, e segue depois por uma fácil fissura paralela à da via anterior.

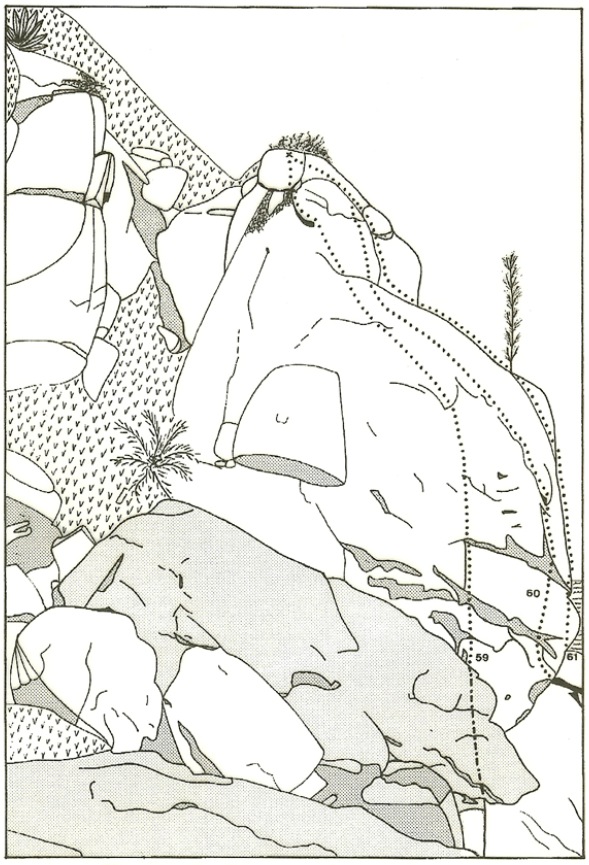


Diagrama 9 – Blocos das Paredes de Cima
59. Patuá **60.** Rainha do Mar **61.** Vodu

62) Frango de Macumba, VII, 15 m

Escalada que segue a bela aresta negativa à direita de **Vodu** em lances atléticos de agarras, com proteção em três grampos,. Ao chegar ao último grampo, saia para a esquerda e acompanhe a fendinha ao lado, onde há uma pequena casuarina, até o platô acima. Depois, com proteção em friends pequenos, prossiga até o topo do bloco à direita dos lances finais das vias anteriores, em oposição e agarras.

63) Saravá, IV, 10 m

Primeira via das Paredes de Cima propriamente ditas, ela segue o evidente diedro voltado para a direita situado poucos metros à direita da via anterior. O crux é o lance de agarras inicial, precariamente protegido por RP mas que pode ser evitado por um outro mais fácil à esquerda. Segue-se a ele o diedro, que é bem protegido por friends pequenos e médios e nuts de cabo, havendo ainda um grampo de parada/descida no topo da parede, ao lado de uma palmeirinha.

64) Nanã, IV, 10 m

O diedro seguinte, voltado para a esquerda, é feito em oposição até chegar a um pequeno teto, que é evitado por uma horizontal em agarras para a direita, seguida de outro lance de agarras para cima. Uma vez no topo da parede, ande um pouco para a direita e utilize para parada/descida o grampo de **Mau-Olhado**. Boa proteção em friends pequenos e médios e, no lance inicial, em nuts de cabo/RP.

65) Mau-Olhado, VIIsup, 10 m

Instigante escalada que começa no teto à direita de **Nanã** com uma atlética seqüência de agarras protegida por dois grampos e depois segue pelo diedro acima, ainda em agarras, até o grampo do topo. Este trecho final é protegido por friends diversos (inclusive um grande, logo após o teto) e nuts de cabo.

66) Rala-Coxa, VI, 10 m

Via situada na extrema-direita da parede de **Mau-Olhado**, e cuja base fica sobre os blocos ali existentes (parte no diagr. 10). O crux é o lance inicial - o atlético domínio da borda do teto, onde não raro a coxa tem que ser utilizada -, bem protegido por friends médios, seguindo-se a ele um diedrinho precariamente protegido por RP. Depois a via sai

para a esquerda, por debaixo de um pequeno teto, e termina pela fenda acima, chegando ao mesmo grampo de parada/descida das vias anteriores. Neste trecho final, friends pequenos e nuts de cabo, nem sempre confiáveis, são utilizados. Via arriscada. Coloque muitas peças ou então instale uma corda de cima no grampo; neste caso, é preferível subir por **Nanã** do que descer até ele pelo mato.

67) Bode Preto, V, 15 m

Via em agarras e oposição que começa com um atlético domínio logo à direita de **Rala-Coxa** (diagr. 10 e parte no diagr. 11). Ela segue uma diagonal para a direita bem protegida por nuts de cabo e friends pequenos, com bons platôs entre os lances, que são mais exigentes do que parecem quando vistos de baixo. No topo há um ponto de parada/descida com dois grampos, que serve também às duas vias seguintes.

68) Pai-de-Santo, VI, 15 m

Diagonal para a direita que segue em paralelo a **Bode Preto** (diagr. 10 e 11), e cujo crux é a seqüência de agarras inicial, protegida por dois grampos. Friends pequenos e médios oferecem ótima proteção aos lances finais de agarras e oposição, bem mais fáceis e que também contam com bons platôs entre si.

69) Sai da Reta, VIIIsup, 10 m

Impressionante fissura negativa, feita em oposição, entalamento de dedos e agarras, e que emenda nos metros finais de **Pai-de-Santo** para atingir os grampos no topo da parede (diagr. 10 e 11). Apesar de curta e muito bem protegida (friends pequenos e médios e nuts de cabo), é uma via extremamente exigente, mesmo tendo sido guiada com as costuras pré-colocadas - o que significa que o seu grau final poderá ser ainda mais elevado.

70) Iansã, II, 10 m

Chaminé média/estreita, cujo interior é preenchido por diabásio, rocha mais escura e bem mais frágil do que as paredes de granito à sua volta (diagr. 10, 11 e 14), embora estas também sejam um pouco esfarelentas. Chaminé contínua, com possibilidade de costuras opcionais em friends pequenos já perto do final. Grampo de parada/descida no topo da parede.

71) Exu, VIsup, 10 m

Interessante escalada em agarras cuja base fica bem na entrada de **Iansã** (diagr. 11 e parte no diagr. 10). Bem protegida por dois grampos e por friends pequenos, conta ainda com um terceiro grampo, de parada/descida, no topo. Seu crux é a atlética seqüência inicial para ultrapassar um tetinho, já que logo acima a borda da chaminé pode ser usada em tesoura para descanso dos braços.

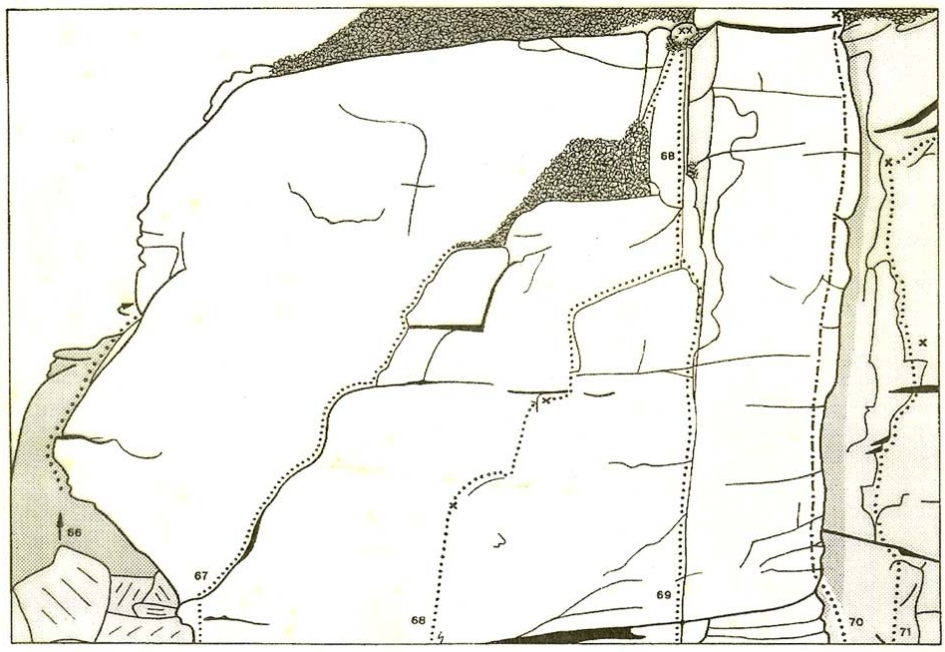


Diagrama 10 – Paredes de Cima (Setor Sai da Reta)
66. Rala-Coxa **67.** Bode Preto **68.** Pai-de-Santo **69.** Sai da Reta **70.** Iansã **71.** Exu

72) Tranca-Rua, VII, 10 m

Via em agarras que acompanha as duas evidentes fendas em arco na parte direita da parede (diagr. 11). A proteção, em nuts de cabo e friends pequenos, é de difícil colocação, e exige muita cautela. Pouco antes do domínio final há também um grampo, devido à pouca solidez da rocha ali. Parada/descida em dois grampos no platô de mato acima, às vêzes encobertos pelo próprio mato. Via arriscada, que requer um bom domínio no uso de equipamento móvel para ser guiada.

Há uma variante em agarras que leva diretamente ao seu crux (via **72-A**), e que é um pouco mais fácil e melhor protegida - por nuts de cabo e friends pequenos - do que a via original.

73) Oxossi, VI, 10 m

Mais difícil do que parece à primeira vista, esta escalada em agarras segue à direita da variante da via anterior, entre uma fissura vertical e a óbvia aresta que marca o fim daquela parede (diagr. 11). Depois de alcançar o platô acima, ela continua por uma aresta exposta e sai em agarras para a esquerda até os grampos de parada/descida de **Tranca-Rua**. A proteção, em friends diversos e nuts de cabo, é bem razoável mas de difícil colocação, sendo melhor nas fendas e buracos horizontais. A aresta final é um pouco esfarelenta, mas pode ser evitada por uma horizontal para a esquerda até o grampo de costura da via anterior. Se não, leve um friend grande para ela.

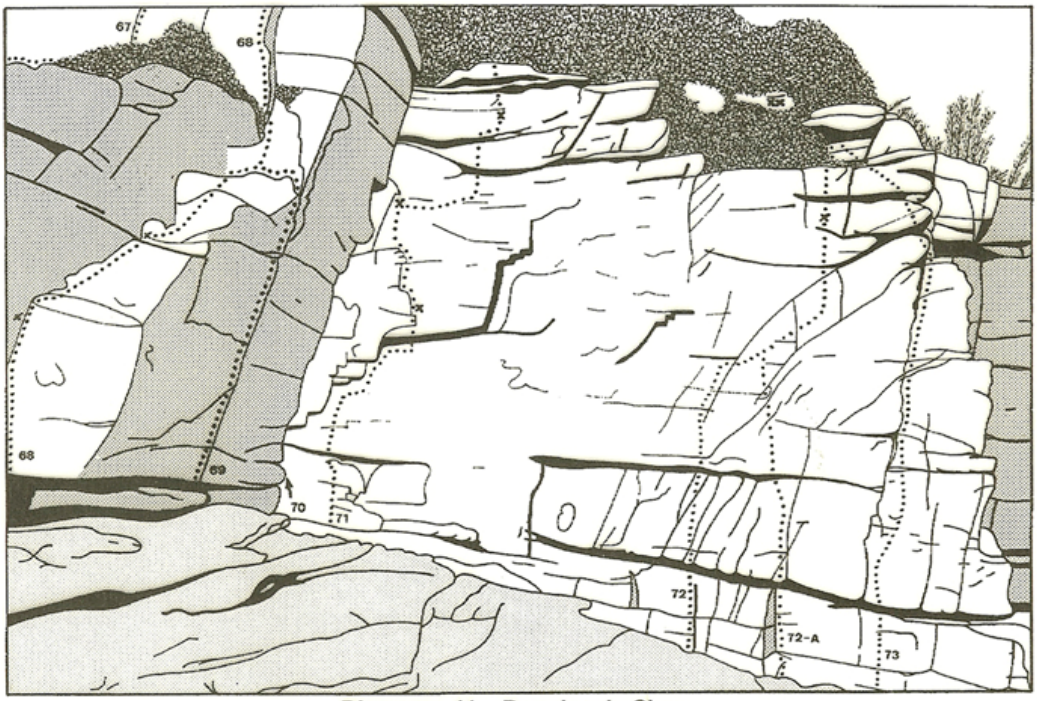


Diagrama 11 – Paredes de Cima

67. Bode Preto **68.** Pai-de-Santo **69.** Sai da Reta **70.** Iansã **71.** Exu **72.** Tranca-Rua
72-A. Variante da Tranca-Rua **73.** Oxossi

74) Encosto de Exu, Vsup, 10 m

Primeiro sistema de fendas da parede seguinte (diagr. 14), esta via conta com ótima proteção em nuts de cabo e friends pequenos, sendo toda feita em oposição e agarras. Logo após o bom platô que marca o fim da seqüência inicial (crux), há um grampo batido na borda inferior de uma grande passarela horizontal; embora a via original tenha seguido até os grampos de **Tranca-Rua**, no topo da parede, é recomendável que se desça do primeiro grampo, pois a rocha acima é completamente podre.

75) Obaluaiê, VI, 10 m

Outra via de agarras e oposição, que segue a fissura vertical imediatamente à direita da via anterior (diagr. 14). Ela usa o grampo desta para proteger o domínio da passarela (crux), onde há outro grampo. Desça dele ou então siga a passarela para a direita até atingir **Oxumarê**, seguindo por esta até o topo da parede. A proteção dos metros iniciais, em nuts de cabo/RP, é bem delicada, mas sólidos friends pequenos podem ser usados logo acima.

76) Oxumarê, Vsup, 10 m

Elegante diedro, levemente negativo, que conecta a parede das vias anteriores com a seguinte (diagr. 12 e 14). A escalada começa em tesoura e assim segue até uma formação que se parece com pedras empilhadas, mas que é bem firme; daí ela atinge a passarela e termina com um fácil lance de agarras em rocha medíocre. Parada no topo em dois grampos, que também servem às cinco vias seguintes. Proteção delicada em nuts de cabo e friends pequenos.

77) Oxum, IV, 10 m

Escalada de agarras, muito repetida por ser relativamente fácil e bem protegida por friends pequenos e médios colocados nas profunda fendas horizontais que cortam esta parede (diagr. 12 e 14). Ela conta com um final independente, logo à direita do da via anterior.

78) Obá, IVsup, 10 m

Outra escalada de agarras, um pouco mais difícil que a anterior (diagr. 12 e 14) e que, fora o fato de a primeira costura já estar bem alta, é bem protegida por friends pequenos e médios, primeiro nas fendas horizontais e, depois, em uma evidente fissura vertical. Após o degrau, atinja o topo da parede por **Oxumarê**, **Oxum** ou **Ogum**.

79) Oxalá, VI, 10 m

Sua base é a mesma da via anterior (diagr. 12 e 14), mas ao invés de tender para a esquerda, como **Obá**, ela segue diretamente pela aresta acima em agarras e oposição; ao chegar ao degrau, atinja o topo por qualquer uma das outras vias ao redor. Via com proteção esparsa e delicada em friends diversos. Cuidado.

80) Ogum, IV, 10 m

Via muito repetida devido à combinação de rocha perfeita, bonitos lances de oposição (com eventuais passadas em agarras) e proteção excelente em friends pequenos e médios. Ela segue o evidente diedro formado pela "asa" de pedra que marca o final das Paredes de Cima (diagr. 13 e 14) e atinge o topo por um fácil lance independente, este em rocha medíocre.

81) Obatalá, V, 15 m

É o diedro oposto a **Ogum**, do lado direito da "asa" (diagr. 13 e 14). Esta via tem sua base bem abaixo, junto ao mar, começando com lances fáceis ao longo de uma fissura toda incrustada de mexilhões para depois continuar por uma oposição negativa, crux da via. Segue-se a ela uma fácil fissura de meio corpo e o lance final de **Ogum**, que dá acesso ao topo da parede. Ótima proteção em friends diversos e nuts de cabo.

Diagrama 12 – Paredes de Cima (Setor Oxum)
70. Iansã **74.** Encosto de Exu **75.** Obaluaiê **76.** Oxumarê **77.** Oxum **78.** Obá **79.** Oxalá **80.** Ogum **81.** Obatalá

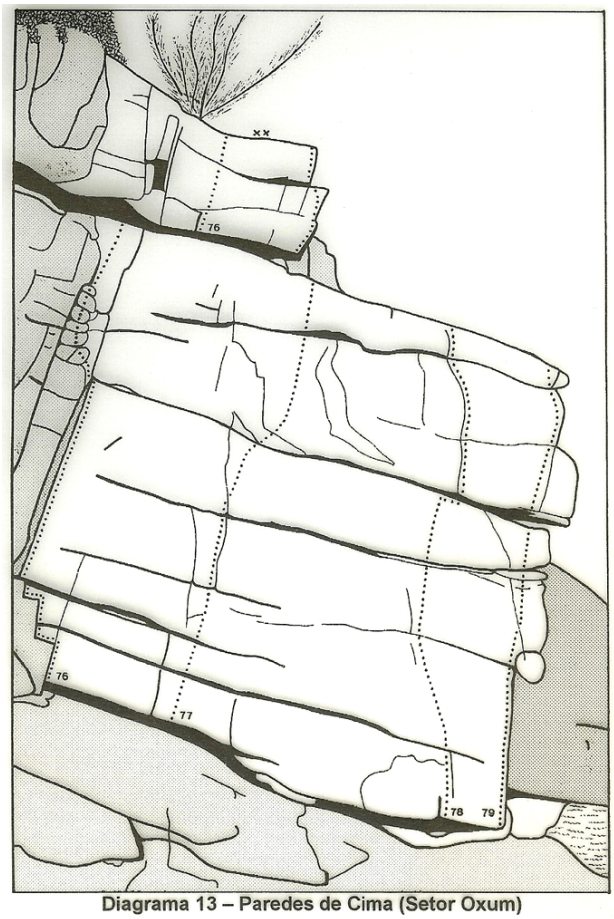


Diagrama 13 – Paredes de Cima (Setor Oxum)
76. Oxumarê **77.** Oxum **78.** Obá **79.** Oxalá

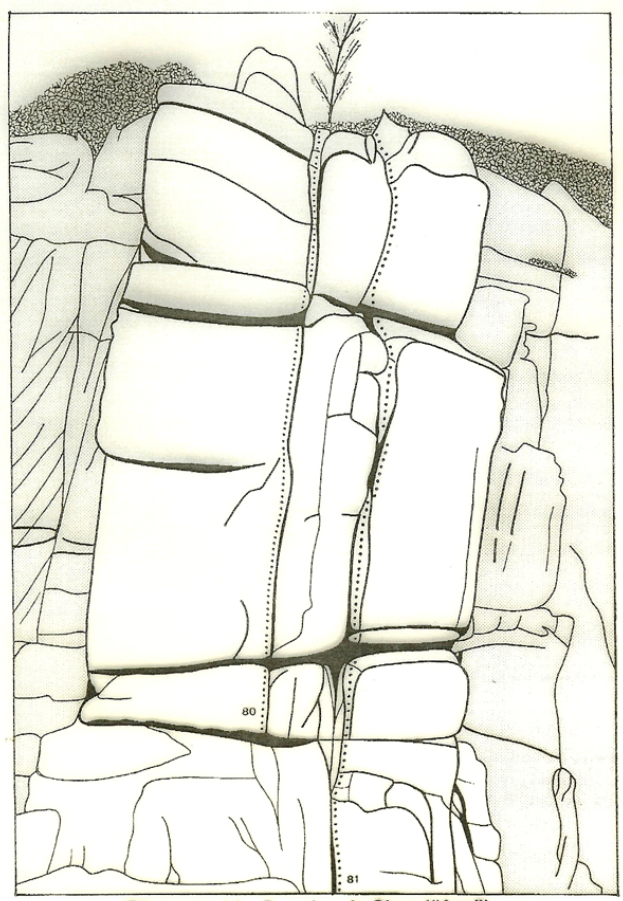


Diagrama 14 – Paredes de Cima ("Asa")
80. Ogum **81.** Obatalá

Paredes de Baixo

Pequeno grupo de paredes perpendiculares, verticais e negativas, com cerca de 15 metros de altura em média, que guarda a entrada do Canyon dos Orixás. Elas constituem um prolongamento natural das Paredes de Cima mas começam em um nível bem abaixo destas, embora mantenham o mesmo padrão de arestas e diedros bem definidos entre as faces. As Paredes de Baixo formam um recanto muito isolado e bonito, que nem os pescadores freqüentam devido à dificuldade de acesso. A rocha é quase sempre excelente, exceto pela segunda metade de **Omulu**, onde ela é bem podre. Um problema é que as vias aí custam mais a secar do que as das Paredes de Cima, além de serem mais sujeitas à ação das ondas; portanto, aproveite sempre que as condições estiverem favoráveis. Todas as vias destas paredes possuem um grampo de parada/descida no final, e todas encontram-se representadas no diagrama 15.

Acesso: ao chegar à "asa" de pedra no final das Paredes de Cima desescale até o costão abaixo; as primeiras vias estarão bem em frente, e contornando-as pela direita você chegará às demais. O lance é fácil, mas uma corda pode ser usada para segurança, especialmente quando ele estiver molhado, o que é comum de acontecer.

82) Omulu, IV, 20 m

Situada na extrema-esquerda da face principal, esta via segue uma óbvia linha de diedros voltados para a direita, protegidos por friends diversos e nuts de cabo. O diedro inicial, feito meio em agarras, meio em tesoura, leva ao bom platô formado pelo topo de um pequeno totem, ainda em rocha sólida. A partir daí ela vai tendendo para a esquerda e a rocha vai se tornando progressivamente pior, exigindo bastante atenção com possíveis agarras e blocos soltos.

83) Tjuringa, VII, 15 m

Começa pela fenda à direita do diedro inicial de **Omulu**, unindo-se a esta no topo do totem para depois prosseguir em agarras diretamente para cima, acompanhando uma tênue fissura. A proteção, em friends pequenos e

médios e nuts de cabo, é muito boa e fácil de colocar na primeira parte, mas escassa e de difícil colocação do platô em diante, trecho que, coincidentemente, é o crux da via.

84) Xangô, VIsup, 15 m

Espetacular escalada que segue as duas evidentes fissuras paralelas à direita de **Tjuringa**. Bonitos lances de agarras e oposição em rocha sólida, e excelente proteção em nuts de cabo e friends pequenos fazem desta uma das melhores escaladas do setor. Algumas pessoas preferem fazer uma horizontal para a esquerda antes do topo para descer pelo grampo final de **Tjuringa**.

85) Fissura do **Fissurado, VIIIsup, 15 m**

Situada na parede seguinte à das vias anteriores, esta escalada começa seguindo a fenda que existe logo à direita da aresta, e que, depois, vira para a direita até se encontrar com uma outra, vertical e retilínea, que tem início no final do primeiro diedro da **Via dos Diedros**, e pela qual chega ao topo da parede. Além de bonita, esta é a escalada mais difícil do conjunto Orixás/Picão até o momento. O lance de agarras inicial já é exigente, mas são os cruéis entalamentos de mãos e dedos acima, com eventuais passadas de agarras e oposição, que lhe conferem o grau elevado. A proteção, em friends diversos, é excelente.

86) Via dos Diedros, VIIsup, 15 m

Três diedros consecutivos que têm início logo à direita da via anterior, sendo o crux o diedro do meio, que é levemente negativo. Escalada elegante e variada, que conta com excelente proteção em nuts de cabo e friends pequenos, estes apenas no diedro final. Para evitar um atrito de corda excessivo, faça uma parada entre os dois primeiros diedros, onde há um amplo platô.

87) Pomba-Gira, VIsup, 15 m

Via que começa com um clássico entalamento de mãos e pés em uma fenda de frente situada logo à direita do diedro inicial da via anterior, e que leva ao mesmo platô citado acima. Faça uma parada ali e prossiga por outra fenda de entalamento de mãos e pés, agora em um grande diedro (à direita do da **Via dos Diedros**), até atingir outro platô, comum com a via anterior e a seguinte. A partir dali faça uma pequena horizontal em agarras para a direita e suba a fissura de meio-corpo final (crux), em rocha um pouco esfarelenta. Via pouco usual na região, pois a sua proteção é feita principalmente com peças grandes - friends e hexentrics -, embora friends pequenos e médios também sejam usados.

88) Xô Satanás, VII, 15m

Um curto lance de agarras, na aresta à direita da fenda inicial de **Pomba-Gira**, leva ao mesmo grande platô onde sempre recomendamos que seja feita uma parada. Ali começa o crux da via, uma seqüência de agarras na parede imediatamente à direita do segundo diedro da **Via dos Diedros**, que é protegida por RP e depois por um grampo e que conduz ao platô comum com as duas vias anteriores. Deste parte então a seqüência final, negativa e atlética, em agarras e oposição. A proteção móvel, inteiramente baseada em nuts de cabo (inclusive RP), é muito boa.

Diagrama 15 – Paredes de Baixo

82. Omulu **83.** Tjuringa **84.** Xangô **85.** Fissura do Fissurado **86.** Via dos Diedros **87.** Pomba-Gira **88.** Xô Satanás

Canyon dos Orixás

Imponente desfiladeiro de paredes verticais ou ligeiramente negativas banhadas pelo mar, cuja entrada é guarnecida, à esquerda, pelo conjunto das Paredes de Baixo. O único acesso possível à base das vias é de rapel, a partir de um grampo batido em sua borda, exatamente sobre a "coluna vertebral" – uma exótica formação rochosa pela qual termina **Curto-Circuito**, mas que só é visível de baixo ou, então, do outro lado do canyon.

A saída do canyon é normalmente feita por **Ali-Babá**, via curta e fácil, mas é recomendável que todos os que escalem ali deixem sempre uma corda fixa no grampo de descida, para qualquer eventualidade.

A parede principal do canyon, que fica à esquerda de quem está de costas para o mar, tem cerca de 25 metros de altura e é ligeiramente negativa. Ela conta, até agora, com uma única via (**Quebra-Cabeça**), mas é grande o potencial para novas escaladas ali, todas alternando costuras móveis e fixas. Em um certo trecho a parede, apesar de granítica, lembra muito um conglomerado com grandes seixos arredondados, "colados" na forma de um verdadeiro mosaico, belo e intimidante. A parede oposta, menor, já foi bem mais explorada, tendo proporcionado muitas vias de características e dificuldades bem distintas entre si.

Acesso: siga o acesso M, do mapa II, até o fim, e procure o grampo de descida bem na borda do canyon; para atingir a base de algumas vias é necessária uma segunda pequena descida, mas a mesma corda pode ser utilizada. Para chegar à base de ***Quebra-Cabeça*** *siga andando até o fundo do canyon e depois desescale um lance e suba outro, ambos bem fáceis, mas freqüentemente úmidos.*

Parede Principal

89) Quebra-Cabeça, VIsup, 25 m

Espetacular escalada na parede principal do canyon, que começa com uma longa seqüência de agarras nos seixos descritos acima, protegida por cinco grampos e que leva a um ótimo platô a meio caminho do topo. Dali ela prossegue em oposição e agarras pela evidente fissura estreita acima, cuja entrada é fortemente negativa, com boa proteção em friends pequenos e nuts de cabo, chegando assim ao grampo de parada/descida do final. Não suba os três ou quatros metros que ainda restam até o topo da parede, pois a rocha ali torna-se inteiramente decomposta.

90) Chaminé da Lacraia, III, 30 m

Óbvia chaminé formada pelo encontro da parede principal com as formações rochosas do fundo do canyon. Via suja, desinteressante e perigosa devido à grande quantidade de blocos soltos, e que só foi completada porque a

volta já não era mais possível. Ela começa com um trepa-pedra logo acima do nível do mar e continua pela chaminé principal, onde friends pequenos duvidosos são a única proteção possível. Depois segue-se uma rampa escorregadia, recoberta por estiletes secos de casuarina, tendo sido a parada feita em uma destas árvores, no topo da parede. Inteiramente desaconselhável.

Parede da Direita

91) Papa-Defunto, Vsup, 25 m

Escalada em agarras situada na extrema-esquerda da parede e, portanto, no fundo do canyon. Ela possui duas seqüências bem distintas, separadas entre si por um grande platô de onde se pode inclusive sair andando, para a direita e para cima, até o topo da parede. A primeira seqüência, mais fácil, tem um lance inicial longo e alguns blocos soltos, exigindo bastante cautela. Já a segunda é em rocha firme, sendo o crux o lance de agarras para atingir o grampo de parada/descida do topo. Proteção razoável em nuts de cabo/RP e em friends pequenos e médios.

92) Sangue Bom, VII (1), 15 m

Instigante via em agarras ao longo de uma fissura finíssima, protegida por nuts de cabo (RP indispensáveis) e friends pequenos, e que termina no amplo platô final de **Troll**, utilizando o grampo final desta para parada/descida (diagr. 16). Os lances iniciais, verticais, seguem uma linha de lacas e agarras bem definidas, vindo a seguir o crux - uma seqüência ligeiramente negativa protegida apenas por RP. No trecho final a rocha, até então excelente, cai um pouco de qualidade, sendo aconselhável que sejam colocadas muitas costuras. Via para ser guiada apenas por quem possua um bom domínio do uso de equipamento móvel; se não, faça-a com corda de cima. Guiada originalmente com um ponto de apoio para descanso.

93) Puro-Sangue, Vsup, 15 m

Sua base encontra-se a cerca de um metro à direita da base da via anterior (diagr. 16). Ela começa com fáceis lances de agarras, bem protegidos por nuts de cabo, até atingir a base de um pequeno diedro voltado para a direita, que é feito em oposição, com proteção em nuts de cabo e friends pequenos. Um grampo garante a saída em agarras (um pouco esfarelenta) para a direita até atingir **Troll**, seguindo por esta até o grande platô acima. Por fim, **Puro-Sangue** sai para a direita até dois grampos de parada/descida no início da longa passarela horizontal que cruza a parede naquele nível, e pela qual se pode até sair andando em direção à direita.

94) Troll, IIIsup, 25 m

Via que começa pelo fácil diedro à direita de **Puro-Sangue** (diagr. 16) e, uma vez atingida a plataforma acima, sobe em direção a um "V" formado por uma fissura à esquerda e um dique de cristal à direita (há na verdade uma outra fenda vertical, bem no meio do "V", que é seguida por **Rock In Rio**). Siga a fenda para a esquerda, que se alarga até formar uma pequena chaminé que termina em um platô onde está localizado o grampo de parada/descida. Boa proteção em friends diversos e nuts de cabo. É possível chegar ao topo da parede a partir do grampo, mas atenção: lá não existe ponto de ancoragem, apenas um vasto capinzal.

95) Rock in Rio, Vsup, 15 m

Via que começa pela aresta à direita do diedro inicial de **Troll** (bem sobre o mar, portanto) e prossegue pela fenda no meio do "V" mencionado acima (diagr. 16), numa oposição que é o seu crux e onde há um grampo protegendo os metros finais, pois a rocha aí é de qualidade duvidosa. Ela chega então à grande passarela já citada, e a parada pode ser feita nos grampos finais de **Puro-Sangue**, alguns metros à esquerda. Proteção em friends pequenos e médios e nuts de cabo.

96) Curto-Circuito, VII, 15 m

Boa escalada, que começa em oposição em um pequeno diedro voltado para a direita (diagr. 16), protegido por nuts de cabo e friends pequenos, e prossegue em agarras (crux), agora com proteção em um grampo, até à passarela. Só que, ao contrário das vias anteriores, **Curto-Circuito** continua pelo degrau rochoso acima, com proteção em friends médios, acompanhando a "coluna vertebral" até chegar à parada, que é feita no mesmo grampo onde é montado o rapel de acesso ao canyon. Este lance final, em agarras e oposição, é um pouco esfarelento, mas seguro.

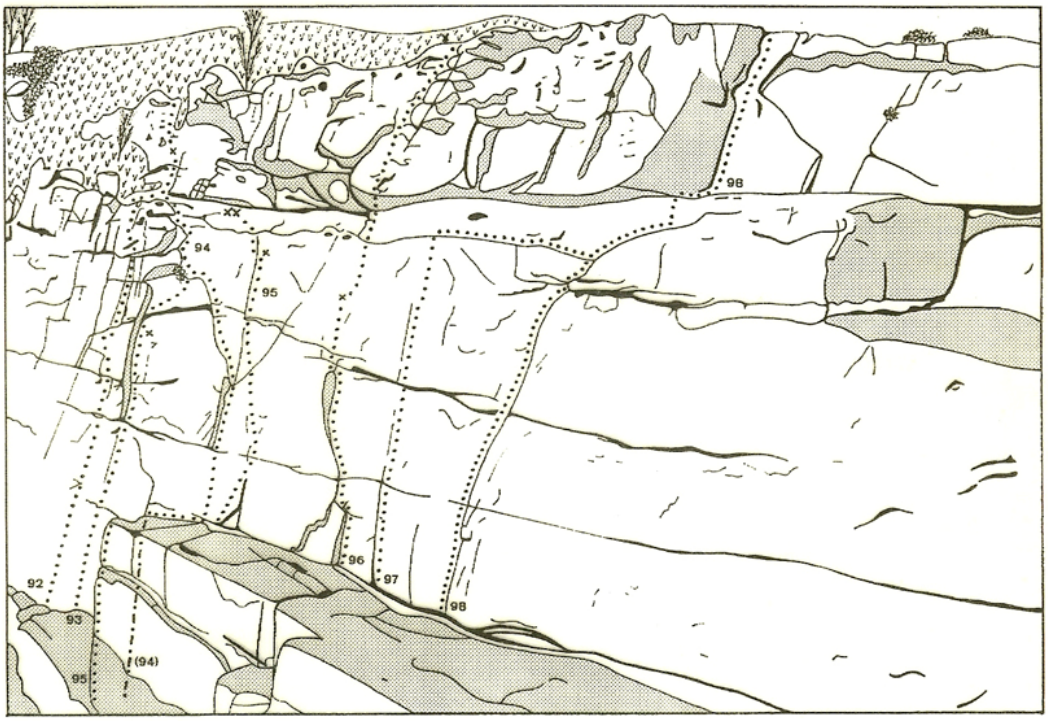


Diagrama 16 – Canyon dos Orixás

92. Sangue Bom **93.** Puro-Sangue **94.** Troll **95.** Rock in Rio **96.** Curto-Circuito **97.** Despacho **98.** Ali-Babá

97) Despacho, VIIsup, 10 m

Pequena mas exigente escalada que segue o finíssimo sistema de fissuras verticais existente exatamente sob a descida normal de rapel para o canyon (diagr. 16). Protegida apenas por nuts de cabo e friends pequenos, nem sempre próximos entre si, ela envolve lances de oposição, agarras e entalamento de dedos, e termina na passarela. Daí tanto é possível seguir para cima, pelos lances finais de **Curto-Circuito**, como sair andando para a direita, até à parada de **Ali-Babá**.

98) Ali-Babá, III, 15 m

Via que segue o óbvio diedro em diagonal para a direita bem ao lado de **Despacho** (diagr. 16), sendo muito repetida por diversas razões: bonitos lances de agarras e oposição; excelente proteção em nuts de cabo e friends pequenos; e porque oferece a saída mais rápida do canyon. Ao chegar aos costões acima (no ponto exato onde termina a passarela), faça uma parada com friends grandes e saia andando para a direita ou, então, complete a via pela chaminé acima, que é um pouco esfarelenta, fazendo outra parada em móvel, com peças grandes, no topo da parede.

Obs.: há outra via sem nome mais à direita, difícil, feita com corda de cima apenas por Ronaldo Franzen Jr. ("Nativo"), escalador paranaense.

PICO DO PERIGOSO

Também conhecido como "Pedra da Tartaruga" devido à semelhança que apresenta com a própria quando visto de longe, o Pico do Perigoso é, na verdade, uma península de características muito semelhantes às da Pedra do Pontal de Sernambetiba. Só que enquanto esta é separada do continente por uma estreita faixa de areia que submerge na maré alta, no Perigoso a ligação é perene, constituída por um largo derrame de diabásio parcialmente encoberto por um manto de sedimentos.

Em cada extremo desta ligação, que não leva mais do que dois minutos para ser percorrida, há uma praia. A da esquerda (de quem olha para ao montanha), de areia, chama-se Praia do Perigoso, e é razoavelmente freqüentada por banhistas normais e por farofeiros; a outra é a Praia dos Búzios, pequena faixa de seixos, pedras e alguma areia que recebe bem menos visitantes.

A vegetação primitiva do Pico do Perigoso foi quase toda arrasada por incêndios criminosos, restando hoje pouco mais do que um capinzal uniforme. Isto, no entanto, conferiu maior destaque aos grandes blocos existentes no cume e em seu entorno, nos quais já foram estabelecidas algumas vias de escalada. **Mamão com Açúcar** e **Mamão sem Açúcar** situam-se em blocos bem abaixo da casa do único morador do local (ver abaixo). Duas outras - **Você Decide** e **Jogo Bruto** - situam-se em uma parede vertical em frente à projeção rochosa que forma a "cabeça" da tartaruga, enquanto **A Grande Virada** fica em seu "pescoço". **Muquirana**, por fim, encontra-se em um afloramento rochoso de pouca inclinação voltado na direção aproximada da Praia dos Búzios.

Uma curiosidade local é que há muitos anos reside em uma barraca erguida sob os blocos do cume um quase-ermitão cujo apelido é "Batata". Sempre amigável com todos, inclusive com os escaladores, "Batata" mantém impecavelmente limpo e arrumado o seu espaço, inclusive cuidando de um jardim que quebra a monotonia do oceano de capim-colonião ao redor. Ele também já plantou diversas árvores, mas poucas escaparam ao fogo e aos farofeiros, que quebram as mudas para que estas sirvam de espeque para as suas barracas...

Acesso: siga até o fim a trilha normal para a Praia do Perigoso (mapa II, acesso J) e, ao chegar à ligação entre as duas praias, siga para a direita, na direção da Praia dos Búzios. Quase chegando nela começa, à esquerda, a bem marcada trilha que conduz ao topo do Pico do Perigoso (e, portanto, aos blocos que ali existem e às suas escaladas); para ***Mamão com Açúcar*** *e* ***Mamão sem Açúcar*** *desça pelo capim diretamente a partir da moradia do "Batata" e depois siga para a direita ao longo da parede até à base de ambas; para* ***Muquirana*** *abandone a trilha que leva ao cume na curva em ângulo reto para a esquerda, seguindo por alguns minutos o caminho em frente, que é um pouco menos definido; para* ***A Grande Virada*** *abandone a trilha no início da rampa final, desça para a esquerda pelo capim (não há trilha) e acompanhe a parede rochosa da "cabeça" até chegar à base de um grande diedro voltado para a esquerda, que é seguido pela via; continue acompanhando a parede até o fim e suba um pequeno costão: você atingirá assim a base da parede onde se localizam* ***Você Decide*** *e* ***Jogo Bruto****.*

Parede da Esquerda

99) Você Decide, Vsup, 8 m

Pequena oposição na extrema-esquerda da parede, que conta com um grampo de parada/descida no final. Boa proteção em friends pequenos e médios, porém é difícil parar para colocá-los.

100) Jogo Bruto, VII, 20 m

Via que acompanha o óbvio sistema de fendas existente entre **Você Decide** e a larga chaminé formada pelo encontro desta parede com a cabeça da "tartaruga". O crux é a seqüência inicial em agarras, protegida por nuts de cabo e friends pequenos, que leva a um platô inclinado onde se pode descansar meio que em cavalinho. Daí ela segue em oposição numa enorme laca que, por incrível que pareça, está firme (use-a com cautela mesmo assim, pois nunca se sabe...), e termina por uma fenda larga e fácil, que tanto pode ser feita em meio-corpo como em oposição. A proteção aí, sempre boa, é em friends diversos e hexentrics grandes. Parada em móvel no topo, e rápida descida por caminhada na direção de **Você Decide** (ou de rapel no grampo final desta).

Parede Principal

101) A Grande Virada, VIsup, 20 m

Espetacular escalada que acompanha um grande diedro voltado para a esquerda e que alterna trechos em grampos com outros com proteção móvel (friends pequenos e médios e nuts de cabo). Ela começa imediatamente à direita do diedro e sai em agarras para a esquerda para depois voltar a subir, de platô em platô, até o primeiro grampo, numa seqüência não muito difícil mas bem exposta e de proteção escassa e delicada. Daí a via retorna para a direita até atingir o diedro, pelo qual segue até um bom platô onde começa a exigente seqüência final, toda em grampos. Descida do último grampo, já que acima dele existe uma barreira compacta de cactos e, de qualquer forma, seria só caminhada.

Blocos

102) Vírus Polimórficos, VII A-1, 20 m

Óbvia fissura vertical no bloco da esquerda do anfiteatro formado pelos grandes blocos do cume, precedida de uma delicada seqüência em livre de agarras protegida por três grampos (diagr. 17). A fenda é um fácil artificial móvel

(friends e nuts de cabo), devendo as peças grandes serem reservadas para a parada, que é feita no platô que existe antes do fácil lance de agarras final. A via foi feita em livre apenas até à entrada da fenda, e da saída desta até o topo.

103) Cobras e Lagartos, V, 15 m

Via situada no bloco principal, quase sobre a bem-cuidada moradia do "Batata". O crux é o lance de agarras inicial, para entrar na fenda, seguido depois por uma bela fissura larga, feita em oposição e bem protegida por friends diversos. Pouco antes do final da fenda saia em agarras para a direita, onde um grampo garante os metros finais até o topo, onde deve ser feita uma parada em móvel.

104) Miramar, II, 15 m

Chaminé média clássica (diagr. 17), precedida de uma calha larga de pequena extensão. Embora não se faça nenhuma costura, até porque ela é muito fácil, a ancoragem no cume é feita com material móvel (friends pequenos e médios). Ótima seqüência de chaminé para principiantes, já bem utilizada pelos cursos básicos de alguns clubes de montanhismo da cidade.

105) Bonitinha Mas Ordinária, VI, 15m

Bonita escalada que acompanha, pela direita, a Chaminé **Miramar** (diagr. 17). Ela começa pela fácil fissura ao lado da calha inicial desta e depois segue o evidente diedro voltado para a direita, que é quase todo "cego", sendo por isso de difícil proteção (nuts de cabo, inclusive RP, e friends pequenos). No ponto mais crítico um grampo alivia a pressão, mas mesmo assim esta é uma via delicada, que deve ser abordada com cuidado ou, então, com corda de cima.

106) Festa no Céu, IV, 20 m

Escalada que começa com uma diagonal para a esquerda sob um grande teto e que, depois de chegar a um pequeno platô com vegetação (que divide com **Bonitinha mas Ordinária**), segue em oposição por uma estreita fissura em diagonal para a direita (diagr. 17). Boa proteção em friends médios no início e em nuts de cabo e em friends pequenos na oposição. No topo faça uma parada em móvel (a mesma de **Miramar**).

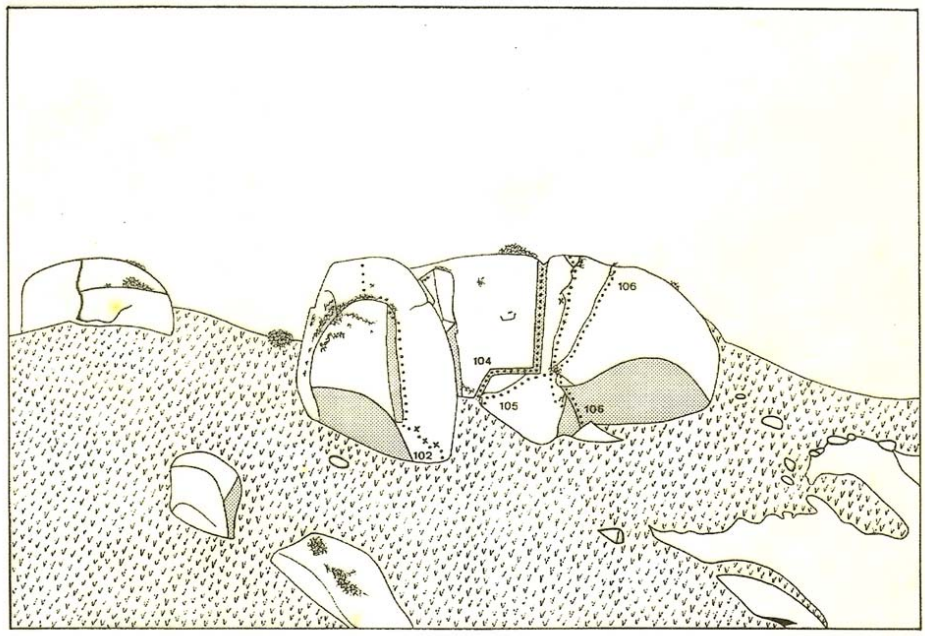


Diagrama 17 – Blocos do Cume do Pico do Perigoso

102. Vírus Polimórficos **104.** Miramar **105.** Bonitinha mas Ordinária **106.** Festa no Céu

107) Mamão com Açúcar, IIIsup, 15 m

Óbvia chaminé e fissura no bloco da esquerda (dos dois que existem abaixo da moradia do "Batata"). Começa com uma fácil chaminé larga em diagonal para a direita e, na parada acima, onde a chaminé prossegue para a direita cada vez mais fácil, ela sai para a esquerda, buscando uma evidente fissura larga. A entrada desta fissura, que é o crux da via, tem ótima proteção em friends médios e grandes, mas o trecho abaixo é desprotegido. Há um grampo de parada/descida no topo.

108) Mamão sem Açúcar, VIsup (2), 10 m

Difícil fissura situada no bloco à direita do da via anterior, e que também conta com um grampo de parada/descida no topo. Inteiramente protegida por friends médios e grandes, **Mamão sem Açúcar** começa por uma chaminé "sem fundo", tem uma passada em meio corpo e, depois, prossegue por uma exigente fissura do tipo "*off-hands*", isto é, um pouco mais larga que uma fissura de punhos mas mais estreita que uma de meio corpo, onde os dois pontos de apoio foram utilizados. Recomenda-se o uso de calça e camiseta compridas e de joelheiras!

Falésia da "Muquirana"

109) Muquirana, IVsup, 30 m

Bem mais exigente do que parece à primeira vista, esta via acompanha uma larga e óbvia fissura em diagonal - quase horizontal - para a esquerda para depois subir até o grampo de parada/descida no final da parede. Ela apresenta lances de agarras, oposição e chaminé, e a proteção, nem sempre boa, é feita com friends diversos e nuts e cabo. Esta via possuía, e talvez ainda possua, muitas lacas soltas. Cuidado.

MORRO DE SÃO JOÃO DA MANTIQUEIRA

Pequeno morro situado entre Grumari e Barra de Guaratiba e que ainda possui bons trechos de cobertura florestal, embora esta esteja sendo progressivamente substituida por bananeiras, em especial na vertente de Grumari.

Além do cume principal (276 m) ele possui um outro, secundário (224 m), mais próximo a Grumari, sendo que as vertentes Sul/Sudeste de ambos mergulham diretamente no mar, formando uma orla de costões rochosos de maior ou menor inclinação onde os recuos existentes, preenchidos por areia, deram origem às praias do Inferno, Funda e do Meio - último trecho de costa no município (junto com as vizinhas Praia do Perigoso e Praia dos Búzios) ainda não "desenvolvido" pela ação humana devido ao difícil acesso.

A única via de escalada no Morro de São João da Mantiqueira situa-se em uma íngreme parede voltada para a Estrada de Grumari, estreita rua que liga a praia de mesmo nome à Estrada de Barra de Guaratiba.

Acesso: no ponto mais alto da Estrada de Grumari encontra-se o Restaurante "Point de Grumari", que possui uma vista espetacular da região; nos fundos deste – mais exatamente na cozinha – começa uma trilha, estreita, acidentada e com muitos espinhos, que acompanha uma tubulação para captação de água e que em poucos minutos conduz à base da parede, estando o início da via poucos metros à esquerda.

110) Fissura do **Homem Mau, VI, 25 m**

Fissura bem definida, em diagonal para a esquerda, que termina em uma árvore de onde é possível a descida (com duas cordas) ou de onde se pode sair andando em direção ao cume. O crux é uma bonita seqüência de oposição, levemente negativa, conduzindo a uma grande pedra que, apesar de estar completamente solta, resistiu a todos os esforços para removê-la do lugar, devido ao seu peso. Daí, uma fácil oposição em horizontal para a esquerda leva a um confortável platô de onde parte a fenda final, larga mas com uma barreira de cactos em sua segunda metade. Embora a proteção seja excelente, em friends diversos e hexentrics grandes, a Fissura do **Homem Mau** foi inteiramente tomada por marimbondos após a sua conquista, o que, somado aos cactos e ao difícil acesso, fazem dela uma opção pouco recomendável.

MORRO DA BOA VISTA

É a montanha mais alta da Prainha, cujo cume fica bem em frente ao centro da praia e cujas encostas ainda são, em grande parte, cobertas por florestas primárias ou secundárias, havendo apenas poucos trechos de capim ou bananeiras. As vias de escalada situam-se em um grande contraforte rochoso à esquerda, cujas encostas mergulhavam diretamente no mar antes de serem cortadas a dinamite para que fôsse feita a ligação Prainha-Grumari, durante a abertura da Avenida Estado da Guanabara. Como já foi dito antes, estas escaladas diferem das demais contidas neste guia porque são relativamente longas (entre 130 e 230 metros) e inteiramente protegidas por grampos.

A caminhada para o topo deste contraforte – que já vimos referenciado em certos mapas como "Pedra dos Cabritos" – é muito bonita e agradável. Ela começa no final da Prainha, imediatamente à direita da face rochosa onde se

situam as escaladas, que acompanha até o colo entre o contraforte e o cume principal; depois ela vira à esquerda e rapidamente atinge o seu topo, que é bem aberto e de onde se tem uma vista esplêndida da região.

Com a maravilhosa Prainha bem abaixo, e Grumari logo ao lado, este é um bom programa de verão desde que iniciado bem cedo ou bem tarde, pois a parede é voltada para Leste e, por isso, pega um sol abrasador desde cedo.

*Acesso: para as vias de **Joana** a **Bem-Me-Quer,** suba um pequeno lance na extrema-direita do trecho dinamitado, cerca de 20 metros após a placa comemorativa da inauguração da avenida, e siga pelo costão acima, saindo depois à esquerda para a primeira ou à direita para a segunda; para **Paulo de Faria** siga diretamente em frente (você já está nela, na verdade). Para **Bom Crioulo**, pegue a trilha normal para o topo do contraforte e logo vire à esquerda, na primeira – e única – saída; a base da via estará a poucos metros, mas fique atento porque este acesso não é bem definido.*

111) Paredão **Joana, 2º III, 130 m**

Costão de gravatás fortemente grampeado, que alterna trechos de escalada com outros de caminhada. Os melhores lances estão logo no começo, ao longo de uma bonita fissura – também grampeada. A via começa na extrema-esquerda da parede, na direção de um pequeno teto.

112) Paredão **Paulo de Faria, 3º IV, 200 m**

Escalada que começa com uma enfiada de corda ao longo de um costão, continua em agarras e aderência diretamente para cima e, depois, faz uma longa diagonal para a direita antes dos zigue-zagues finais. Generosa proteção em grampos, caminhada de acesso quase inexistente e uma linda vista tornam esta via bastante repetida.

113) Paredão **Bem-Me-Quer, 3º IVsup, 230 m**

Boa via de agarras e aderência, com grampeação discreta, que segue mais ou menos paralela a **Paulo de Faria**. Ao chegar ao final da parede principal, atravesse o campo de capim-melado e de outras plantas rasteiras em frente (resultado de sucessivos incêndios) para fazer a última enfiada da via num degrau rochoso que termina praticamente no topo do contraforte.

114) Paredão **Bom Crioulo, 4º V, 180 m**

Via cujo crux é a delicada enfiada inicial em agarras e aderência, bem longa e contínua e que requer um bom trabalho de pés. Após a primeira parada ela segue mais um pouco para cima antes de fazer uma horizontal para a direita que leva aos lances finais, estes novamente para cima, sendo alguns bem interessantes.

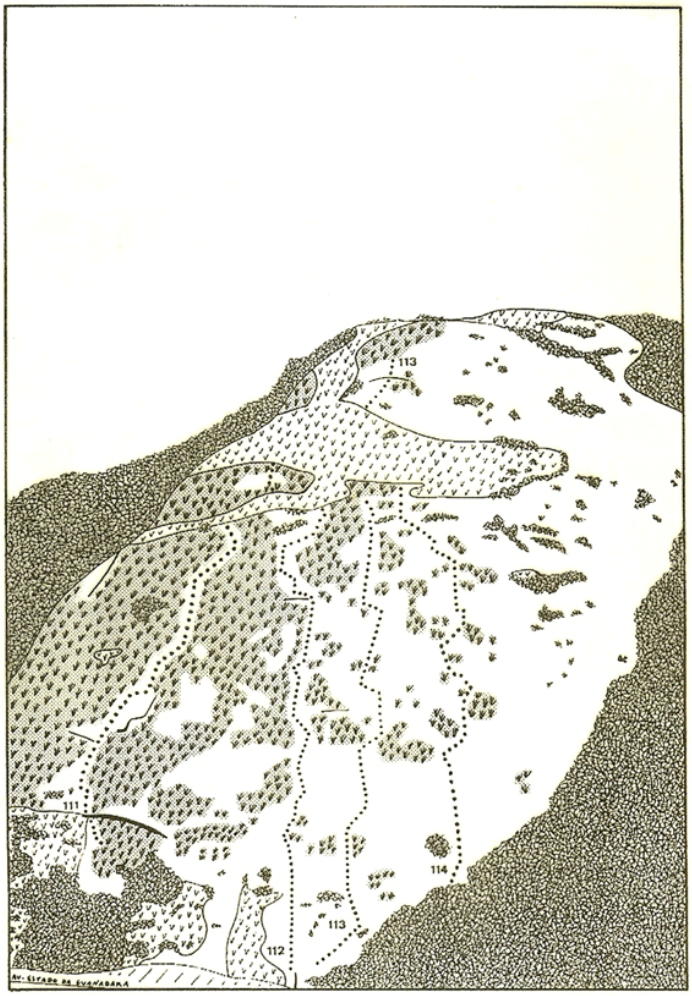


Diagrama 18 – Morro da Boa Vista (Prainha)
111. Paredão Joana **112.** Paredão Paulo de Faria **113.** Paredão Bem-Me-Quer
114. Paredão Bom Crioulo

BLOCOS DA PRAINHA

Bem no meio da Prainha, uma das mais belas praias do Rio de Janeiro e concorrido *point* da tribo dos surfistas, erguem-se alguns blocos de tamanho considerável nos quais foram estabelecidas diversas vias, quase todas com grampos. Este é um bom programa de verão, desde que se comece a escalar ou muito cedo ou muito tarde, devido ao sol inclemente. Em dias de mar alto, por outro lado, o início de todas as escaladas é batido pelas ondas.

Todas as vias contam com um grampo de parada/descida no topo e duas delas começam com um artificial fixo, mas as mais interessantes são as vias em livre.

Acesso: deixe a Av. Estado da Guanabara no ponto onde há um bloco no meio da rua, separando as pistas, e ande por alguns metros na areia até à base das vias, contornando os blocos pela esquerda ou pela direita. A descida tanto pode ser de rapel pelos grampos do topo como por caminhada em direção à rua.

115) Via **1, IVsup, 15m**

Bela via em agarras, que acompanha pela esquerda a óbvia aresta do bloco principal. O grau do crux sobe um pouco se uma agarra camuflada não for encontrada. Proteção em quatro grampos, apesar das fendas em sua segunda metade.

116) Via **2, II, 15 m**

Escalada protegida por três grampos que segue o fácil sistema de fendas logo à direita da via anterior. Do segundo grampo ela sai para a direita sobre uma grande laca, mas também é possível a saída em oposição pelo diedro à esquerda, um lance mais bonito e exigente.

117) Via **3, II A-1, 10 m**

Artificial fixo seguido de um pequeno costão, no bloco à direita do das vias anteriores.

118) Via **4, III A-1, 10 m**

Artificial fixo seguido de lances de agarras ao longo de uma canaleta estreita, também protegida por grampos.

119) El Niño, VIsup, 10 m

Via cujo crux é o diedrinho inicial, bem protegido por nuts de cabo pequenos. Segue-se a ele um fácil lance de agarras até uma fenda voltada para baixo, onde friends médios dão proteção à horizontal para a esquerda que leva ao último grampo da via anterior, de onde se pode descer ou seguir até o topo.

MORRO DO CAETÉ

Montanha cujas encostas separam a Praia da Macumba da Prainha. Diretamente ligada ao Morro da Boa Vista, ela ainda ostenta alguns remanescentes de mata primária, embora estes, infelizmente, estejam sendo impiedosamente destruídos para expansão dos bananais que assolam a região.

Sua face principal, voltada para o mar, é pouco inclinada e apresenta exuberante vegetação rupícola. Uma outra, bem mais íngreme, voltada para o anfiteatro da Prainha, ainda não foi explorada em termos de escalada. A única via registrada situa-se, portanto, em um pequeno contraforte rochoso – batizado pelos conquistadores de "Agulhinha CERJ" – voltado para a Estrada do Pontal, bem em frente ao Condomínio "Maramar".

Acesso: pegue o caminho de terra que começa imediatamente à esquerda do n° 4006 da Estrada do Pontal (bem próximo ao trevo com a Av. Estado da Guanabara e o Viaduto do Pontal), passe por um barraco e, após subir alguns blocos de grandes dimensões, parcialmente recobertos de mato, você chegará à base da parede.

120) Fissura **Sônia Travassos, 3° A-1, 40 m**

Escalada que começa seguindo uma bonita fissura fina – conquistada em artificial com pitons e, ainda assim, com grampos a cada cinco metros – e depois, no final desta, sai em agarras para a esquerda. Pode-se fazer uma parada aí, para reduzir o atrito, ou então seguir até o topo da parede seguindo outra fissura, bem mais fácil, ultrapassando um tetinho já quase no final. Todo a segunda metade, que é em livre, é protegida por grampos, e a fissura inicial pode ser bem protegida por nuts de cabo e friends pequenos, dispensando assim os pitons e, claro, os grampos. Cuidado com os marimbondos na base. Descida de rapel pela parede.

PEDRA DO PONTAL

A Pedra do Pontal de Sernambetiba é a península rochosa existente no encontro das praias da Barra da Tijuca e da Macumba (também chamada de Praia do Recreio dos Bandeirantes). Na maré alta, ou quando o mar está de ressaca, ela se converte em uma ilha, às vêzes inacessível. Ela possui uma parede quase vertical voltada para a areia, onde se destaca, no lado esquerdo, uma fissura muito bem marcada (**Sangue e Areia)**, tendo sido feita também uma outra, bem menor (**Micro-Entidade**), na extrema-direita da parede. Há ainda um pequeno trepa-pedra grampeado na encosta à esquerda de ambas.

Seu cume pode ser rapidamente atingido a partir da praia, ou pelo mencionado trepa-pedra ou, então, pela bem marcada trilha normal, que contorna pela direita a parede onde se encontram as escaladas para depois subir a íngreme encosta final. Devido aos incêndios sistemáticos, só capim e plantas rasteiras crescem no topo, mas dele se tem uma vista magnífica do Recreio, da Barra da Tijuca e da Baixada de Jacarepaguá, limitada de um lado pela Serra da Carioca, onde se destacam a Pedra da Gávea e o Pico da Tijuca, e de outro pelo Maciço da Pedra Branca. Ótimo programa de verão, pois a parede só pega sol com a manhã já bem avançada.

Acesso: atravesse a faixa de areia que separa as duas praias e siga pelo costão em frente diretamente até à base da parede, atravessando um mato ralo nos metros finais.

121) Sangue e Areia, VI, 30 m

Escalada quase que inteiramente em oposição, com algumas poucas passadas em agarras. Ela conta com excelente proteção em nuts de cabo e friends diversos, sendo hexentrics grandes úteis porém não indispensáveis (diagr.19). A parada no final tanto pode ser feita em móvel (caminho original) quanto em um grampo um pouco mais à direita, no qual também é possível se instalar corda de cima, desde que deixadas algumas costuras direcionais na fenda. Infelizmente, por duas vezes foram batidos mais de dez grampos ao longo desta via, os quais, contudo, foram prontamente removidos, devolvendo à escalada suas características originais.

122) Micro-Entidade, IIIsup, 12 m

Pequena oposição em um diedro voltado para a esquerda, em rocha sólida e com boa pega (diagr. 19). Desde a sua conquista, no entanto, a fenda foi tomada por bromélias e cactos, inviabilizando assim a sua repetição. Proteção original em friends e hexentrics grandes, e saída para o cume por caminhada, através de um espinheiro.

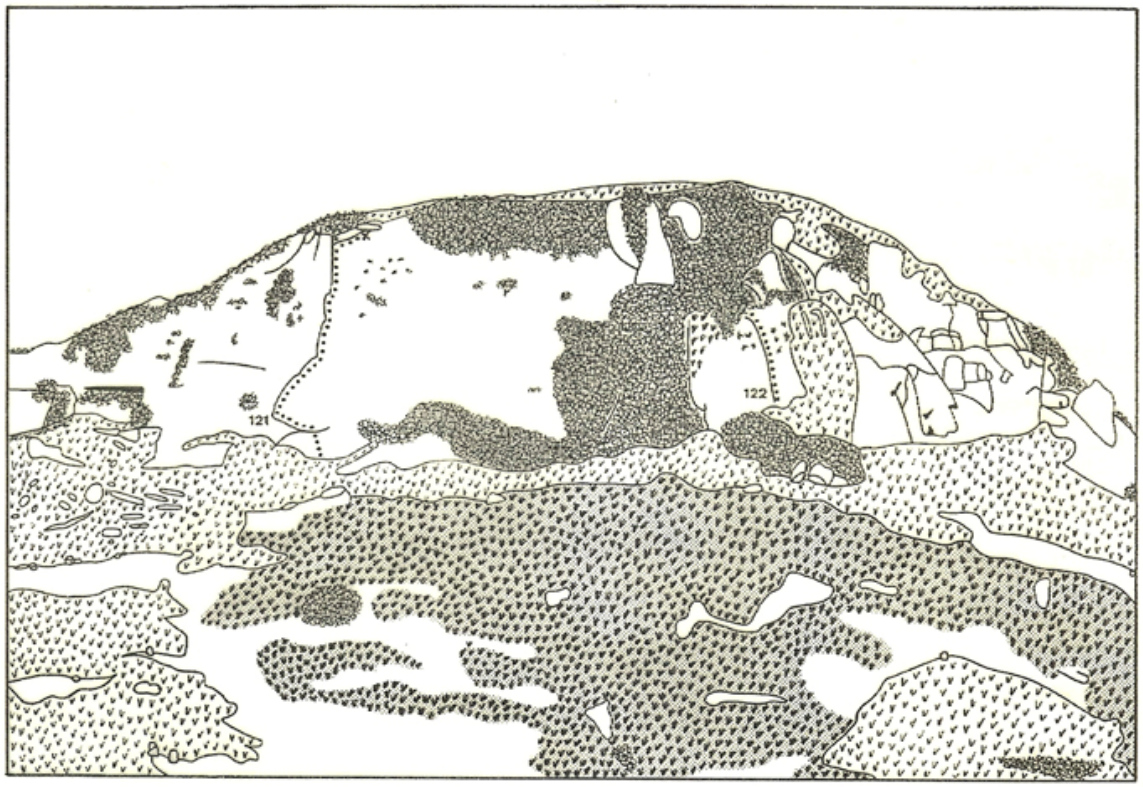


Diagrama 19 – Pedra do Pontal

121. Sangue e Areia 122. Micro-Entidade

RELAÇÃO DE CONQUISTADORES

São apresentados aqui os autores das escaladas constantes neste guia, bem como o mês e ano de sua conquista – isso quando foi possível obter tais dados. No caso das vias *equipadas* com corda de cima, tal característica também é indicada para diferenciá-las das *conquistadas* (abertas de baixo para cima). Nas vias pequenas, que constituem a grande maioria deste guia, procuramos apresentar em primeiro lugar o nome de quem guiou a via (ou a maior parte dela), seguido do nome dos participantes.

PONTA DO PICÃO

Canyon de Fora

1. **Craca À-Tôa** - André Ilha e Henrique Varella, 11/97
2. **Xis da Questão -** André Ilha e Benito Esteves, 11/97
3. Fissura **Molhadinha** - André Ilha e Paulo Chaves, 12/97

Blocos

4. **Cantinho das Sereias** - Fábio Oliveira, 12/97
5. **Fissurei** - Fábio Oliveira, Antônio Paulo Farias, Helmuth Becker e Alexandre Aguiar ("Xacundum"), 12/97
6. **Peter Pan -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 10/96
7. Variante **Pirlimpimpim -** André Ilha, 4/97
8. **Capitão Gancho -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 10/96
9. **Corredor Polonês** - Antônio Paulo Farias e André "Godoffe" Martins, 7/97
10. **Terra do Nunca -** André Ilha, Rita Magalhães, Henrique Varella e Flávio Wasniewski, 10/96
11. **Fricote** - equipada com corda de cima e depois guiada por Antônio Paulo Farias e André "Godoffe" Martins, 7/97
12. **Ponto G -** Benito Esteves, Paulo Chaves e André Ilha, 11/97
13. **Balança-Mas-Não-Cai -** Benito Esteves, Paulo Chaves e André Ilha, 11/97
14. Chaminé **Mirim** - Flávio Wasniewski, Anja Schwetje e André Ilha, 1/98

Falésia do "Mar das Tormentas"

15. **Mar da Tormentas -** André Ilha e Paulo Chaves, 3/97
16. **Aqualung -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 10/96

Canyon do Picão - Paredinha

17. **Galactus -** Paulo Chaves e Benito Esteves, 5/97
18. **Surfista Prateado -** André Ilha e Henrique Varella, 5/97
19. **Força Cósmica -** André Ilha e Alexandre Dames, 6/97

Canyon do Picão – Parede Principal

20. **Saideira -** Paulo Chaves e Benito Esteves, 6/97
21. **A Vingança do Bastardo -** André Ilha e Larissa Cunha, 3/97
22. **Prima Roshana -** Kátia Torres e André Ilha, 12/97
23. **Tiro ao Alvo -** André Ilha, Paulo Chaves e Rita Magalhães, 3/97
24. **La Cucaracha -** André Ilha e Henrique Varella, 2/97
25. **Nota Dez -** André Ilha e Henrique Varella, 2/97
26. **Ossos do Ofício -** André Ilha e Henrique Varella, 2/97
27. **Macunaíma -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 12/96
28. **Menino do Rio -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 12/96
29. **Vento de Maio -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 12/96
30. **Nautilus -** André Ilha e Henrique Varella, 12/96
31. **Viagem ao Fundo do Mar -** André Ilha e Larissa Cunha, 3/97
32. **Capitão Nemo -** André Ilha e Henrique Varella, 12/96
33. **Beabá -** André Ilha e Larissa Cunha, 3/97
34. **Aprendiz de Feiticeiro** - Benito Esteves, André Ilha e Paulo Chaves, 5/97

Falésia da Face NE

35. **Tiro e Queda -** André Ilha e Luiz Fernando Mattos, 8/95
36. **Vôo Livre -** André Ilha, Henrique Varella e Marcos Madeira, 10/95

Face NE

37. Paredão **Verão -** José Gonçalves, Manoel Chaves, Nelson Queirós, Paulo Cannas e Paulo Chaves, 1967 (não confundir com outro Paulo Chaves, conquistador, na década de 90, de inúmeras vias constantes neste guia)
38. Paredão **Apendicite -** João Cabral e Albertino da Rocha, 1986

FALÉSIA DOS ORIXÁS

Paredes do Canto

39. **Velho Lobo do Mar -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 9/96
40. **A Volta do Tubarão -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 9/96
41. **Fernão Capelo -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 9/96

42. Fissura da **Meia-Lua -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 10/96
43. **Volta por Cima -** Marcos Madeira, André Ilha e Henrique Varella, 10/96
44. Fissura do **Gambá -** Rubem Gandres e André Ilha, 9/96
45. **Podres Poderes -** André Ilha e Rubem Gandres, 9/96
46. **Titânia -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 10/96
47. **Carta na Manga -** André Ilha, Alexandre Canella, Henrique Varella e Rubem Gandres, 8/96
48. **Cartas na Mesa -** André Ilha e Eduardo Cabral, 1/97
49. **Fim de Festa -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 10/96
50. **Dança da Chuva -** André Ilha, Henrique Varella e Luís Cláudio Bittencourt ("Pita"), 9/96
51. **Alucinações à Beira-Mar -** André Ilha e Henrique Varella, 8/96
52. **Sonho de Criança -** Luis Cláudio Bittencourt ("Pita"), Henrique Varella e André Ilha, 9/96
53. **Luzes e Sombras -** Luis Cláudio Bittencourt ("Pita") e André Ilha, 9/96
54. **Paraíso do Pôr-do-Sol -** Luis Cláudio Bittencourt ("Pita") e André Ilha, 9/96
55. **Baba Yaga -** André Ilha, Henrique Varella e Marcos Madeira, 10/96
56. **Lava-Pés -** André Ilha e Paulo Chaves, 7/97
57. **Rosa-dos-Ventos** - André Ilha e Henrique Varella, 2/98
58. **Primeiro Banho -** André Ilha, Anja Schwetje e Maurício Oliveira, 8/97

Paredes de Cima

59. **Patuá -** André Ilha e Henrique Varella, 7/96
60. **Rainha do Mar -** André Ilha e Henrique Varella, 7/96
61. **Vodu -** André Ilha e Maurício Oliveira, 8/97
62. **Frango de Macumba -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 7/97
63. **Saravá -** André Ilha, José Garrido e Rafael Garrido, 11/95
64. **Nanã -** André Ilha e Henrique Varella, 3/96
65. **Mau-Olhado -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 12/96
66. **Rala-Coxa -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 12/96
67. **Bode Preto -** André Ilha e Henrique Varella, 5/96
68. **Pai-de-Santo -** André Ilha e Henrique Varella, 8/96
69. **Sai da Reta -** Luis Cláudio Bittencourt ("Pita"), 8/96
70. **Iansã -** André Ilha, 10/95
71. **Exu -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 2/97
72. **Tranca-Rua -** André Ilha e Henrique Varella, 5/96
73. **Oxossi -** André Ilha e José Garrido, 11/95
74. **Encosto de Exu -** André Ilha e Ricardo de Moraes, 6/96
75. **Obaluaiê -** André Ilha e Maristela Fonseca, 12/95
76. **Oxumarê -** André Ilha e José Garrido, 12/95
77. **Oxum -** André Ilha e Henrique Varella, 3/96
78. **Obá -** André Ilha e Henrique Varella, 3/96
79. **Oxalá -** André Ilha e Henrique Varella, 3/96
80. **Ogum -** André Ilha e Antônio Magalhães, 1/96
81. **Obatalá -** André Ilha e Henrique Varella, 8/96

Paredes de Baixo

82. **Omulu -** André Ilha, Maristela Fonseca e José Garrido, 12/95
83. **Tjuringa -** Chris Shepherd e André Ilha, 6/96
84. **Xangô -** André Ilha e Chris Shepherd, 6/96
85. Fissura do **Fissurado -** Luis Cláudio Bittencourt ("Pita"), 3/97
86. **Via dos Diedros -** André Ilha e Henrique Varella, 8/96
87. **Pomba-Gira -** André Ilha e Antônio Magalhães, 1/96
88. **Xô Satanás -** André Ilha e Henrique Varella, 11/96

Canyon dos Orixás

89. **Quebra-Cabeça -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 3/97
90. Chaminé da **Lacraia -** André Ilha e Flávio Wasniewski, 10/96
91. **Papa-Defunto -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 10/96
92. **Sangue Bom -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 1/97
93. **Puro-Sangue -** André Ilha, Henrique Varella e Luís Cláudio Varella ("LC"), 8/96
94. **Troll -** André Ilha, Kristian Nilsen e Henrique Varella, 8/96

95. **Rock in Rio -** Flávio Wasniewski e André Ilha, 1/97
96. **Curto-Circuito -** André Ilha e Henrique Varella, 8/96
97. **Despacho -** Sérgio Tartari e Luis Cláudio Cortes ("Ralf"), 8/97 (originalmente feita com corda de cima por Ronaldo Franzen Jr., o "Nativo")
98. **Ali-Babá -** André Ilha, Luis Cláudio Varella ("LC") e Henrique Varella, 8/96

PICO DO PERIGOSO

Parede da Esquerda

99. **Você Decide -** André Ilha e Henrique Varella, 12/96
100. **Jogo Bruto -** André Ilha e Antônio Magalhães, 12/92

Parede Principal

101. **A Grande Virada** – André Ilha e Henrique Varella, 12/98

Blocos

102. **Vírus Polimórficos –** André Ilha, 8/98
103. **Cobras e Lagartos -** André Ilha e Antônio Magalhães, 12/92
104. **Miramar -** Antônio Magalhães e André Ilha, 12/92
105. **Bonitinha Mas Ordinária** – André Ilha e Henrique Varella, 9/98
106. **Festa no Céu -** André Ilha e Eduardo Cabral, 1/93
107. **Mamão com Açúcar** – André Ilha, Katherine Benedict ("Kate") e Henrique Varella, 11/98
108. **Mamão sem Açúcar** – André Ilha e Benito Esteves, 12/98

Falésia da "Muquirana"

109. **Muquirana -** André Ilha e Henrique Varella, 12/96

MORRO DE SÃO JOÃO DA MANTIQUEIRA

110. Fissura do **Homem Mau -** André Ilha e Ricardo de Moraes, 12/94

MORRO DA BOA VISTA

111. Paredão **Joana -** Ricardo Prado, Reinaldo Orth, Bernardo Monteiro, Christian Costa, Oswaldo Pereira ("Santa Cruz") e Ricardo Borges, 4/92
112. Paredão **Paulo de Faria -** Oswaldo Pereira ("Santa Cruz"), Mário Arnaud, José Zaib, Marcelo Fernandes, Jorge de Morais, Ronaldo Paes, Luiz Lopes, Lúcia Helena e Willy Chen, 3/83
113. Paredão **Bem-Me-Quer -** Leonardo Álvarez e Tereza Aragão, 1980
114. Paredão **Bom Crioulo -** Oswaldo Pereira, Mário Arnaud, Daniel Alvarenga, Felipe Alvarenga, José Zaib, Cláudio Salgueiro, Jorge Tardan e Lúcia Ladeira, 5/88

BLOCOS DA PRAINHA

115 a 118. Vias **1** a **4** – nomes não disponíveis, mas conquistadas por membros do mesmo grupo responsável pelas quatro vias anteriores
119. **El Niño** - André Ilha, 1/98

MORRO DO CAETÉ

120. Fissura **Sônia Travassos** – nomes não disponíveis, 6/87

PEDRA DO PONTAL

121. **Sangue e Areia -** André Ilha e Gabriel Fonseca, 11/87
122. **Micro-Entidade** – André Ilha e Lúcia Duarte, 10/87

ANEXO I

ALTITUDE DAS PRINCIPAIS MONTANHAS DA REGIÃO

Morro da Boa Vista..... 456 m

Morro da Faxina..... 403 m

Morro do Caeté..... 400 m (aprox.)

Morro das Piabas..... 346 m

Morro de São João da Mantiqueira..... 276 m

Morro do Rangel..... 163 m

Pedra do Pontal de Sernambetiba..... 119 m

Pico do Perigoso..... 97 m

Ponta do Picão..... 75 m

Fonte: carta do município do Rio de Janeiro, elaborada a partir de levantamento aerofotogramétrico realizado em 1976 pela empresa Aerofoto Cruzeiro S/A para a prefeitura da cidade.

ANEXO II

QUADRO COMPARATIVO ENTRE OS SISTEMAS DE GRADUAÇÃO BRASILEIRO, AMERICANO E FRANCÊS

BRASIL	E.U.A.	FRANÇA
II	5,3	
IIsup	5,4	
III	5,5	
IIIsup	5,6	
IV	5,7	5a
IV sup	5,8	5b
V	5,9	5c
Vsup	5.10a	6a
VI	5.10b	6a+
VIsup	5.10c	
	5.10d	6b
VII	5.11a	6b+
	5.11b	6c
VIIsup	5.11c	6c+
	5.11d	7a
VIII	5.12a	7a+
	5.12b	7b
VIIIsup	5.12c	7b+
	5.12d	7c

ANEXO III

CLUBES EXCURSIONISTAS DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

1) Centro Excursionista Brasileiro
Av. Almirante Barroso 2/8° andar - Centro - CEP 20031-000
Telefone: (021) 252-9844; telefax: (021) 262-6360
E-mail: ceb brasil@geocities.com
Home page: http://www.geocities.com/yosemite/2913
Reuniões sociais: quintas-feiras a partir das 19:00 h
Expediente de segunda a sexta-feira a partir das 14:00 h
Fundado em 1° de novembro de 1919

2) Centro Excursionista Rio de Janeiro
Av. Rio Branco 277/805 - Centro - CEP 20047-900
Telefone: (021) 220-3548
Reuniões sociais: quintas-feiras a partir das 20:00 h
Fundado em 20 de janeiro de 1939

3) Clube Excursionista Carioca
Rua Hilário de Gouveia 71/206 - Copacabana - CEP 22040-020
Telefone: (021) 255-1348
Home page: http://carioca.org.br
Reuniões sociais: quartas e sextas-feiras a partir das 20:00 h
Fundado em 21 de fevereiro de 1946

4) Clube Excursionista Light
Av. Marechal Floriano 199/501 - Centro - CEP 20080-005
Telefone: (021) 253-5052
Reuniões sociais: terças e sextas-feiras a partir das 19:00 h
Fundado em 12 de fevereiro de 1957

5) Centro Excursionista Guanabara
Rua Washington Luiz 9/cobertura - Centro - CEP 20230-020
Telefone: (021) 232-0569
E-mail: ceg@usernet.com.br
Home page: http://www.usernet.com.br/users/ceg
Reuniões sociais: quintas-feiras a partir das 20:00 h
Fundado em 18 de fevereiro de 1959

2) Escola de Escalada Compania da Escalada
Rua Valparaíso - Tijuca - CEP 20261-130
Telefone: (021) 567-7105
E-mail: cia-escalada@pobox.com
Home page: http://www.webspace.com.br/cia-escalada

3) Escola de Alpinismo Via Livre
Rua Dezenove de Fevereiro 62/302 - Botafogo - CEP 22280-030
Telefax: (021) 537-3038

ANEXO IV

ESCOLAS E MUROS DE ESCALADA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

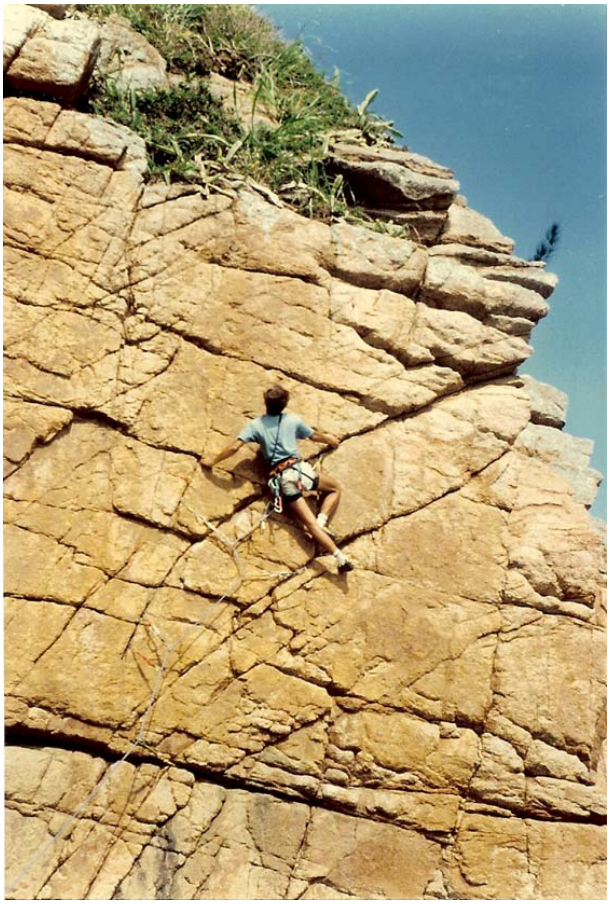
1) Escola de Alpinismo Cabeça Verde
Rua Alice 1512-A – Laranjeiras – CEP 22241-020
Telefax: (021) 557-6093
E-mail: eacv@openlink.com.br
Home page: http://www.climbinrio.com

E-mail: aportela@usernet.com.br

4) Escola de Escalada Ralf
Rua São Sebastião 44/202 - Urca - CEP 22291-070
Telefone: (021) 295-3802

5) Vertical Café (muro de escalada)
Rua Capitão Salomão 55 - Humaitá
Telefone: (021) 537-9131
Aberto de segunda a sábado, das 17h à 1h da manhã

6) Curso de Escalada Visão Vertical



Flávio Wasniewski fazendo uma oferenda para o **Tranca-Rua** (VII). Foto: André Ilha

ANEXO V

CARTA AOS ESCALADORES DO RIO

Caro escalador,

O nosso esporte vem, há muitos anos, sofrendo com a falta de organização e orientação ética, o que traz graves conseqüências para o seu desenvolvimento. No entanto, você pode fazer algo para mudar este quadro e, para isso, a sua atitude pessoal e o seu poder de divulgação são fundamentais.

Para tanto, nós, os clubes e escolas abaixo, assumimos em comum acordo uma série de princípios éticos e algumas atitudes que, se seguidos, poderão melhorar esta situação. Estes princípios estão fundamentados na ***ética ambiental*** – minimização do impacto da escalada sobre o ambiente – e no ***respeito*** entre os escaladores.

A ética ambiental é definida em atitudes ou na utilização de técnicas que reduzam ao máximo o registro da passagem do escalador pela montanha.

Respeito entre escaladores está sobretudo, mas não somente, materializado na não alteração das vias já conquistadas, que devem ser compreendidas como um patrimônio de todos os escaladores (atuais ou futuros). Deste modo, devem ser preservadas as diferenças de estilo e concepção de conquista que tornam a escalada em rocha um esporte tão rico e único.

Esperamos, portanto, que você se junte a nós assumindo e divulgando as seguintes idéias e posturas:

1. Resolva os lances naturais oferecidos pela pedra: **não coloque e não cave agarras artificiais em rocha.** Deixe para criar lances e vias artificiais somente em muros de escalada *indoor*.

2. **Não acrescente ou retire grampos em vias de escalada sem a autorização dos conquistadores.** Se uma via foi conquistada bem protegida, com grampeação longa ou com proteções móveis, devemos respeitar estes estilos. É válido lembrar que o escalador deve se preparar para as escaladas que deseja realizar e não rebaixá-las ao seu nível. Se você acha realmente necessárias alterações em uma via, converse antes com os conquistadores da mesma.

3. Já existem acessos a todas as vias de escalada. **Não abra novas trilhas, nem crie atalhos modificando seus traçados originais.**

4. **Preserve a vegetação das paredes rochosas.** Não moleste aves e outros animais silvestres que, eventualmente, encontre durante a escalada.

5. Ajude a manter trilhas e montanhas limpas. **Leve o seu lixo de volta.**

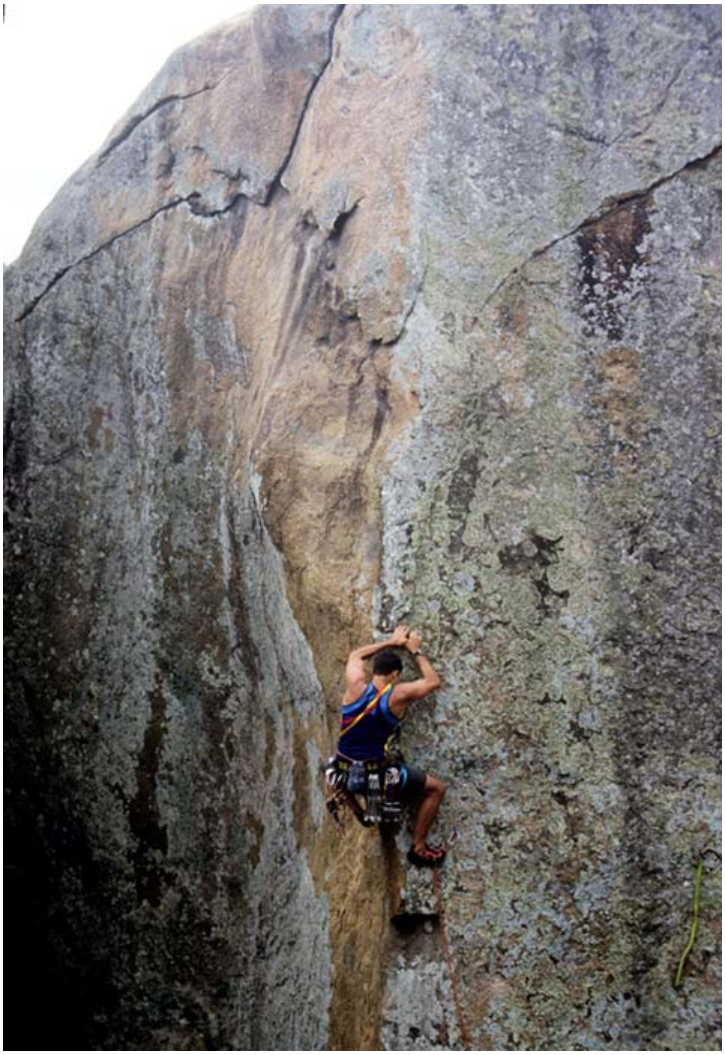
6. **Se você conquistou alguma via, faça o seu croqui oficial e mande-o para nós, através de nossos endereços, e-mail ou fax.**

ENTRE NESTA CORDADA VOCÊ TAMBÉM!

Centro Excursionista Brasileiro, Escola de Escalada Compania da Escalada, Centro Excursionista Guanabara, Escola de Alpinismo Via Livre, Centro Excursionista Petropolitano, Escola de Alpinismo Cabeça Verde, Centro Excursionista Rio de Janeiro, Clube Excursionista Light, Clube Excursionista Carioca, Grupo Excursionista Agulhas Negras e Centro Excursionista Teresopolitano.

BIBLIOGRAFIA

- BRIDWELL, J.; GROSSMAN, S.; LEAVITT, R.; MIDDENDORF, J.; SCHNIEDER, S.; STRASSMAN, M. (org.). 1990. *Climbing big walls*. ICS Books, Merrillville, U.S.A., p.101
- DAFLON, F.; QUEIROZ, D. 1997 (2ª edição). *Guia de escaladas da Urca*. Ed. dos autores, Rio de Janeiro. 96 p.
- FMERJ. 1975. *Lista de escaladas*. Rio de Janeiro
- FRECHOU, E. 1995. Graduação artificial. *Mountain Voices* n° 30, São Bento do Sapucaí, p. 4
- ILHA, A.; DUARTE, L. 1984. *Catálogo de escaladas do Estado do Rio de Janeiro*. Flumitur, Rio de Janeiro. 48 p.
- MAGALHÃES, A. C.; GOMES, C. J. 1991. *Levantamento morfológico e das vias de escalada do Morro da Pedreira (Serra do Cipó, Santana do Riacho/Minas Gerais)*. Ed. dos autores, Belo Horizonte. 148 p. (acompanha mapa morfológico na escala 1:2000).
- NEWTON, A.; POLLITT, A.; HASTON, S.; WILLIAMS, P.; GRESHAM, M.; MILBURN, G.; GRIFFITH, G.; SMITH, I. 1990. *Gogarth*. Climber's Club Guides, Glasgow, Inglaterra. 304 p.
- PORTELA, A.; DE PAOLI, I.; TARTARI, S. 1998. *Guia de Escaladas dos Três Picos*. Ed. dos autores, Rio de Janeiro. 100 p.



Guilherme Condé **Balança-Mas-Não-Cai** (VI), nos blocos da Ponta do Picão. Foto: André Ilha

Ricardo de Moraes na **Cobras e Lagartos**. Foto: André Ilha