

## Zielona Góra (Kusięta)

Zielona Góra to mały rezerwat leżący nad Kusiętami ukrywający w ładnym liściastym lesie całkiem interesujące skały. W chwili obecnej rejon został na nowo ubezpieczony w czasie kursu ekipierów PZA i finalizowane są prace nad legalnym udostępnieniem go do wspinania.

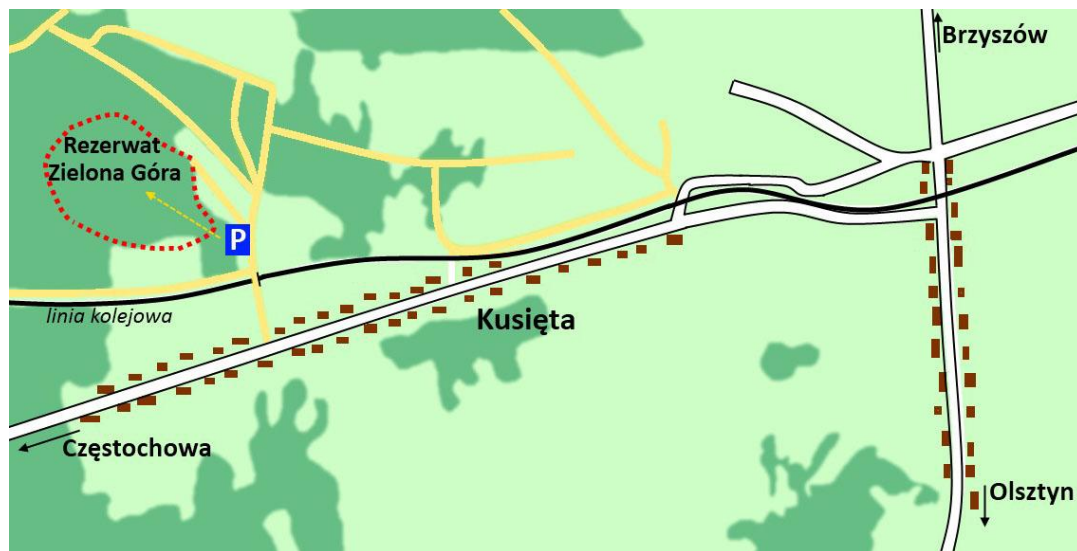
Historia eksploracji skał na Zielonej Górze zaczyna się w latach 80-tych ubiegłego stulecia kiedy to za sprawą wspinaczy z pobliskiej Częstochowy powstały pierwsze Wędkowy drogi i przebyto w dolną asekuracją większość rys. Jednak dopiero w 1994 roku na Podkowadle pojawiła się za sprawą A. Pierzchniaka pierwsza ubezpieczona droga (Huta Zgietusa). Zapoczątkowało to ubezpieczanie płytowych formacji które dotychczas były pokonywane na wędkę i ostatecznie na dzień dzisiejszy najtrudniejszą drogą jest Profanator konwersacji VI.5 W. Barczyńskiego. Analizując eksplorację tego rejonu należy podkreślić w szczególności sposób działania A. Pierzchniaka i M. Szymanka którzy z własnych funduszy ubezpieczyli najwięcej dróg. Nie należy też zapominać o innych eksploratorach rejonu w osobach W. Barczyńskiego, T. Piszczyka, K. Brzykcy, R. Zgieta i P. Dudka. Należy też pamiętać o bulderach w Diabelskim Schronisku ale to już całkiem inna historia.

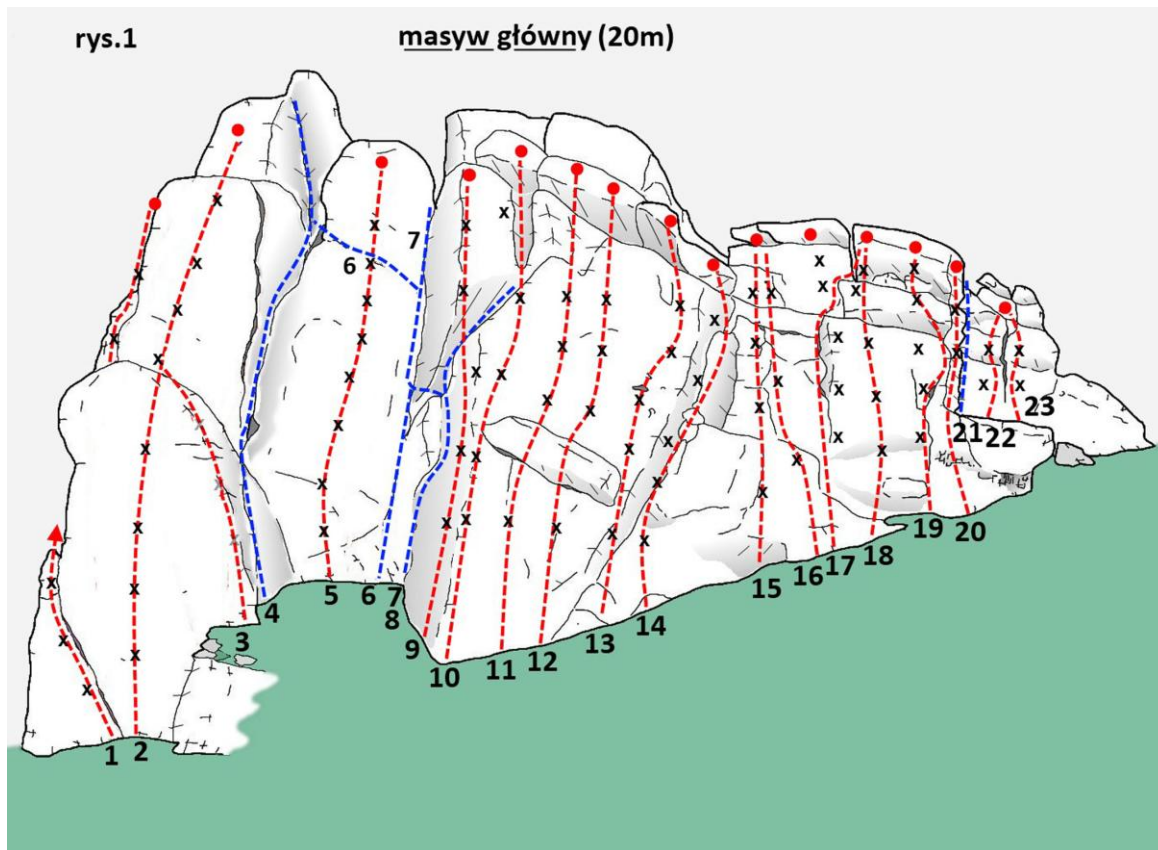
### Dojazd

Do Zielonej Góry najłatwiej dojechać z centrum Olsztyna gdzie kierujemy się ul. Mstowską do Kusiąt. Przed torami kolejowymi w Kusiętach skręcamy w lewo i jedziemy dalej przez miejscowość. Po przejechaniu około 2,5km z prawej strony drogi zauważamy drogowskaz z napisem „Zielona Góra” i zgodnie z jego wskazaniem skręcamy w prawo w utwardzoną, pofałdowaną drogę by nią (po przejechaniu) trochę ponad 400m. zaparkować na małej polance. Dalej udajemy się pieszo szlakiem turystycznym czerwonym lub ścieżką (ewidentną) na szczyt wzniesienia gdzie zobaczymy skały.

### Wspinanie

Po dopuszczeniu rejonu do legalnej działalności wspinaczkowej (z liną) będzie ona możliwa na zachodniej ścianie głównego masywu, całej Płetwie i Kowadło. Z działalności wspinaczkowej wyłączone są ściany Podkowadła oraz północna głównego masywu ( istniejące na nich punkty asekuracyjne zostały zlikwidowane).



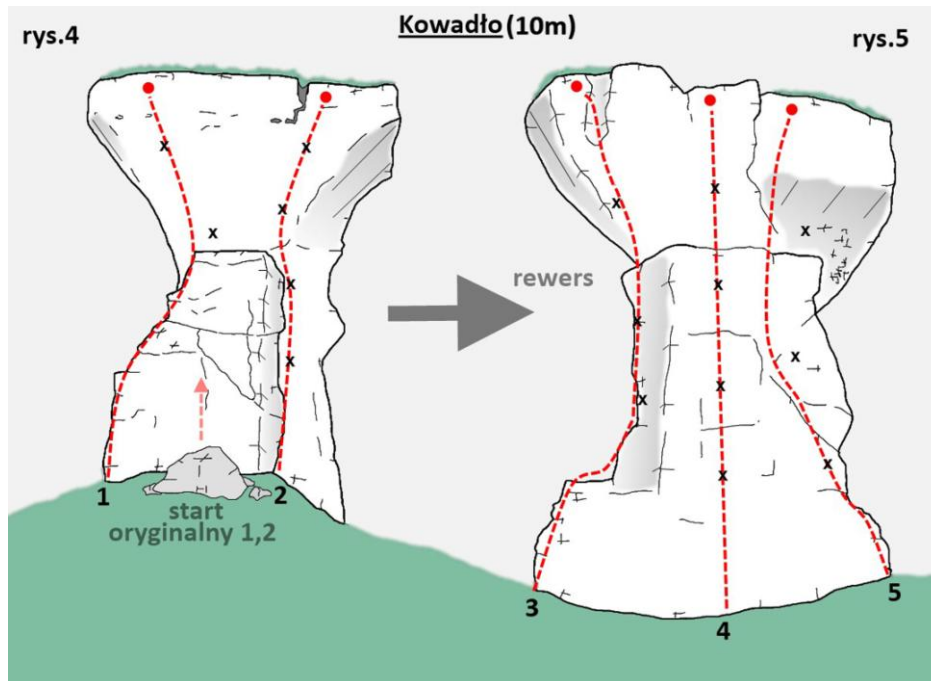
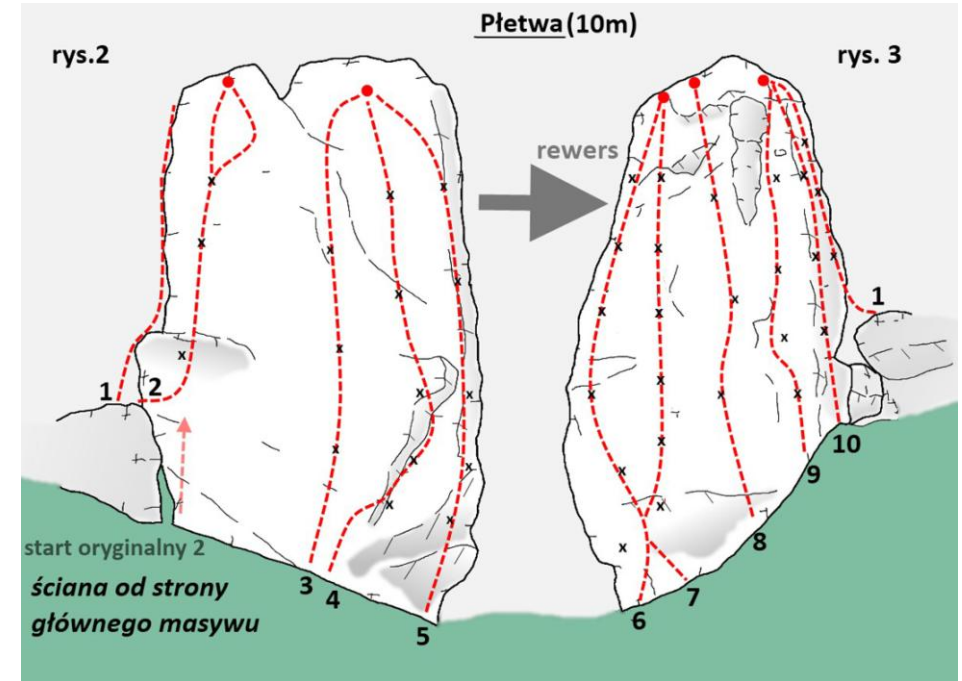


1. **Zakaz wspinania (Celtic)** VI.1 (9R+ST)
2. **Czarny jeździec Mordoru (Spirit Horse)** VI.4 (8R+ST)
3. **Pterodaktyl** VI.3+ (8R+ST), na starcie brak 3 ringów (chwilowo)
4. ... VI (TRAD)
5. **Profanator konwersacji** VI.5 (8R+ST)
6. **Trzy rysy** VI+ (TRAD)
7. **.../Prawa rysa** V (TRAD)
8. ... V (TRAD+ST), poza startem możliwość asekuracji ze stałych punktów z sąsiednich dróg
9. **Zielone baboki** VI.1 (5R+ST)
10. **Panelowe roboty** VI.2 (5R+ST)
11. **Październikowe ludzie** VI.3+? (4R+ST)
12. **Samuraj Jack** VI.4+? (4R+ST)
13. **Johny Bravo** VI.4 (5R+ST)
14. **Wszyscy jesteśmy Brzykcy** VI.1+ (5R+ST)
15. **Los inwalidos** VI.1 (4R+ST)
16. **Kierownik Kozioł** VI.1+ (4R+ST)
17. **Hokej** VI.1 (5R+ST)
18. **Gadzilla Magilla** VI.3+ (5R+ST)
19. **Hakuna matata** VI.3 (4R+ST)
20. **Bidony jak budynie** VI+ (3R+ST)
21. ... III (TRAD), komin
22. **Żwirek** VI.1 (2R+ST)
23. **Muchomorek** VI+ (2R+ST)

**Uwagi:**

**Palcówki Tatanki** VI.1 stanowią kombinację dróg 9+10

1. ... IV+ (3R+ST)
2. **Twarze bez nazwy** VI.2 (3R+ST), powyżej trzeciego ringa dwa warianty o tych samych trudnościach
3. ... VI+ (3R+ST)
4. **Unga** VI.2+ (5R+ST)
5. **Bóg urodził place** VI. 4 (5R+ST)
6. **Spirala** VI.3 (5R+ST)
7. **Palce marsjańskiej żaby** VI.2+ (4R+ST), bez chwytów od **Spirali** VI.4
8. **Ballada o Marsjanach** VI.3 (3R+ST)
9. **Amazulu** VI+ (3R+ST)
10. **Ufolud** VI.1+ (3R+ST)



1. **Młot** VI.2 (2R+ST)
2. **Sierp** VI (4R+ST)
3. **Diablo** VI.1+ (3R+ST)
4. **Sezon na piankę** V (4R+ST)
5. ... IV (3R+ST)