

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.

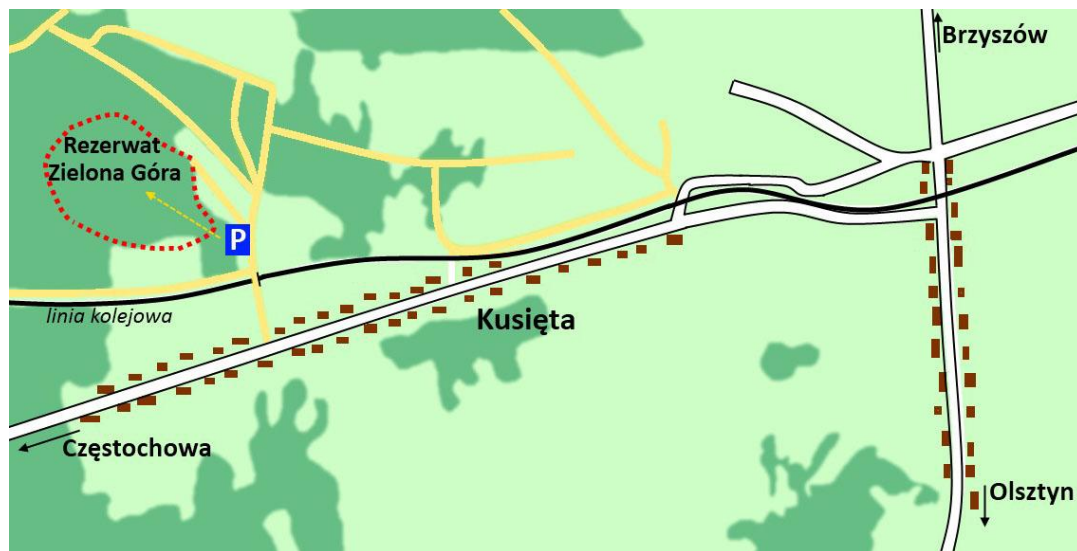
Historia eksploracji skał na Zielonej Górze zaczyna się w latach 80-tych ubiegłego stulecia kiedy to za sprawą wspinaczy z pobliskiej Częstochowy powstały pierwsze Wędkowy drogi i przebyto w dolną asekuracją większość rys. Jednak dopiero w 1994 roku na Podkowadle pojawiła się za sprawą A. Pierzchniaka 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.

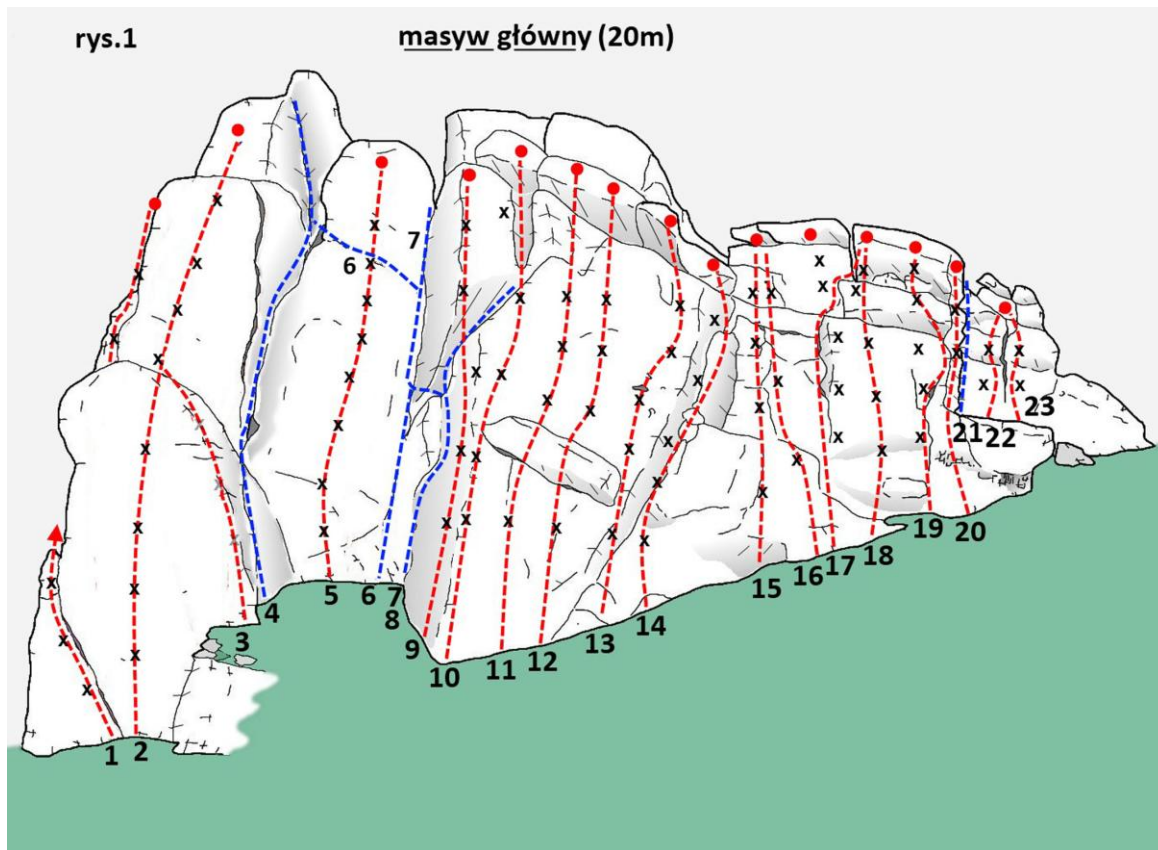
Dojazd

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).



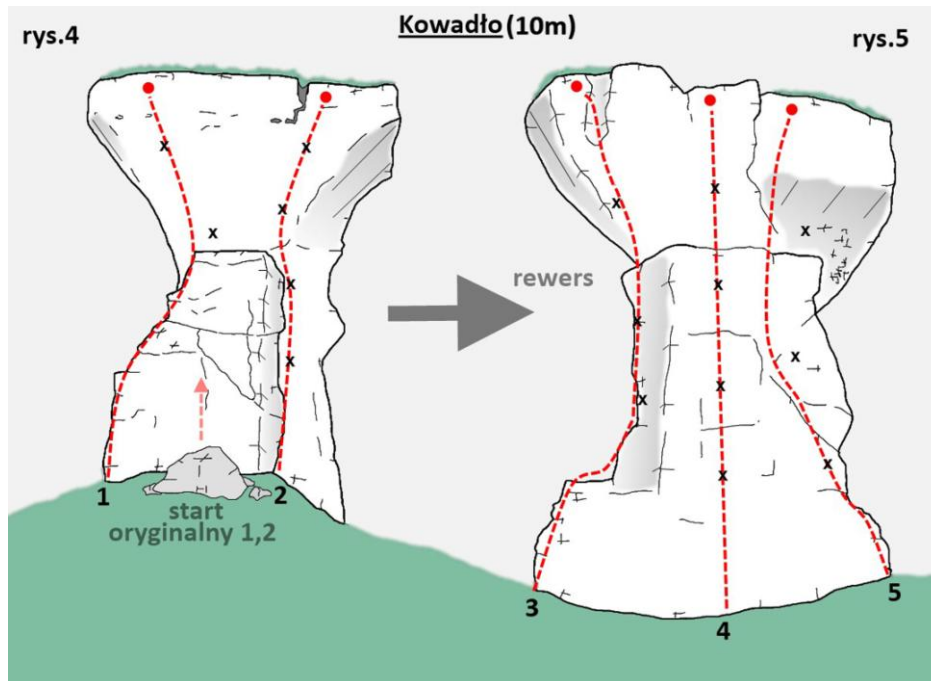
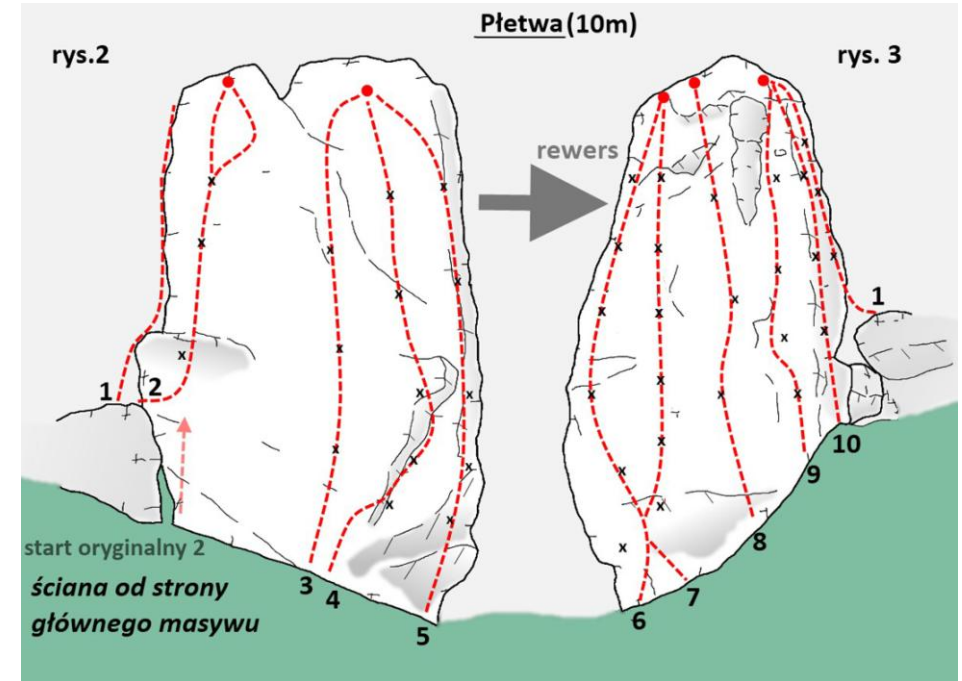


1. **Zakaz wspinania (Celtic)** VI.1 (9R+ST)
2. **Czarny jeździec Mordoru (Spirit Horse)** VI.4 (8R+ST)
3. **Pterodaktyl** VI.3+ (8R+ST), na starcie brak 3 ringów (chwilowo)
4. ... VI (TRAD)
5. **Profanator konwersacji** VI.5 (8R+ST)
6. **Trzy rysy** VI+ (TRAD)
7. **.../Prawa rysa** V (TRAD)
8. ... V (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)