

TOP 10 Escaladas Clássicas



Atualizado em Dezembro de 2019

1. Italianos com Secundo - Pão de Açúcar.....4
2. Coringa – Pão de Açúcar.....9
3. K2 - Corcovado.....14
4. Passagem dos Olhos - Pedra da Gávea.....18
5. Paredão Paraíso Perdido (P3) - Pico da Tijuca.....21
6. Urbanoide - Cantagalo.....25
7. Face Leste com Maria Cebola - Dedo de Deus.....29
8. Normal da Agulha do Diabo.....34
9. Sólidas Ilusões - Capacete38
10. Face Leste do Pico Maior.....42



Escalada e montanhismo é um esporte de risco, acidentes graves podem acontecer com escaladores experientes e inexperientes. O conteúdo desse guia não garante a segurança ou sucesso da sua escalada. Caso tenha o interesse de iniciar no mundo da escalada e montanhismo, procure um guia ou instrutor capacitado para essa atividade de alto risco.

- **Escalada Guiada**
- **Aula Experimental**
- **Curso Básico de Escalada**
- **Curso de Guia de Cordada**
- **Curso de Proteção Móvel**
- **Curso de Autorresgate**



1- Italianos/Secundo - Pão de Açúcar - 5° Vsup E2 D2 250m

A Via dos Italianos talvez seja a escalada mais conhecida e frequentada do Brasil, com aproximadamente 100 metros de escalada pela impressionante aresta oeste do Pão de Açúcar.

Para fazer cume, após os 100 metros da Italianos, basta seguir por duas travessias em diagonal para a esquerda e na sequencia pegar as últimas enfiadas da via Secundo Costa Neto, o que vai adicionar mais 150 metros, totalizando aproximadamente 250 metros de escalada.

Para acessar a via basta entrar a pista Claudio Coutinho, que fica no canto esquerdo da praia Vermelha na Urca. Mais ou menos no meio da pista Claudio Coutinho é preciso entrar na trilha para o Morro da Urca, que é praticamente uma avenida urbanizada com escadas de madeira e pedras formando degraus.

Ao chegar no colo entre o Morro da Urca e o Pão de Açúcar, uma espécie de mirante de frente para a praia de Botafogo e aterro do Flamengo, é preciso seguir por uma trilha discreta para a direita, contornando uma cerca de arames, na direção a face oeste do Pão de Açúcar. A trilha termina exatamente na aresta da face oeste, sendo que a base da Italianos fica no canto esquerdo. Todo o trajeto do início da trilha até a base da Italianos deve demorar de 30 até 40 minutos.



A primeira enfiada começa em agarras, mas logo segue por um fácil sistema de fendas, e após a terceira proteção fixa é preciso fazer uma curta travessia em horizontal para a direita. Nesse momento começa a escalada em aresta, praticamente vertical, onde predomina os lances de agarras pequenas. Seguindo reto por mais alguns metros vai ter a primeira parada, que é uma parada dupla de corrente com mais uma chapeleta. A P1 pode ser feita ai, ou seguir mais um pouco até a próxima parada dupla, sempre a vista.

A segunda enfiada segue no mesmo estilo, sempre na aresta e bem protegida, com lances delicados de quinto grau em agarras pequenas. No final a via começa a ficar positiva e termina em um platô confortável, que é conhecido como caverna e é compartilhado com o CEPI (cabo de aço) e a Cisco Kid.

A terceira enfiada é uma curta travessia para a esquerda cotada em terceiro grau, bem fácil e protegida, não tem muito mistério. Essa enfiada termina em um grande bloco de pedra na extrema esquerda, onde existe uma parada dupla.

A quarta enfiada também é outra travessia de terceiro grau para a esquerda, basta seguir as proteções fixas e fazer a P4 em uma parada dupla na extrema esquerda. É preciso ficar atento porque existe a Variante Troglodita, que começa um pouco antes da parada dupla, mas segue para cima, paralela ao Secundo.

A quinta e sexta enfiadas já fazem parte do Secundo e esse trecho é conhecido como mar de agarras. Com uma corda de 70 metros essa trecho pode ser feito em apenas uma enfiada, mas existe uma parada dupla no meio, caso seja necessário parar. Essas duas enfiadas são muito bonitas, cotadas como quarto grau, com agarras grandes e relativamente bem protegida (padrão E2). Elas terminam em um platô grande e confortável, onde tem uma parada dupla.

A sétima enfiada é uma pequena travessia para a direita, praticamente uma caminhada fácil e sem grampos, até chegar na base do diedro final, onde existe um grampo de uma polegada original da conquista da Secundo.

A oitava e última enfiada começa com um diedro com proteções fixas, depois sai para a direita e em seguida é preciso fazer uma pequena travessia em horizontal para a esquerda, seguindo um veio de cristal que acessa o cume.

A melhor opção de descida é pelo bondinho, e o melhor é que não precisa pagar para descer do Pão de Açúcar para o Morro da Urca. Chegando no Morro da Urca, basta descer a trilha até a pista Claudio Coutinho e depois caminhar até a Praia Vermelha.



2- Coringa – Pão de Açúcar - 3° IV E1 D1 100m

A Coringa é uma via de escalada muito frequentada por iniciantes, já que é muito bem protegida e muito bonita também, além de poder fazer cume emendando com o Costão ou outras vias da face leste, como Santos Dumont, Bohemia Gelada ou Chaminé Pão de Açúcar. Ela fica na face sul do Pão de Açúcar e durante o inverno fica abrigada do sol durante quase todo o dia.

Para acessar a sua base é preciso entrar na Pista Claudio Coutinho, no canto esquerdo da Praia Vermelha. A entrada da trilha é discreta e fica praticamente no final da pista, uma referência é uma lata de lixo e um bloco de pedra no canto esquerdo. A entrada fica exatamente passando por cima desse bloco de pedra, seguindo para cima e passando por alguns boulders. Essa trilha segue por alguns blocos de pedra pequenos e árvores caídas, até chegar bem próximo da parede do Pão de Açúcar, onde é preciso seguir pela direita por um bosque relativamente aberto.

A trilha nesse bosque é bem definida e logo no início existe uma clareira, que é a base da via Alfredão. Seguindo mais um pouco pela trilha será preciso cruzar uma pequena laje de pedra e logo depois um costão. Subindo por esse costão é possível acessar a base da Ás de Espadas e da Coringa, mas a Ás de Espadas segue para a esquerda, enquanto a Coringa fica para a direita.



Como esse setor do Pão de Açúcar é muito frequentado, geralmente é possível localizar as vias com certa facilidade, principalmente se houver escaladores na parede. De qualquer forma é preciso ficar atento, já que existem alguns atalhos e árvores caídas, o que pode confundir a orientação.

A primeira enfiada segue por uma rampa fácil, mas depois do primeiro grampo tem um lance delicado de agarrência, cotado como terceiro superior. Depois a enfiada segue até uma barriga, onde de é preciso costurar e descer em diagonal para a direita até um platô com parada dupla. Nesse lance é importante costurar o grampo da barriga e seguir para a parada dupla, assim é possível evitar um pêndulo do participante.

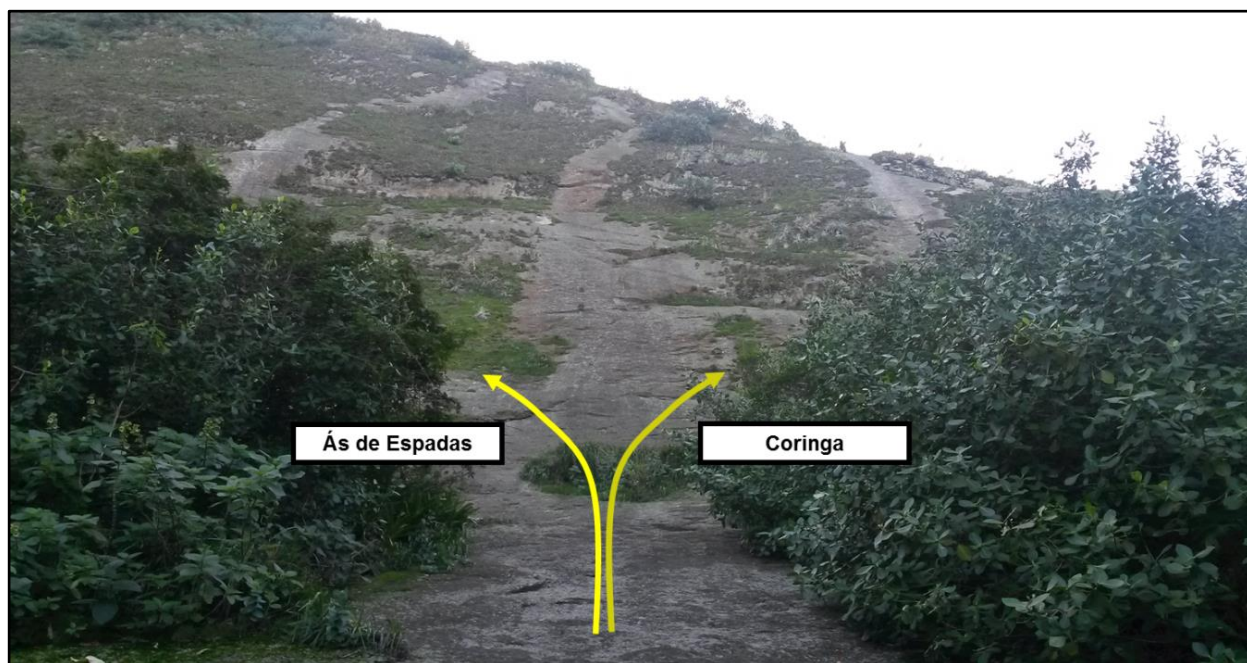
A segunda enfiada pode começar de duas formas, seguindo em diagonal para a esquerda e escalando o lance barriga cotado em quarto grau, ou seguindo direita que é bem mais fácil. Recomendo que o lance seja feito pela barriga, já que a enfiada fica mais bonita!

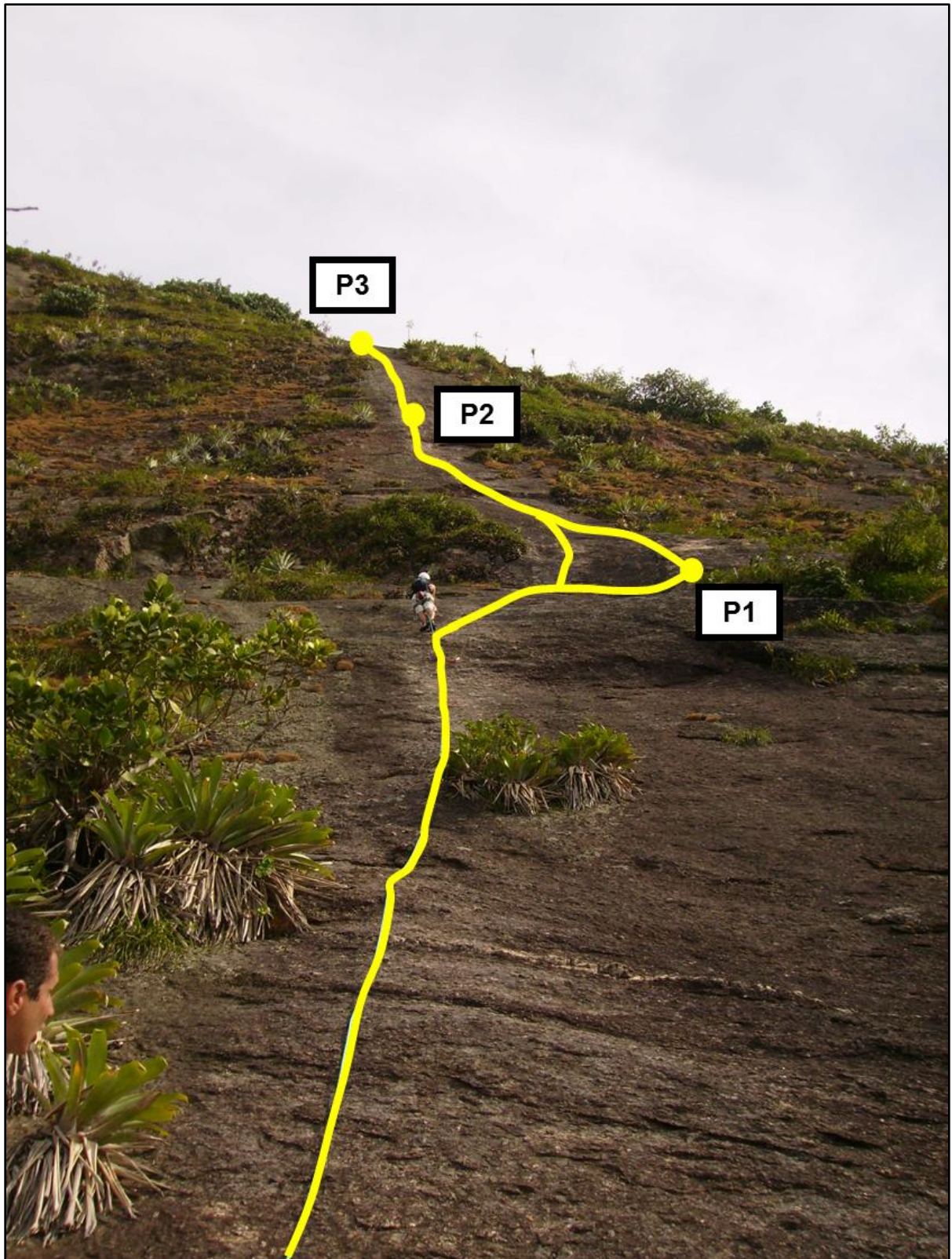
Saindo em diagonal para a esquerda é preciso costurar e superar uma barriga de quarto grau, mas existem boas agarras para ajudar no lance. Depois a via segue para cima, sempre na casa do terceiro grau com agarras pequenas. No final dessa enfiada, logo abaixo da parada dupla, é preciso passar por outra barriguinha, onde o grau está cotado como terceiro superior.

A terceira enfiada segue reto para cima, sempre na casa do terceiro grau, com lances de agarras pequenas até uma parada dupla. No final dessa enfiada existe um crux, que deve estar cotado na casa do terceiro superior, logo abaixo da parada dupla.

A quarta enfiada é curtinha! Ela segue em diagonal para a direita, por lances de terceiro grau, passa por um grampo e finaliza em um platô sem grampos. A segurança do participante deve ser feita utilizando friends grandes em uma fenda ou fazendo segurança de platô.

Para finalizar é possível descer a trilha do Costão em direção a pista Claudio Coutinho, ou seguir o Costão na direção do cume. De qualquer forma, existem diversas opções para fazer cume pegando as vias da face leste.





3- K2 – Corcovado - 4° V E2 D1 150m

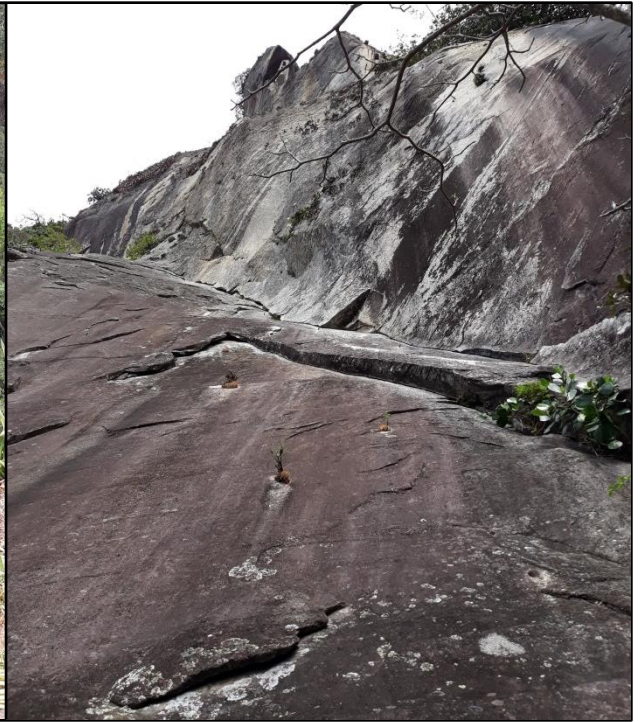
Clássicas das clássicas do Rio de Janeiro, localizada no Corcovado, onde é preciso escalar em diversos estilos como fendas, diedros, aderência e agarras.

Para acessar a base é preciso ir até o Centro de Informações Paineiras e depois seguir pela estrada que dá acesso ao Cristo. A entrada da trilha fica em uma curva em cotovelo para a direita, sempre seguindo a parede norte do Corcovado até o final da trilha, que fica no ombro e de frente para a Lagoa.

A via conta com cinco enfiadas curtas de 30 metros, sendo todas bem distintas, onde diversos estilos serão utilizados ao longo da escalada.

A primeira enfiada é um diedro com uma fenda perfeita, que conta com proteções fixas, mas pode ser melhorado com a utilização de proteções móveis. Nessa enfiada existe um crux V logo no início e outro de IVup no final. Ela termina após o diedro protegido por grampos, em um platô com parada dupla, onde pode ser feita a P1.

A segunda enfiada começa como uma travessia em aderência para a esquerda, um lance fácil, mas aéreo e impressionante. Essa enfiada pode ser feita bem curtinha até a próxima parada dupla, ou seguir mais um pouco até a próxima parada dupla, que fica em um pequeno platô suspenso no abismo.



Uma opção interessante é fazer a Variante K3, com grau de dificuldade em VIsup e aproximadamente 20 metros, que segue pelo diedro em móvel e termina após o lance do crucifixo.

A terceira enfiada é bem simples e fácil, basta seguir por uma rampa até a base do lance do palavrão, que é uma grande laje de pedra com uma parada dupla.

A quarta enfiada já começa com o famoso lance do palavrão, o lance é fácil, mas não tem proteção fixa e a base é a laje de pedra logo abaixo. Nesse lance é recomendável a utilização de proteções móveis, alguns nuts e friends pequenos ajudam. Depois a via segue por uma travessia, cruzando um sistema de fendas fáceis até o platô abaixo das contenções de concreto.

A quinta e última enfiada é uma curta retinha em agarras, que segue logo abaixo as proteções de concreto. No final dessa reta existem alguns lances sujos de concreto, mas nada muito significativa. Essa enfiada é classificada como quarto superior, quase um quinto grau de dificuldade .

A parada final pode ser feita no último grampo da via ou em umas árvores. Depois basta seguir uma curta trilha até o monumento do Cristo Redentor. Para voltar é preciso descer toda a estrada até o Centro de Informações Paineiras, o que deve demorar aproximadamente 30 minutos.



4- Passagem dos Olhos - Pedra da Gávea - 3° IV E2 D2 150m

Outra escalada clássica do Rio de Janeiro, localizada na Pedra da Gávea, onde sua principal característica é uma longa travessia em horizontal para a esquerda, cruzando os dois olhos da "Cabeça do Imperador".

Para acessar a via é preciso fazer a trilha normal da Pedra da Gávea, localizada na Barra da Tijuca, na Estrada Sorimã 936, exatamente no final da rua, onde existe um pequeno estacionamento e a guarita de controle do parque.

Para acessar a base é preciso caminhar pela trilha por aproximadamente uma hora, passando pela Praça da Bandeira, até poucos metros antes da Carrasqueira (trecho de escalada da trilha normal). A localização da base é fácil, baste se orientar levando em consideração uma parede positiva com grampos a esquerda da trilha.

A primeira enfiada é um terceiro grau praticamente em linha reta, com alguns lances fáceis em fendas, e termina em um platô confortável com parada dupla.

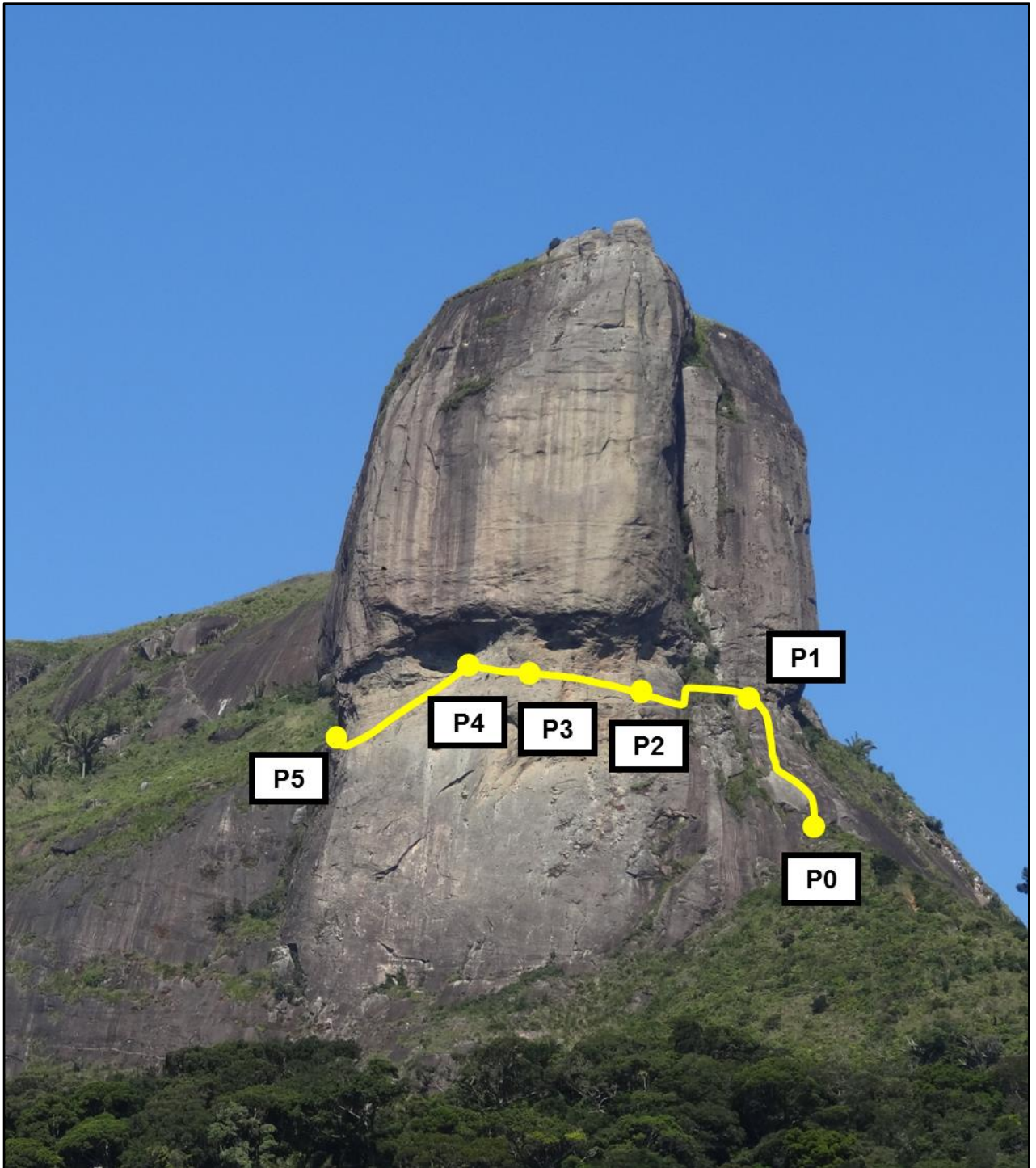
Na segunda enfiada é preciso sair caminhando para a esquerda, através de uma pequena trilha e em seguida iniciar a escalada. Nesse momento começa a escalada em horizontal para a esquerda, até uma parada dupla na face da "Cabeça do Imperador".

A terceira e quarta enfiadas também seguem em horizontal para a esquerda, passando abaixo do olho direito e finalizando no olho esquerdo. Apesar de sempre seguir em travessia, em alguns momentos é preciso desescalar ou escalar para cima, para depois voltar para a horizontal.

A quinta e última enfiada é uma travessia em cabo de aço também para a esquerda, que finaliza próximo a grutinha da orelha, após aproximadamente 30 metros.

Depois basta subir por uma trilha e passando por uma sistema de calhas até o cume. A descida é feita pela Carrasqueira, pegando a trilha principal até a entrada do parque na Barra.





5- Paredão Paraíso Perdido - Pico da Tijuca - 3° V E2 D2 200m

A P3 fica localizada no Pico da Tijuca, para acessar essa via é preciso entrar pela Sede do Parque Nacional da Tijuca que fica no Alto da Boa Vista, na Estrada da Cascatinha 20, e seus portões abrem às 8:00 horas.

Entrando no parque é preciso seguir pela estradinha de asfalto, sempre em direção ao Bom Retiro, onde fica localizada a entrada da trilha. Recomenda-se chegar cedo já que a escalada fica localizada na quente face norte e a região é muito frequentada.

A trilha para o Pico da Tijuca fica no final do estacionamento do Bom Retiro, onde existem algumas mesas de cimento utilizadas para pick-nick, além de uma guarida com um funcionário controlando o acesso.

Caminhando pela trilha, após aproximadamente 5 minutos existe uma bifurcação para a esquerda, em direção ao Pico do Papagaio, mas para o Pico da Tijuca é preciso reto. A trilha começa subindo, depois tem um trecho de descida, mas logo em seguida volta a subir novamente. Após aproximadamente 30 minutos de caminhada é preciso sair da trilha em direção da parede, onde estão localizadas a base da P3, Caipirinha e Magia Vertical. Um boa referência é o diedro inicial da Magia Vertical, com aproximadamente 20 metros e todo em móvel, que fica a direita da P3.

A melhor opção é utilizar a base da Magia Vertical e da Caipirinha como base da P3, mas vale ressaltar que a base original da P3 fica alguns metros abaixo a esquerda, onde o primeiro lance é uma rampa meio suja com um grampo.

Saindo da base da Magia Vertical e da Caipirinha, é preciso seguir pela esquerda, paralelo a calha, onde existem alguns grampos espaçados, mas também é possível utilizar algumas proteções móveis. A primeira enfiada segue paralela a essa calha, mas depois cai para esquerda em um lance bonito e aéreo, finalizando a enfiada em um platô com parada dupla.

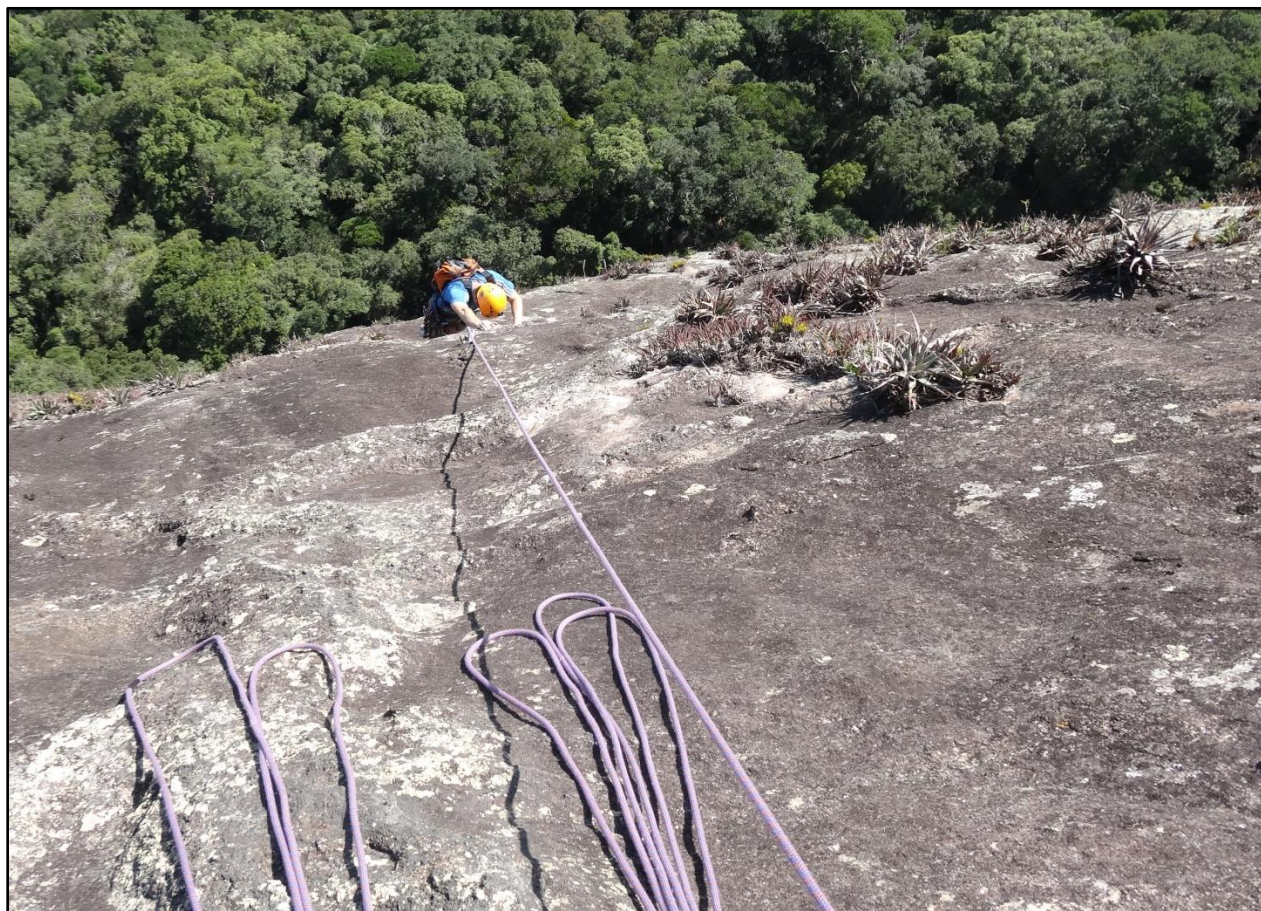
A segunda enfiada começa em diagonal para a direita, passando por alguns buracos, onde podem ser utilizados friends médios para melhorar a proteção, mas logo depois segue reto em lances bem fáceis até uma parada dupla.

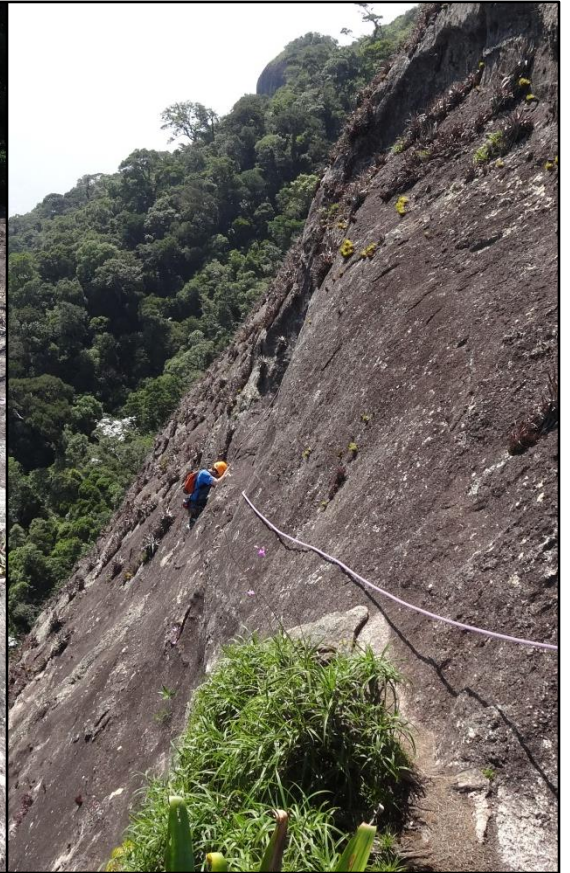
A terceira enfiada começa fácil, mas logo depois é preciso fazer uma passagem mais vertical para a esquerda, onde é possível laçar um bico de pedra para melhorar a proteção. Depois ele segue reto em lances de quarto grau até a parada antes do crux.

A quarta enfiada já começa com o crux da via, que é um quinto grau técnico, e depois do primeiro grampo segue em travessia para a direita, sempre na casa do terceiro grau, até um platô onde existe um grampo para parada.

A quinta enfiada é na verdade um costão que segue em direção ao cume. Depois é preciso pegar um trilha não muito bem definida em direção ao cume.

Chegando no cume é preciso pegar a trilha normal do Pico da Tijuca para descer, e sua principal característica é uma escadaria esculpida na rocha com correntes envelhecidas pelo tempo em forma de corrimão. A descida até o Bom Retiro é fácil e muito bem marcada, com uma duração aproximadamente 45 minutos.





6- Urbanoide - Cantagalo - 4° Vsup E2/E3 D1 90m

Escalada localizada no Cantagalo, de frente para a Lagoa Rodrigo de Freitas, com uma das melhores vistas do Rio de Janeiro.

Para acessar esse setor é preciso subir a ladeira da Rua Professor Gastão Bahiana, no sentido da Lagoa para Copacabana, e virar a direita na Rua Presidente Alfonso López. Essa é uma rua sem saída, com uma guarita da polícia na esquina, e no final dela existe um pequeno largo com estacionamento.

No final da rua, no canto esquerdo desse largo tem uma escada improvisada de concreto, que termina em um portão/grade de ferro no meio de um muro. Basta entrar e virar para a direita, seguindo por uma trilha muito curta, em seguida subir por uma escada de escoamento de água da chuva e depois seguir pela esquerda por essa mesma escada.

A base da Urbanoide fica no canto esquerdo da parede, alguns metros após o término da escada de escoamento de água de chuva.

Para acessar a base é preciso fazer um pequeno e fácil lance de escalada até um pequeno platô, onde existe um grampo que pode ser considerado como P0.

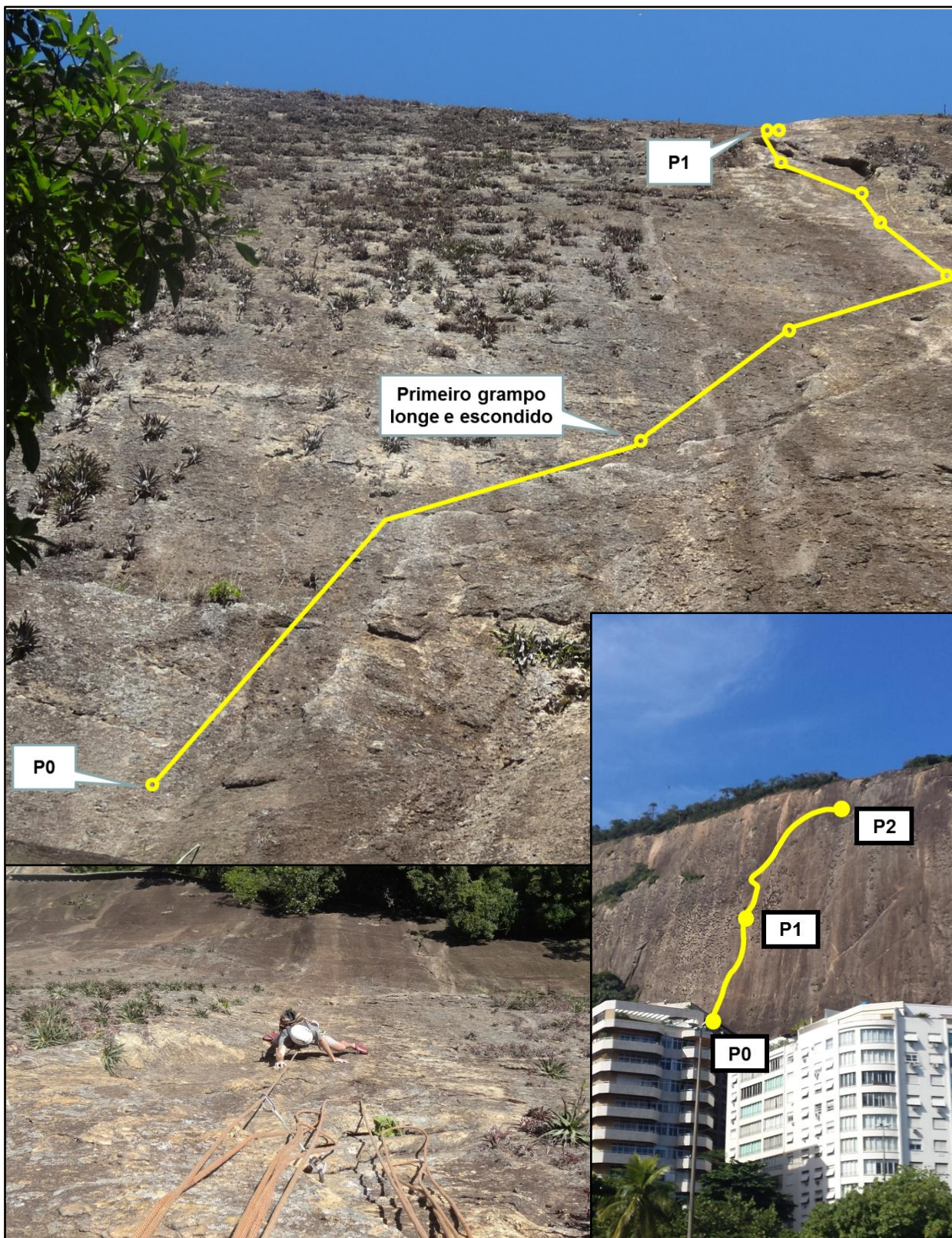
O início da primeira enfiada segue por um lindo sistema de fendas em diagonal para a direita, a exposição deve estar na casa do E3, mas existem muitas agarras grandes e o grau de dificuldade é relativamente baixo.

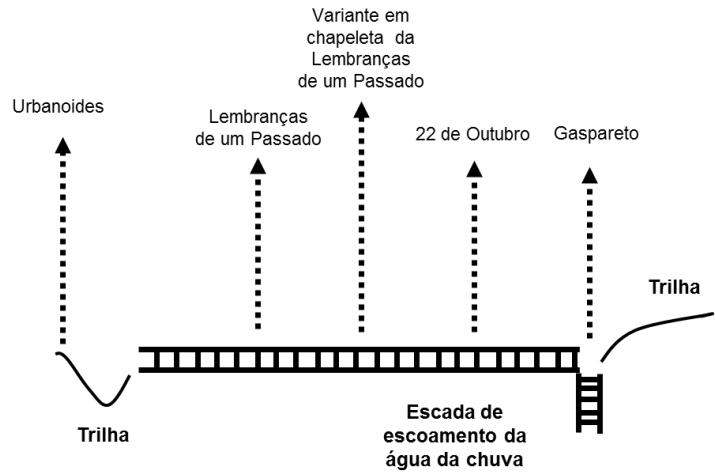
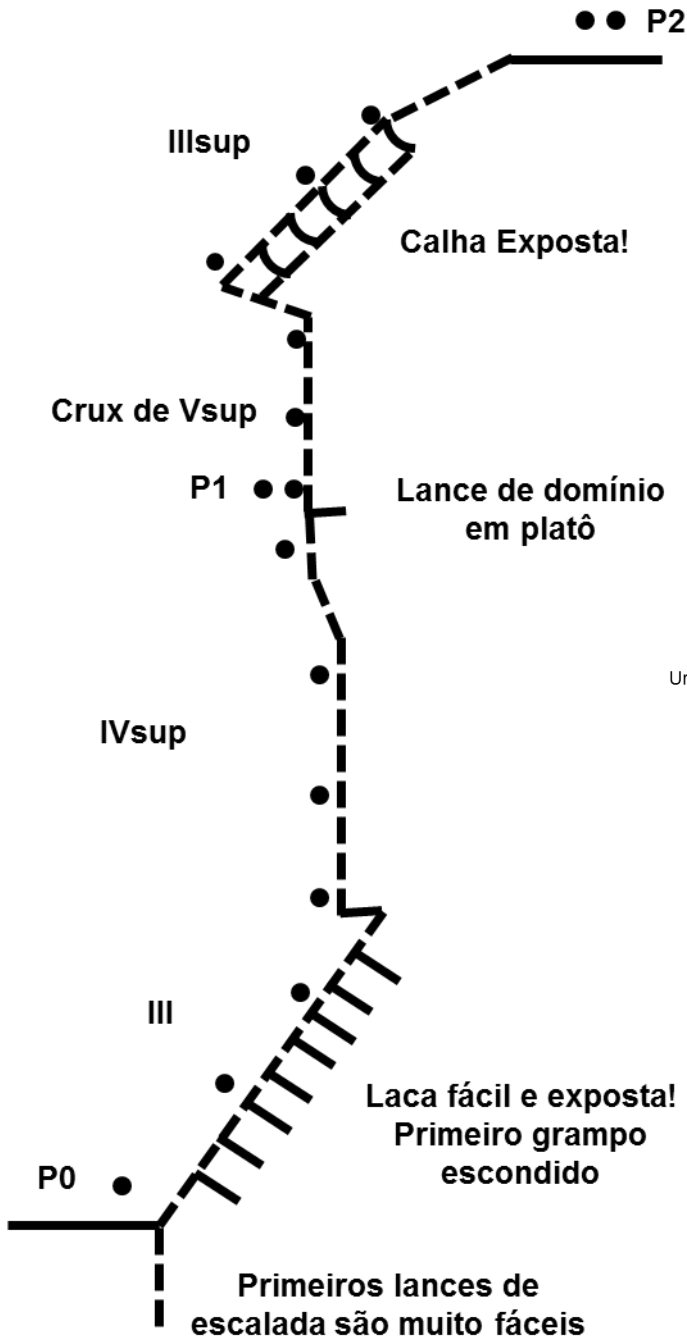
Vale ressaltar que o primeiro grampo está longe e escondido, não sendo possível enxergá-lo da P0. Esse lance pode assustar, mas existem agarras grandes que ajudam no psicológico. De qualquer forma o guia não pode cair nesse lance!

Depois das fendas a via segue em agarra para cima, sempre na casa do IVsup ou V grau, passa por uma parada dupla e depois por um tetinho, onde é preciso fazer um lance de domínio. A P1 fica em um platô pequeno com uma parada dupla acima desse tetinho.

A segunda enfiada já começa com o crux, que é um lance técnico de equilíbrio em agarras pequenas e polidas, na casa do Vsup ou VI grau. Depois do segundo grampo é preciso fazer uma travessia para a esquerda até o terceiro grampo. Em seguida a enfiada segue em diagonal para a direita, por uma calha fácil e exposta, mas após o quinto grampo da enfiada é preciso sair da calha em travessia para a direita, na direção de um platô com parada dupla, onde é possível fazer a P2.

O rapel pode ser feito pela própria via, mas recomendo que seja feito pela via Lembranças de um Passado, que segue uma linha mais reta para baixo.





7- Leste com M. Cebola - Dedo de Deus - 4° IVsup E3 D4 250m

A escalada do Dedo de Deus é sem dúvida o grande marco o montanhismo brasileiro e ainda é um desafio, principalmente para quem está começando no mundo da escalada e sonha em fazer o cume dessa montanha.

Apesar da Teixeira ter sido primeira a via de escalada do Dedo de Deus, a Face Leste é via de escalada mais frequentada por escaladores que desejam fazer o seu cume.

Para quem vai de carro a dica é estacionar no Paraíso da Plantas, uma espécie de centro comercial com lanchonete, restaurante e mercado no lado direito da pista de subida, ainda na estrada, mas muito próximo da entrada de Teresópolis. Basta se orientar pelo telhado verde que é possível visualizar ao longo da subida da serra.

Com o carro estacionado no Paraíso das Plantas, basta descer pelo acostamento da estrada, passando por uma cascatinha com um estacionamento, onde se localiza uma Santinha, e pouco mais abaixo está a entrada da trilha para o Dedo de Deus. Essa entrada é discreta, mas não é difícil de ser localizada.

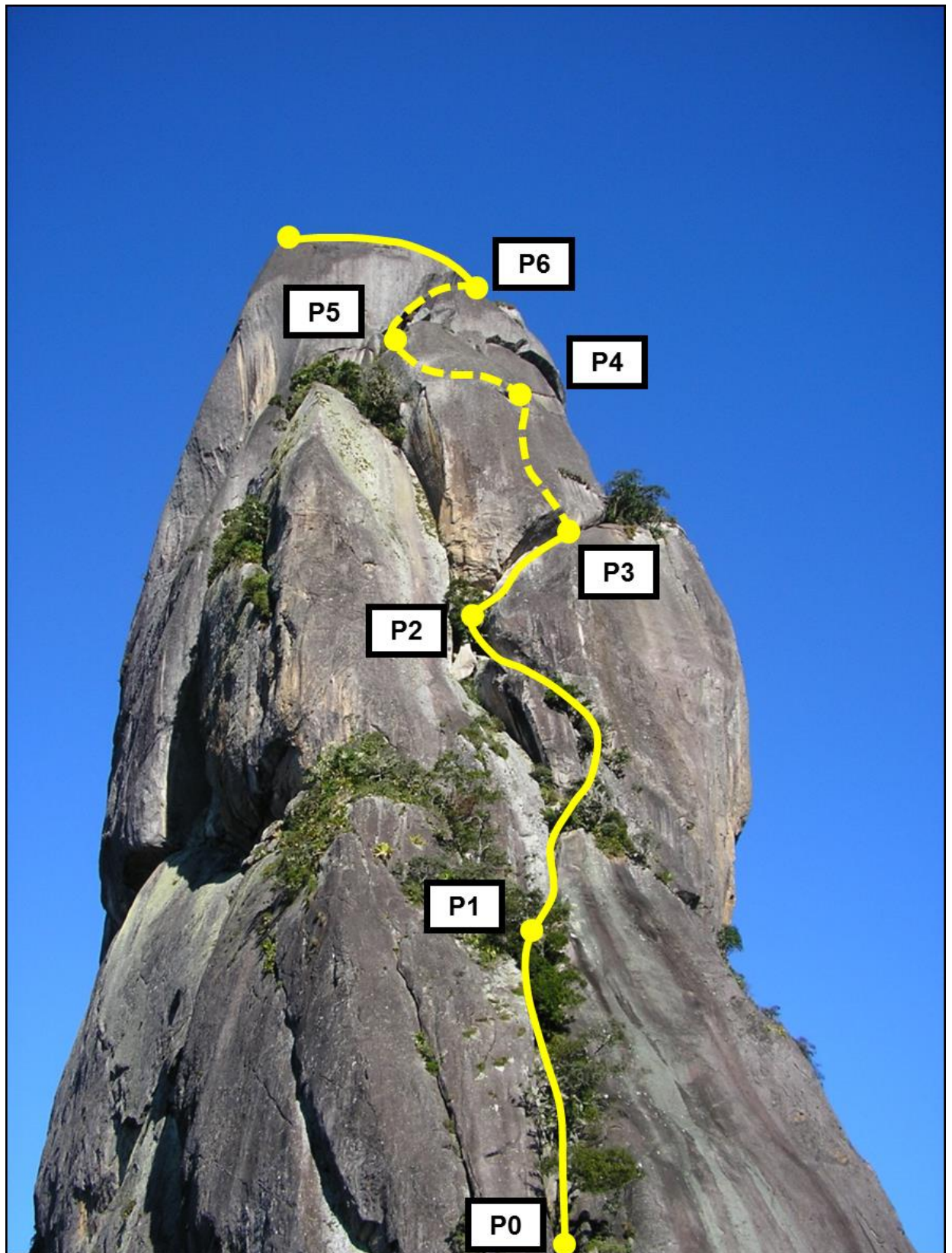
A trilha até a base dos cabos de aço é pesada e dura aproximadamente 45 minutos, mas esse tempo pode variar dependendo do ritmo de cada pessoa.

A trilha termina na base dos cabos de aço, nesse momento é interessante colocar os equipamentos de escalada como a cadeirinha, corda, capacete e sapatilha. Nos primeiros metros é preciso fazer um artificial fixo, mas logo na sequencia começa o trecho de cabo de aço. Nos início a parede é mais vertical e geralmente fica úmida, logo é preciso subir com atenção!

Após uns 100 metros de escalada em cabo de aço, a subida começa a alternar trechos de cabo de aço e trilha. Em dado momento vai aparecer uma bifurcação discreta, nessa hora é preciso seguir pela direita, em direção a face leste e ao polegar. Seguindo reto é o caminho para a via Teixeira, logo é preciso ter atenção para não errar e parar do outro lado da montanha.

Chegando no colo entre a Face Leste e o Polegar , uma espécie de mirante com vista para a montanha Cabeça de Peixe, é preciso seguir para a esquerda subindo até quando não houver mais possibilidade de caminhar. Nesse momento é preciso colocar os equipamentos de escalada novamente e iniciar a escalada da Face Leste.

A primeira enfiada começa superando um bloco, que pode ser feito através da técnica de entalamento ou de tesoura, para depois seguir por lances fáceis até um platô com grampo, onde pode ser feito a P1.



A segunda enfiada começa com uma travessia para a direita, depois segue por uma calha, que pode ser feita em chaminé ou tesoura, passando por um piton caseiro e finalizando na rampa que dá acesso a base do diedro da Maria Cebola. A P2 é feita em uma árvore, que inclusive ajuda a entrar na terceira enfiada.

A terceira enfiada é a conhecida como a Variante Maria Cebola, um diedro que contorna essa face da montanha e segue até a primeira chaminé da via. Esse diedro é todo protegido por grampos, mas um jogo de friends pode ajudar no psicológico, principalmente na sua parte final. A enfiada termina no final do diedro, onde existe um grampo na entrada da chaminé. Uma opção é fazer a P3 em uma árvore no platô após esse grampo, o que torna a parada mais confortável.

A quarta enfiada é dentro da grande chaminé, onde é possível ver um bloco entalado e logo acima um grampo. Seguindo mais um pouco pela chaminé é possível localizar o grampo da P4, que fica em um pequeno platô no lado de fora da chaminé e na beira do abismo, uma visão realmente impressionante!

Na quinta enfiada a dica é ir até o fundo do corredor e seguir em chaminé passando por um bloco entalado e depois seguir por um platô até um grampo, onde será preciso fazer um lance de domínio. Depois tem mais lance curto de chaminé e já possível ver a P5, que fica em um grande platô com uma espécie de caverna cheia de blocos de pedra.

A sexta enfiada também começa em chaminé, mas bem curtinha e depois segue por uma fenda até o platô de acesso ao cume. Nesse platô existe um grampo que pode ser utilizado com parada. Para acessar o cume basta subir pela escada!

A descida usual é pela Teixeira, logo é preciso descer a escada e depois seguir o caminho oposto da Face Leste, ou seja, virar para a direita para quem está olhando para a escada. No canto direito do platô é possível localizar os grampos da Teixeira, daí para baixo são três rapeis e depois segue descendo, ora por trilha, ora por cabo de aço.





8- Normal da Agulha do Diabo - 4° V A1 E3 D4 250m

A Agulha do Diabo é considerada uma das escaladas mais lindas do mundo. Além do seu cume pontiagudo, ela fica cravada no meio da Serra dos Órgãos, cercada pelos paredões vertiginosos de diversas montanhas, com a Pedra do Sino e o Garrafão.

Para fazer essa escalada, primeiramente é preciso entrar na sede do Parque Nacional da Serra dos Órgãos em Teresópolis. Após entrar no parque é preciso seguir por uma estradinha até a Barragem, onde fica localizada a entrada da trilha para a Pedra do Sino.

A trilha para a Agulha do Diabo começa pela trilha da Pedra do Sino, que é praticamente uma avenida na Serra dos Órgãos. Entrando na trilha da Pedra do Sino é preciso seguir sempre para cima, passando pela cachoeira Véu da Noiva e as ruínas do antigo abrigo 3, que atualmente é apenas um clareira com um gramado no meio da trilha, utilizada eventualmente como ponto de apoio ou parada para descanso.

Logo após as ruínas do abrigo 3 existe a Cota 2000, que uma espécie de mirante com um grande bloco de pedra de frente para o Morro da Cruz. Poucos metros antes desse grande bloco, existe uma saída discreta para a esquerda, é uma passagem meio fechada que vai dar na trilha de acesso ao Morro da Cruz.

É preciso entrar nessa trilha de acesso ao Morro da Cruz, mas não é para seguir na direção do seu cume. Em dado momento, antes de subir pela crista do Morro da Cruz, é preciso cair para a direita, na direção do Paquequer, que é um vale entre o Mirante do Inferno e o Morro da Cruz. Durante a descida é possível observar bem as montanhas desse setor.

Contornando pela direita, logo em seguida começa uma descida, passando por algumas lajes de pedra, até chegar no vale do Paquequer. Chegando no vale é preciso seguir por uma trilha, cruzar dois riachos e depois uma clareira que eventualmente é utilizada como camping selvagem para pernoite.

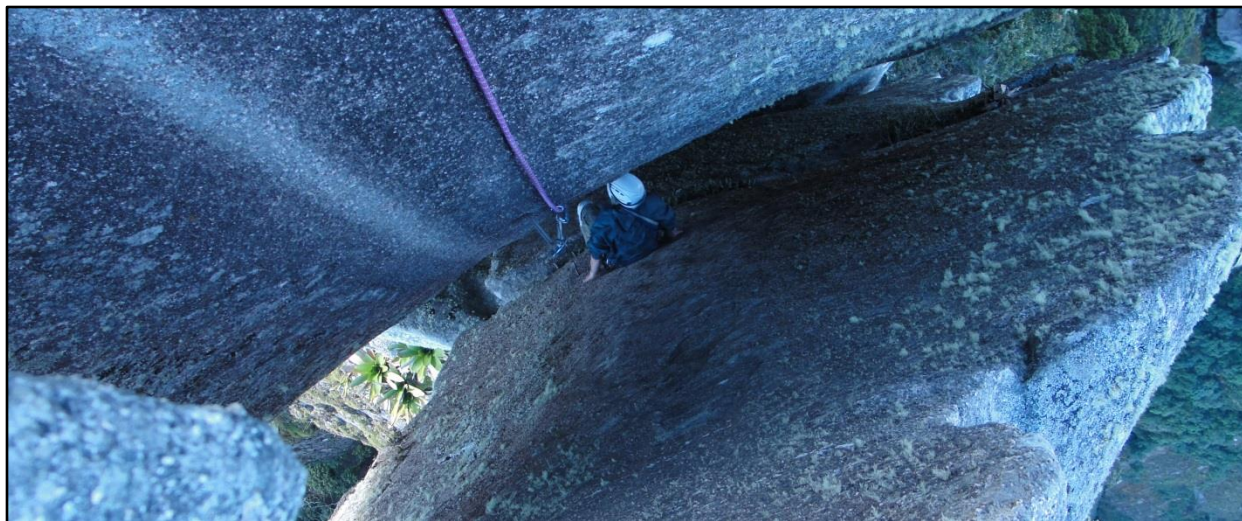
Logo depois dessa clareira fica a base da Chaminé Cassin no São Pedro, depois a trilha segue na direção ao mirante do inferno, que deverá ser contornado pela esquerda, para acessar uma grotta. Essa grotta é uma espécie de calha com inclinação bastante acentuada, que desce na direção da Agulha do Diabo.

Chegando no fundo da grotta, é preciso cair para a direita, entrar em uma espécie de caverna com um buraco no topo, subir pelo buraco e depois continuar pela trilha sempre para a direita, na direção da base da Agulha do Diabo. Todo esse trajeto de trilha deve durar de 3 até 4 horas, dependendo da condição física e conhecimento do caminho, logo recomenda-se começar bem cedo!

A escalada é toda grampeada, mas recomendo um jogo de friends para ajudar na proteção, bastam quatro peças equivalentes ao Camalot .5, .75, 1 e 2 para fazer com mais segurança.

Um dos trechos mais conhecidos é o lance do cavalinho, uma fenda em diagonal para a esquerda, que dá acesso ao interior da unha. Esse lance pode ser feito deitado, geralmente “minhocando” de barriga para baixo, ou "pagando barra" com os pés no vazio ou em aderência. Outro lance bastante conhecido é a chaminé da unha, uma grande chaminé com abertura para os dois lados, que termina na pontinha da unha, quase no cume.

O cume dessa montanha é um dos mais bonitos da Serra dos Órgãos, onde cabem apenas três ou quatro pessoas se equilibrando nas arestas, sendo uma escalada obrigatória no currículo de qualquer escalador!





9- Sólidas Ilusões - Capacete - 5° V E3 D3 450m

Sólidas Ilusões é uma das vias mais desejadas de Salinas, são aproximadamente 10 enfiadas com lances em agarras, aderência, diedros e lacas. A proteção fixa é razoável, alternado E2 e E3, mas existem muitas opções de proteções móveis ao longo da via.

Recomendo levar de 12 a 14 costuras, um jogo de nuts e pelo menos um jogo completo de camalots do .3 até o 3. Caso esteja na disposição de carregar um peso extra, pode-se levar mais algumas peças médias, como o camalot .5, .75, 1, e 2, além do camalot 4. Esse último pode ajudar no segundo diedro, mas não é obrigatório!

Para chegar na base da via é preciso seguir pela trilha a partir da porteira do Mascarim, subindo por uma estrada de terra e cruzando algumas porteiras na direção do Vale dos Deuses, passando pelo refúgio do parque, pelo setor CERJ, cruzando um rio, para depois virar a esquerda no setor onde se localizam as vias Sólidas Ilusões, Roberta Groba e El Kabong.

Depois de cair pela esquerda, é preciso seguir por uma trilha relativamente bem definida, sempre na direção da parede muito característica desse setor. Logo de cara é possível identificar na extrema esquerda o diedro da terceira enfiada da Sólidas Ilusões e na direita os frisos das primeiras enfiadas da Roberta Groba.



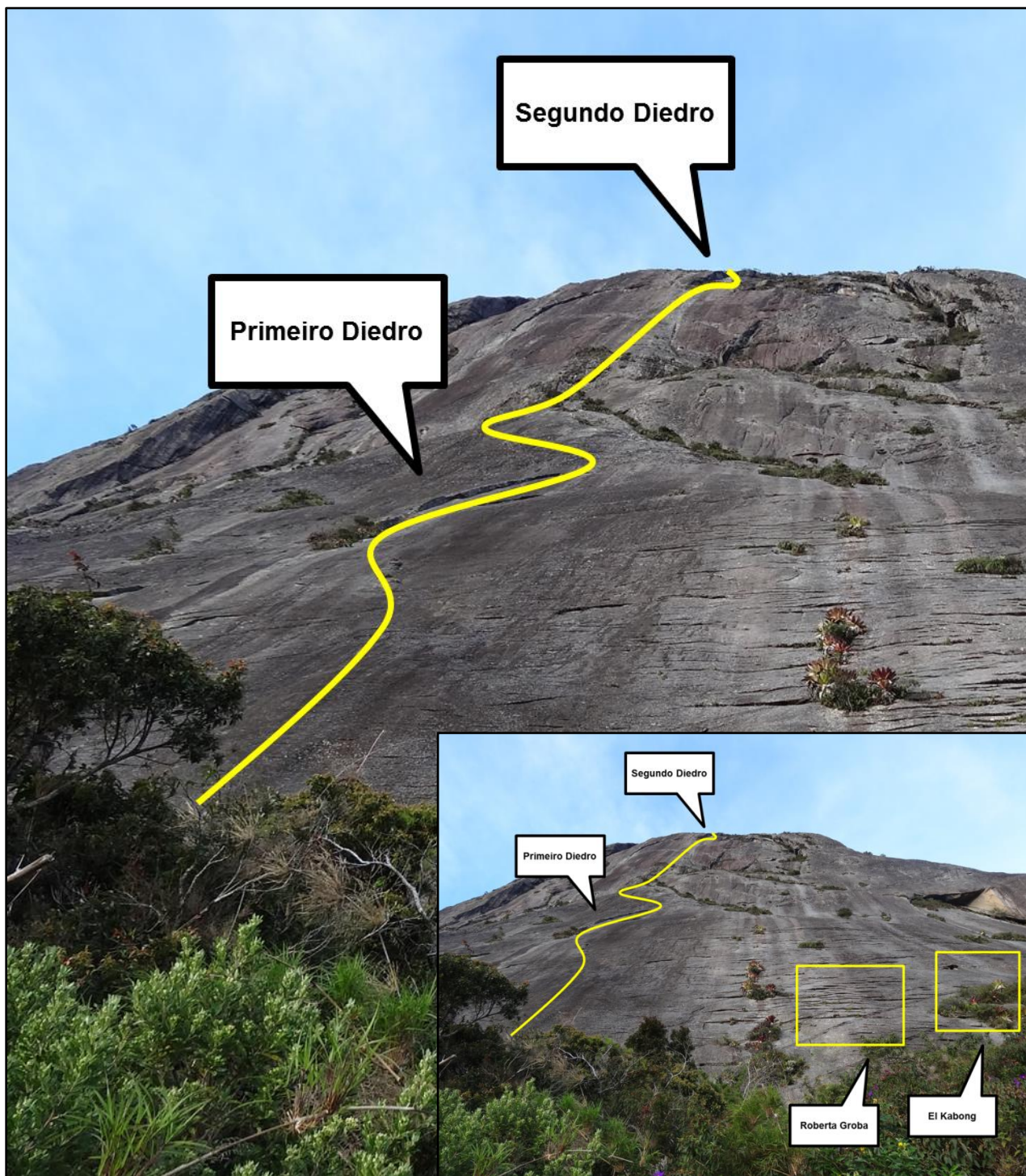
A via é um clássico de Salinas e do Rio de Janeiro, seu destaque são os dois diedros em móvel, um na terceira e outro na nona enfiada. Vale ressaltar que na saída do segundo existe uma chapeleta na parede do diedro. Fique atento para não passar direto por ele!

Após as 10 enfiadas e um costão final é possível chegar no cume da montanha, mas depois ainda é preciso rapelar! Geralmente o rapel é feito Sergio Jacob ou Rodolfo Chermont, ambas as vias no extremo oposto da parede, já próximas ao Pico Maior.

Para localizar o rapel é preciso caminhar por uma trilha bem definida em direção ao Pico Maior, mas antes de chegar no colo basta se aproximar da beirada esquerda do Capacete, junto as lajes de pedra que ficam mais ou menos de frente para o abrigo do Mascarim, procurando a parada dupla.

O rapel pelas duas vias é bem curtinho, principalmente com corda dupla, e conta com diversas paradas dupla. Vale ressaltar que a primeira enfiada da Rodolfo Chermont é uma horizontal, logo no final do rapel é preciso fazer um pendulo para acessar a base. O rapel pela Sergio Jacob é mais direto, praticamente em linha reta até a base.

Para finalizar basta descer a trilha muito bem marcada na direção do Vale dos Deuses de na sequencia a estrada que desce na direção do refúgio do Mascarim. Todo esse trajeto deve demandar cerca de uma hora e trinta minutos.

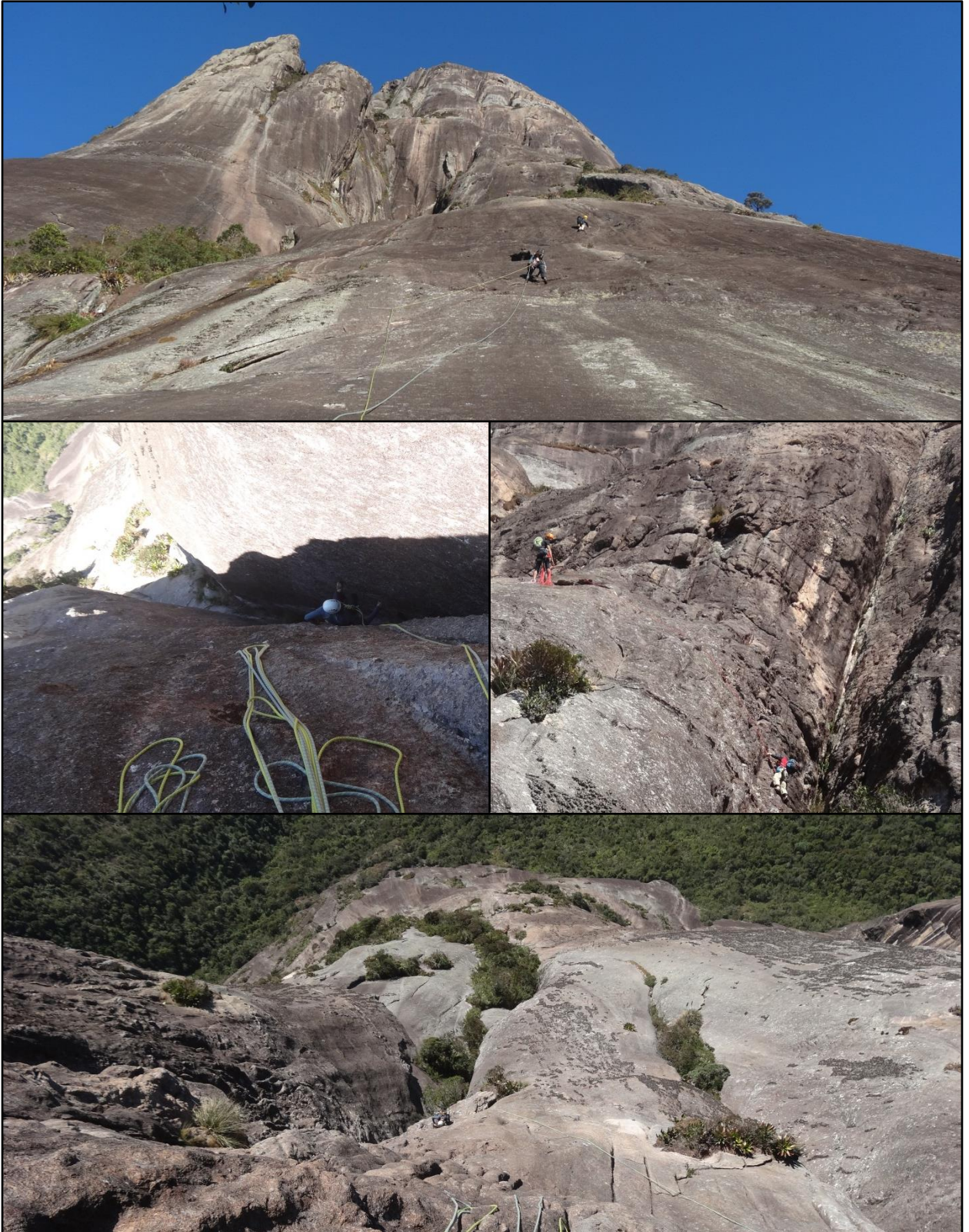


10- Face Leste do Pico Maior - 5° V A1 E3 D4 650m

A Face Leste do Pico Maior é o sonho de qualquer escalador, seja pela grandeza da montanha, pela beleza da via ou pelo desafio físico e psicológico. São aproximadamente 700 metros de escalada e seu cume atinge os 2.366 metros de altitude, sendo o ponto culminante da serra do mar.

Nesse tipo de montanha o cume é realmente a metade do caminho, já que o rapel no Pico Maior não é algo trivial, característica que já proporcionou histórias de pernoite e resgates de escaladores perdidos. A descida não é simples, e localizar os grampos do rapel em muitos casos é a parte mais difícil da escalada.

A partir da porteira do Mascarim basta seguir pela estrada de terra batida, passando por um pasto, até uma placa que indica a entrada da trilha para o Pico Maior, Pico Médio e Pico Menor. Essa trilha passa a esquerda de uma casa, para depois cruzar um pequeno riacho e em seguida um portão de madeira. Nesse momento é preciso atenção, já que após esse portão a trilha segue para a esquerda. Essa trilha sobe na direção do Pico Maior, mas em dado momento existe uma bifurcação, para a esquerda fica o Pico Menor e o Médio, para a direita o Pico Maior. Seguindo por mais alguns minutos é possível localizar a base da Face Leste.



A via pode ser dividida em duas partes, a primeira é o trecho inicial até o platô do "L" e a segunda segue da primeira chaminé até o cume, passando pelas enfiadas mais verticais, pela segunda chaminé, pelos lances em artificial fixo e o costão final que acessa o cume.

A estratégia mais indicada para escalar a Face Leste com rapidez é fazer a primeira parte em simultâneo, fazendo uma eventual parada recolher as costuras. Já a segunda parte pode ser escalada no estilo tradicional, ou seja, um escalador por vez, fazendo as paradas nos locais indicados. Desta forma é possível fazer a via em um tempo razoável e ainda descer com a luz do sol.

O rapel pela Face Leste é possível somente com duas cordas de 60 metros, mas o recomendável é que seja realizado pela Sylvio Mendes, que fica na face oeste e é extremamente bem protegida, com muitas opções de grampos e paradas duplas ao longo de toda a via.

Também existe a opção do rapel pela Cidade dos Ventos, na face norte, que é mais direto e vertical, sendo necessário fazer com duas cordas de 60 metros.

A trilha para voltar ao Mascarim começa no colo entre o Pico Maior e o Capacete e é muito frequentada, já que é utilizada por escaladores que fazem o rapel do Capacete a partir das vias Sergio Jacob ou Rodolfo Chermont.







www.youtube.com/escaladasclassicas



www.facebook.com/escaladasclassicas



www.instagram.com/escaladasclassicas



www.twitter.com/escalaclassicas



*“O melhor escalador é
aquele que mais se diverte”*
Alex Lowe