



Janówek Pierwszy - drytoolowe topo Dużych Bunkrów w Janówku Pierwszym

Informacje ogólne

Duże Bunkry w Janówku Pierwszym oferują wspinanie w zróżnicowanych trudnościach od D4 po syte trudności w długich dachach (do D14+).

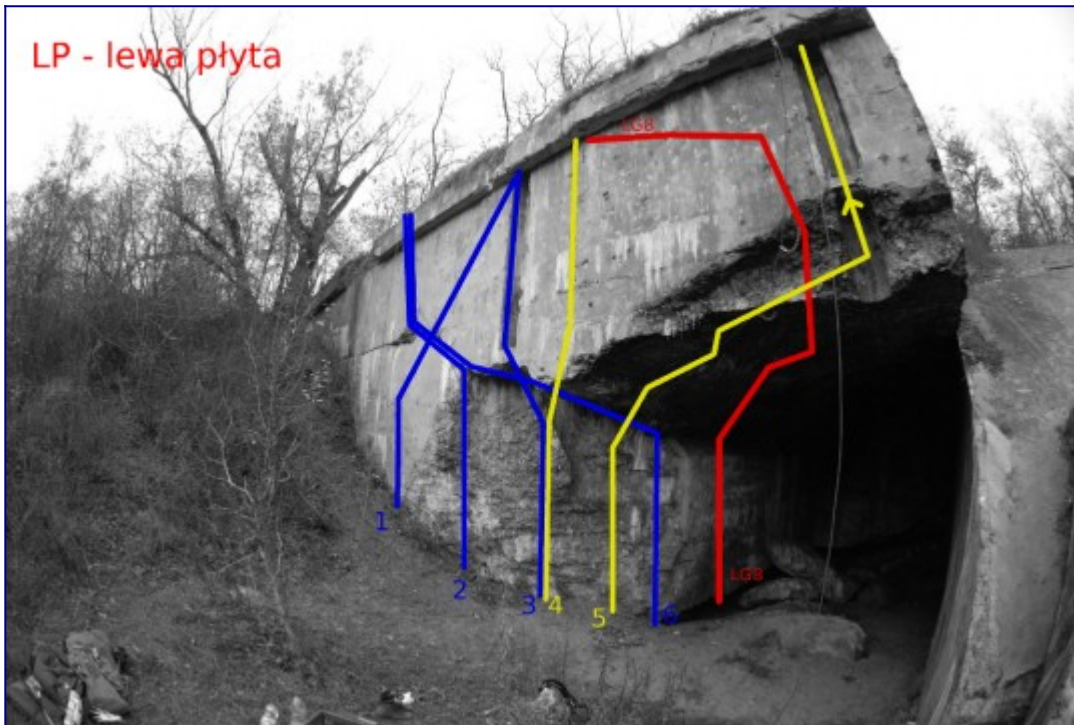
W niniejszym topo drogi podzieliliśmy na kategorie pod względem trudności: łatwe (niebieskie), trudne (żółte) i bardzo trudne (czerwone) oraz czarne (sakramencko trudne). Liczba dróg (wraz z wariantami) oferowanych przez rejon w każdej z tych kategorii to:

- Niebieskie (D4 - D6+) — **23**,
- Żółte (D7 - D8+/D9) — **29**,
- Czerwone (D9 - D10+) — **11**,
- Czarne (D11 - D14+) — **11**.

Mamy nadzieję, że wyceny wraz z opisem charakteru trudności są spójne i pomogą Wam w wyborze atrakcyjnych dla Was dróg. Wszystkie drogi są obite, a do ich poprowadzenia wystarczy zestaw 12 ekspresów oraz lina 30 m.

Drogi warte szczególnej uwagi oznaczyliśmy gwiazdkami: [*] lub [**], zaś drogi „kultowe” (w szczególności finały Manewrów Dryboonkrowych) trzema: [***].

Lewa płyta



1. **Katolicka Tatragirl** D5+/D6+
Trudne sięgnięcia w pionie. Wycena zależy od zasięgu wspinacza.
2. **Lewa rysa** D5 [*]
Przyjemne wspinanie w poziomej i pionowej rysie z precyzyjnymi stopniami. Uwaga na ruszający się kamień przy rozwidleniu rys.
3. **Lewy komin** D6+ (trudności techniczne) [***]
Droga wyłącznie dla miłośników przerys.
4. **Majonez** D7+ (trudności siłowe)
Droga startuje tak jak „Lewy komin”, jednak przed kominem odbija w przewieszenie po prawej i wychodzi na gładką płytę. Nazwa prawdopodobnie pochodzi od jakości chwytów na płycie.
5. **Bezdech** D8+ (trudności wytrzymałościowe i techniczne) [**]
Trudne, długie, bulderowe ruchy w krótkim dachu.

Warianty:

1. **Gorczyca** D7
Start połogiem po prawej, wejście do kominka.

2. *Musztarda* D8?

Start połogiem po prawej, kilka ruchów przez „Bezdech” w odwrotną stronę, koniec „Majonezem”.

3. *Bezdech 3.0* D8++

Wariant bez używania dwóch wierconych dziur w kominie (najniższej i najwyższej).

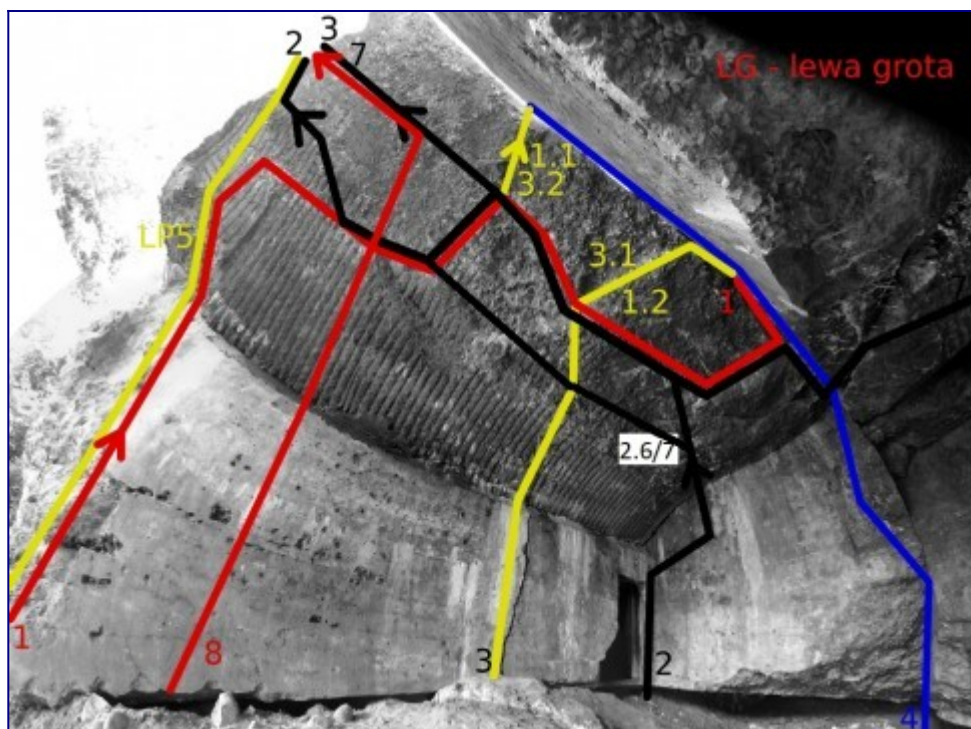
4. *Bezdech Płytowy* D8+++

Ogranicznik: bez kominka i wszystkiego po prawej.

6. *Soczewka* D5+ (trudności wytrzymałościowe)

Długa droga, prowadząca blisko ziemi poziomą rysą.

Lewa grot



1. **Stary człowiek nie może** D11 (trudności wytrzymałościowe i techniczne) [***]
Droga zaczyna wspólnie z „Bezdechem”, wchodzi w dziesięciometrowy dach, prowadzi nim do przeciwległej ściany, przechodzi przez stanowisko „Vadera”, po czym prowadzi tak jak „San Donato” na połąką płytę. Droga wyraźnie łatwiejsza przy używaniu 4 i 9.

Warianty:

1. **Demo** D8+
Koniec przy stanowisku od „San Donato”.
 2. **Kąty proste** D8/D8+
Start tak jak „NPR”.
2. **Spadaczka** D12 (trudności wytrzymałościowe) [***]
Start w głębi lewej groty (w lewym rogu koło „drzwi”), wejście w dach po dwóch płetwach, wyjście z groty drogą „Stary człowiek nie może” w przeciwną stronę (bez używania pionowych ścian), dojdzie do topu „Bezdech”. W miejscu połączenia z „Bezdech” nie schodzi się w dół, tylko zostaje się w dachu aż do wyjścia za przełamanie.

Warianty:

1. **Kondom** D7
Koniec przy stanowisku od „Vadera”.
2. **Kondom XL** D8
Koniec razem z „NPR”.
3. **Kondom XXL** D9+
Koniec razem z „Rozwiązką Położnicą”.
4. **Spadaczka Direct** D12+
Koniec razem ze „Zginaczem”.
5. **Spadaczka Reversed** D11/D11+
Początek „Bezdech”, jednak zamiast ruchu za przełamanie, sięgamy w miejsce kolejnego stopnia (chwytu ze „Zginacza”) i idziemy „Spadaczka Direct” w tył, koniec tak jak „Stary człowiek nie może”.
6. **W stronę słońca** D11
Droga powstała na zawody DryTool 2022. Odbija „na wprost” z pierwszej płetwy w dachu. Łączy się ze „Spadaczką” po kilku ruchach w dachu i wychodzi w pion jak ona.
7. **Stary ale jary** D10+
Droga powstała na zawody DryTool 2022. Startuje „Starym człowiekiem nie może” i odbija w nowy teren przed pierwszym długim ruchem. Koniec przy stanowisku od „Vadera”.

3. *Naturalne Planowanie Rodziny (aka Nawet Jusza)* D8

Warianty:

1. *Rozwiązła Położnica* D9

Koniec przy stanowisku od „*San Donato*”.

4. *San Donato* D6+ [***]

„Prawdziwa górską przygodą”.

5. *Lord Vader* D6+ (trudności wytrzymałościowe) [*]

Czujna droga biegnąca przewieszoną krawędzią ściany. Na początku drogi należy uważać na klasyczne, wymagane klamy (nie stawać na nich).

Warianty:

1. *Sado Maso* D6+

Koniec przy stanowisku od „*San Donato*”

2. *Mad Max* D7+/D8

Zamiast wchodzić w pionową rysę, droga dochodzi aż do lewej ściany, następnie dochodzi do stanowiska razem z „*San Donato*”.

6. *Artur* D4

Krótką, gęsto obitą drogą dla początkujących po dziurach w pionie. Najłatwiejsza droga na bunkrach.

Warianty:

1. *Karol Wielki* D5

Po dojściu do stanowiska „*Artura*” trawers w lewo do stanowiska od „*Vadera*”.

7. *Dziewięć Żywotów (Czarny dach)* D11+

Droga prowadzi okopconym tunelem między „*Żyletą*” a „*Vaderem*”. Start na przeciwko „*Żylety*” - po drugiej stronie tunelu, pod klasycznym bulderem. Po trzeciej wpince droga łączy się z wariantem który startuje tak jak „*Żyleta*”. Koniec na stanowisku od „*Vadera*” (łatwiej) lub przy stanowisku przesiadkowym „*Sangreala*” (trudniej).

Warianty:

1. *Zdążyć przed JJ-em* D9+ R

Po dojściu do lewej groty odbicie rysą od linii ekspresów do stanowiska od „*Vadera*”, tam koniec. Drogę jako pierwszy poprowadził Damian Granowski, tradycyjnie, dzień po Manewrach 2014.

2. **Zdążyć przed JJ-em light direkt** D8+++

Droga jednego, ale za to sakramencko trudnego ruchu.

3. **Dziewięć Żeber** D10+

Start z podchwytu obok „Żylety”, później kilka ruchów z nogami na pionie. Po trzeciej wpince droga odbija w środek dachu, a ruchy stają się trudniejsze. Koniec przy stanowisku od „Vadera”.

8. **Rozginacz** D9

Start blisko wyjścia z lewej groty. Wejście w dach, sięgnięcie do prostokątnego chwytu, dalej dachem do wyjścia. Wejście na pion tak jak na „Bezdechu Płytowym”, na końcu trawersem do stanowiska od „Majonezu”.

Warianty:

1. **Zginacz** D10

Z ogranicznikiem — nie można używać żadnych chwytów od „Demo” (poza tym prostokątnym). Wówczas z groty wychodzi się wymagającą direktą, razem ze „Spadaczką direct”. Koniec z „Bezdechem”.

9. **Sangreal** D14+

Połączenie dróg „Dziewięć Żywotów (Czarny dach)” i „Spadaczki Direct” bez restu pomiędzy nimi (ogr. bez pionu od „San Donato” i bez używania rysy od „Vadera” ani niczego po jej prawej stronie).

Warianty:

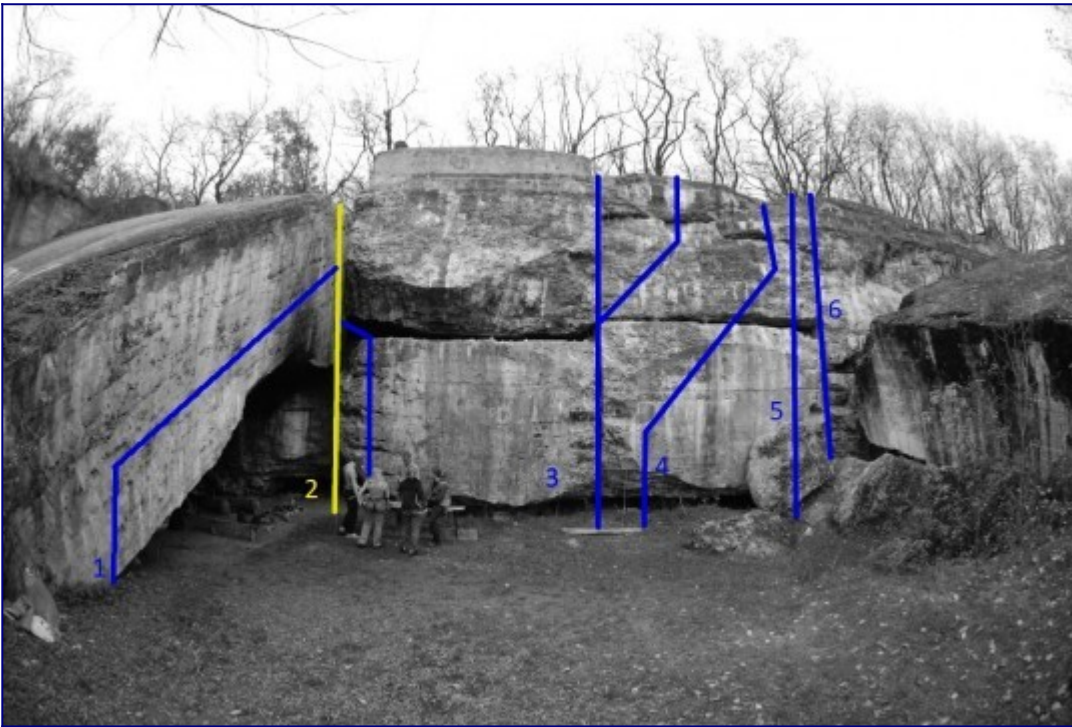
1. **Po Wszystkim** D11+

Bez ograniczników — start razem z „Wariantem Żylety” koniec razem z „Lewą Rysą” (jedynym i naturalnym ogranicznikiem jest — nie schodzić do ziemi). Droga przecina: „Wariant Żylety”, „Dziewięć Żeber”, „San Donato”, „Vadera”, „Spadaczke direkt”, „Bezdech”, „Majonez”, „Lewy Kominek”, „Katolicka Tatra Girl” i „Lewą Ryse”.

2. **Skywalker** D13/D13+

Start „Vaderem”, koniec „Spadaczką Direct”, ogranicznik jak na „Sangrealu”.

Środkowa płyta



1. *Kowidowy trawersik* D5+

Droga startuje w miejscu połączenia płyty z ziemią i dochodzi do końcówki „Żyły”.
Oferuje czujne wspinanie w pionie.

2. *Żyła* D5

Ostatni ekspres na płycie da się zdjąć z góry.

Warianty:

1. **Wariant Żylety** D7 [**]

Startuje mniej więcej metr na lewo od właściwej drogi. Ogranicznikiem jest prawa ściana — nie można jej dotykać na starcie ani na niej stawać przy wyjściu z przewieszenia. Crux znajduje się przy wyjściu w pion.

3. **Środkowa rysa** D5 [*]

Czujny start. Trudność drogi może zależeć od warunków pogodowych — np. leżącego śniegu.

Warianty:

1. **Wariant Środkowej rysy** D4+

Odbija w prawo na półce.

4. **Siła Celibatu** D6+

Czujne wspinanie po płycie bez stopni.

5. **Sperma** D6

Czujna. Nie wolno korzystać z rysy po prawej.

6. **Droga do komunizmu** D5+

Droga biegnie ewidentną rysą.

7. **Święte Klamy** D7+/D8

Droga wykorzystuje kant Czarnego Dachy i wchodzi w „Żyletę” (start szarą dziurą na ścianie).

8. **Egipska droga** WI?/D?

Droga powstała przy okazji zawodów DryTool 2022, a jej nazwa koresponduje z charakterem pracy, na skutek której powstała. Droga idzie przez dwa fragmenty drzewa po lewej od „Środkowej rysy” i ma za zadanie imitować wspinanie w lodzie. Wyłącznie na wędkę. Droga jest niepuktowana.

Środkowa grota



1. **Psychoszpara** D8 (trudności wytrzymałościowe i siłowe) [**]
Dosyć długie ruchy w przewieszeniu. Crux przy wyjściu w pion.

Warianty:

1. **Gruz-i-ja** D9

Start tuż przy wejściu do groty. Dojście do „Psychoszpary” narzucającym się odpęknięciem.

2. **Masakra** D6 (TR)

Droga na pionie w centralnej grocie po kiepskich chwytach; wyłącznie na wędkę. Droga jest niepunktowana.

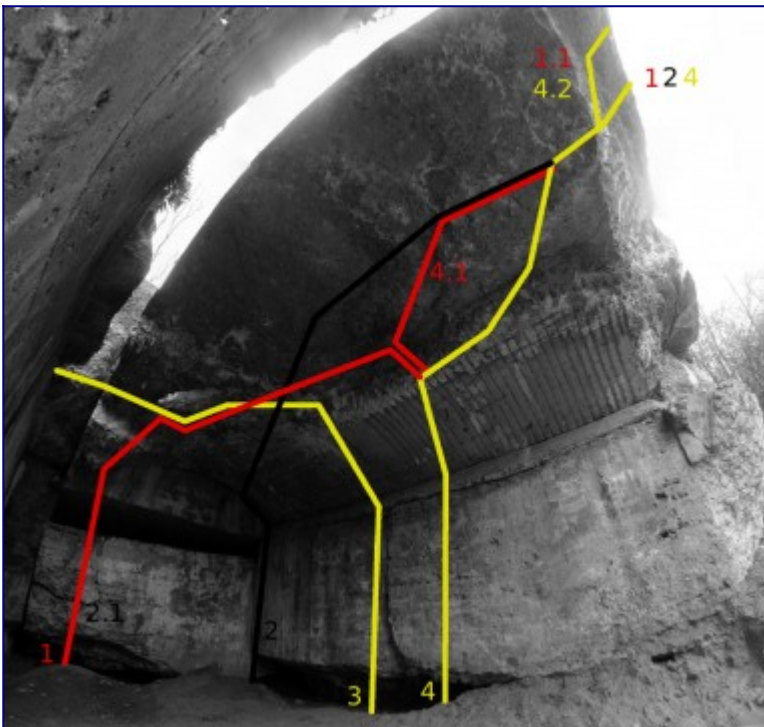
3. **Psychoteka** D7

Ładne wspinanie krawędzią dachu. Koniec na pobliskim pastwisku.

4. **Zapier*aczka** D4

Łatwe wspinanie w różnych formacjach.

Prawa grot



1. *Gimme The Prize* D10 (trudności wytrzymałościowe) [***]

Jedna z dłuższych linii stanowiąca przedłużenie „*Równowagi*”. Zaczyna się w lewym rogu groty i prowadzi ponad ośmiometrowym dachem. Drogę jako pierwszy poprowadził Damian Granowski nazajutrz po Manewrach Dryboonkrowych 2013. Rok później rozegrano na niej finał kobiet.

Warianty:

1. *Gimme lewy (Gimme the Szpej)* D10

Idziemy „*Gimme the Prize*” aż do krawędzi dachu. Dalej drogą „*Jak JJ przykazał!*”. Pod koniec należy spodziewać się słonia na linii, co czyni ten wariant nieco trudniejszym od oryginalnej linii.

2. **Analithic** D11+ [**]

Start w prawym rogu w głębi groty. Dojście do przełamania środkiem dachu. Wspólna klama z „*Równowagą*” tuż przed przełamaniem. Końcówka tak jak „*Superkrztusiec*”.

Warianty:

1. **Gimme-lithic** D? [***]

Start drogą „*Gimme the Prize*”. Od resztu za tzw. soplem dalej już do końca „*Analithikiem*”. Finał Manewrów Dryboonkrowych 2014.

3. **Antygravitacja** D7+ (trudności techniczne) [***]

Finał damski 2013. Start rysą, wejście w dach, przejście przez betonowy sople. Droga kończy się stanięciem na półce na przeciwległej ścianie i wpięciem w stanowisko na położej płycie dostępne z półki.

4. **Równowaga** D8+ (trudności wytrzymałościowe) [***]

Droga zaczyna się w połowie groty i prowadzi dachem do jej wyjścia. Krótkie ruchy w dachu, brak wyraźnego cruxa.

Warianty:

1. **Paralithic, z dedykacją dla Juszy** D9

Start „*Równowagą*” do pierwszego chwytu na krawędzi, następnie w lewo do chwytu od „*Gimme the Prize*” i daleko w prawo do „*Analithica*” i dalej aż do wyjścia z groty. Do stanowiska dochodzimy tak jak na oryginalnej „*Równowadze*”.

2. **Równowaga lewa** D8+

Idziemy „*Równowagą*” aż do krawędzi dachu. Dalej drogą „*Jak JJ przykazał*”.

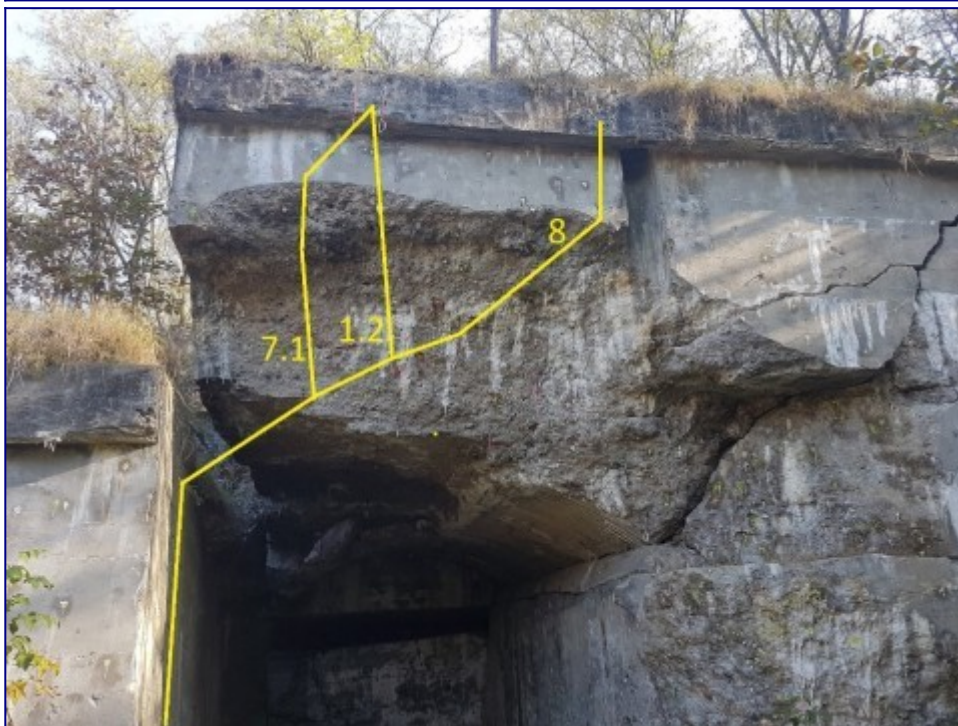
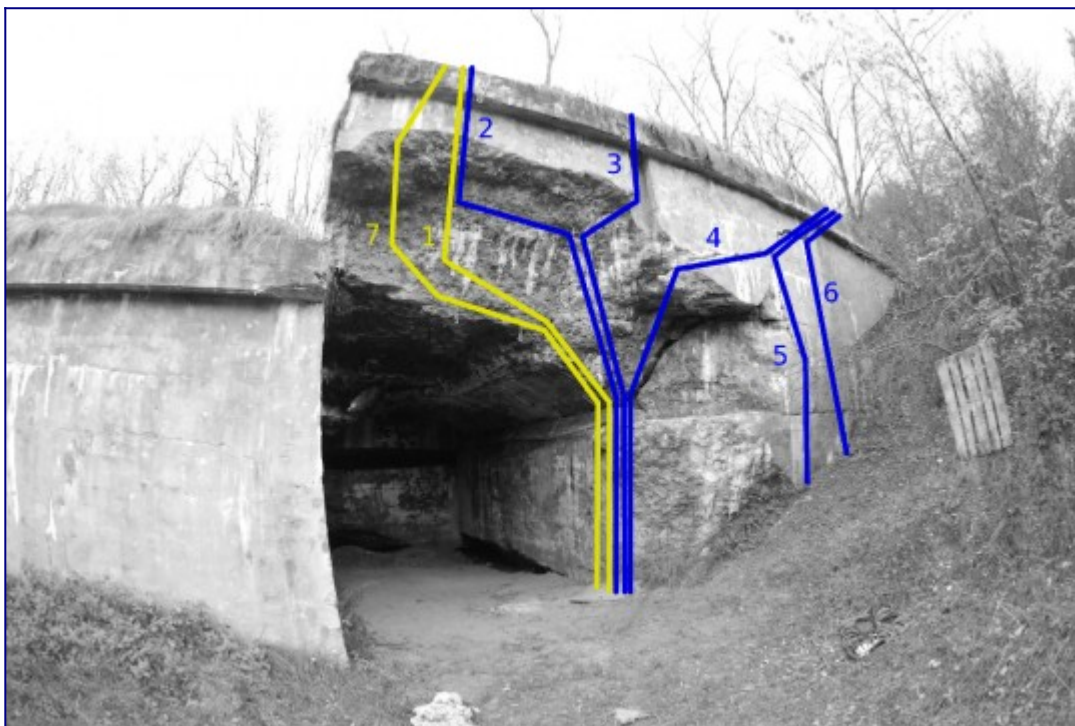
3. **Polithic** D8+/D9

„*Paralithic*”, tylko bez skręcania w lewo, co pozwala uniknąć kłopotliwego przegięcia na linie. Z pierwszych chwytów na krawędzi sięgamy od razu w prawo do „*Analithica*” i dalej idziemy tak jak „*Paralithic*”.

5. **Czarna materia** D7+

Droga powstała na zawody DryTool 2022. Zaczyna się trawersem na pionie po lewej, a następnie przechodzi przez wiszące bale (z wierconymi chwytami), aby dołączyć do „*Antygravitacji*” na chwycie po prawej stronie betonowego „sopla”. Na początkowym trawersie należy używać tylko chwytów pomalowanych na niebiesko.

Prawa płyta



1. *Krztusiec* D7+ (trudności wytrzymałościowe) [*]

Droga biegnie z półki dolnym krawędzi ściany i łączy się z „*Równowagą*” po dwóch ruchach.

Warianty:

1. Superkrztusiec D7+++

Droga prowadzi tą samą linią, jednak z pominięciem niepotrzebnych dziur. Z pionu sięga się bezpośrednio na niewidoczną z dołu kiepską półeczkę, a następnie na chwyt wspólny z „Równowagą”. Stamtąd od razu do klamy od „Kwękacza”. W końcowej części omija się dziurkę w tynku na pionie.

2. Nauka DTS'u D7+

Droga startuje na pionie po lewej, aby po kilku ruchach połączyć się z „Krztuścem” i tak jak on wyjść do stanowiska.

2. Kwękacz-Stę kac z D6+ (trudności wytrzymałościowe) []**

Łatwiejszy wariant „Krztuśca”, biegnący o „piętro wyżej”.

3. Prawy komin D6/D6+

Krótką drogą startującą podobnie jak „Kwękacz”. Po dwóch ruchach w przewieszeniu odbija w prawo. Bez stawania na odpęknionej płetwie D6+.

Warianty:

1. Komin Gadzeta D7

Droga idzie w tej samej linii co „Prawy komin”, ale ma dużo dłuższe ruchy. Nie używa się pierwszego chwytu nad półką (gdzie dziaba haczy poziomo na początku rysy), ostatniego wspólnego chwytu z „Kwękaczem”, pierwszego chwytu na płycie i pullera w gzymsie.

4. Trawers Wielbłąda D4/D6 (trudności brak lub wytrzymałościowe)

Z używaniem półki D4, bez niej D6. W przypadku niskich osób używanie półki może nie być opcją.

5. Wielbłąd D5/D5+

Ogranicznik: bez używania półki. Z wyjściem na top: D5+.

6. Prostowanie Wielbłąda D6 (trudności techniczne) [*]

Ciekawa rysa najbardziej po prawej.

7. Jak JJ przykazał D7+/D8

Droga powstała na podstawie drogi „Przesopel” z Manewrów Dryboonkrowych 2014.

Oryginalna linia wiodła wiszącym drewnianym balem, a następnie lewą stroną prawej płyty (choć tłum wykorzystał spolegliwość JJ'a i od bala wzwyż napierał „Krztuścem”). Obecnie, z powodu braku bala, idzie się krawędzią dachu. Ogranicznik: bez korzystania z żadnych chwytów, którymi „Krztusiec” idzie do góry; top na gzymsie po lewej od łańcucha. Nazwa pochodzi od zdarzenia z IV Manewrów. JJ wymyślił, że po przejściu bala będzie się szło lewą częścią. Niestety zapomniał wprowadzić ogranicznika i wszyscy, którzy dotarli do okapu po pokonaniu bala, po prostu wychodzili „Krztuścem”. Droga została poprowadzona tydzień później.

Warianty:

1. *Wariant Jak JJ przykazał* D7+

Droga startuje na pionie po lewej, po kilku ruchach wchodzi w przewieszenie i wychodzi do góry jak „*Jak JJ przykazał*”.

8. *Falujące getry* D8

Droga startuje na pionie po lewej, po kilku ruchach wchodzi w przewieszenie, które pokonuje po skosie w prawo i kończy się tak jak „*Prawy komin*”.

Topo autorstwa Jędrzeja Jabłońskiego, zaktualizowane przez Jana Dryszla (14.11.2022).

W przypadku błędów w topo, uszkodzonych punktów przelotowych lub stanowisk prosimy o zgłoszenie problemu poprzez ten adres mailowy klub@kw.warszawa.pl

Klub Wysokogórski Warszawa

ul. Noakowskiego 10/18

00-666 Warszawa

Strona: <https://kw.warszawa.pl/>

E-mail: klub@kw.warszawa.pl