

Modranská skala

Modranská skala je menšie pásmo vápencových stien. Kvalita vápenca je premenlivá, od krásnych kompaktných krasových útvarov až po úplne rozbité a vypadávajúce úseky. Lezie sa zväčša v stienke a cesty končia v topovom chyte, nevyliezajú sa teda až hore (okrem troch relatívnych highballov).

Písala sa tu história **liepania** (dnes známeho ako bouldering), a to prvými pretekmi O malokarpatský paroh. Škoda, že nemáme viac informácií o vtedy lezených bouldroch. Určite však nemali také krásne sit starty, aké máme dnes. :)

Poďakovať by som chcel hlavne **Ferovi**, ktorý hneď nezavrhol môj nápad na novú oblasť, a najmä za množstvo času, ktorý nakoniec strávil so mnou na skale. Tiež by som chcel poďakovať **Olimu a Ondrovi** za pridanie tých ťažších línií a dúfam, že časom pribudnú aj ďalšie ťažké varianty. Týmto sprievodcom určite nebolo vyčerpané všetko, čo Modranská skala ponúka. Oblasť má stále potenciál a verím, že sa tu ešte objavia nové línie a varianty.

Poznámka autora: Keďže ide o moju prvú oblasť a zároveň prvého sprievodcu, treba byť trochu zhovievavejší. Obťažnosť bouldrov ešte nie je úplne ustálená, preto svoje návrhy a pripomienky pokojne píšete na **boulder.sk** alebo **climb.sk**. Časom sa určite plánuje revízia sprievodcu a, dúfajme, aj jeho rozšírenie.

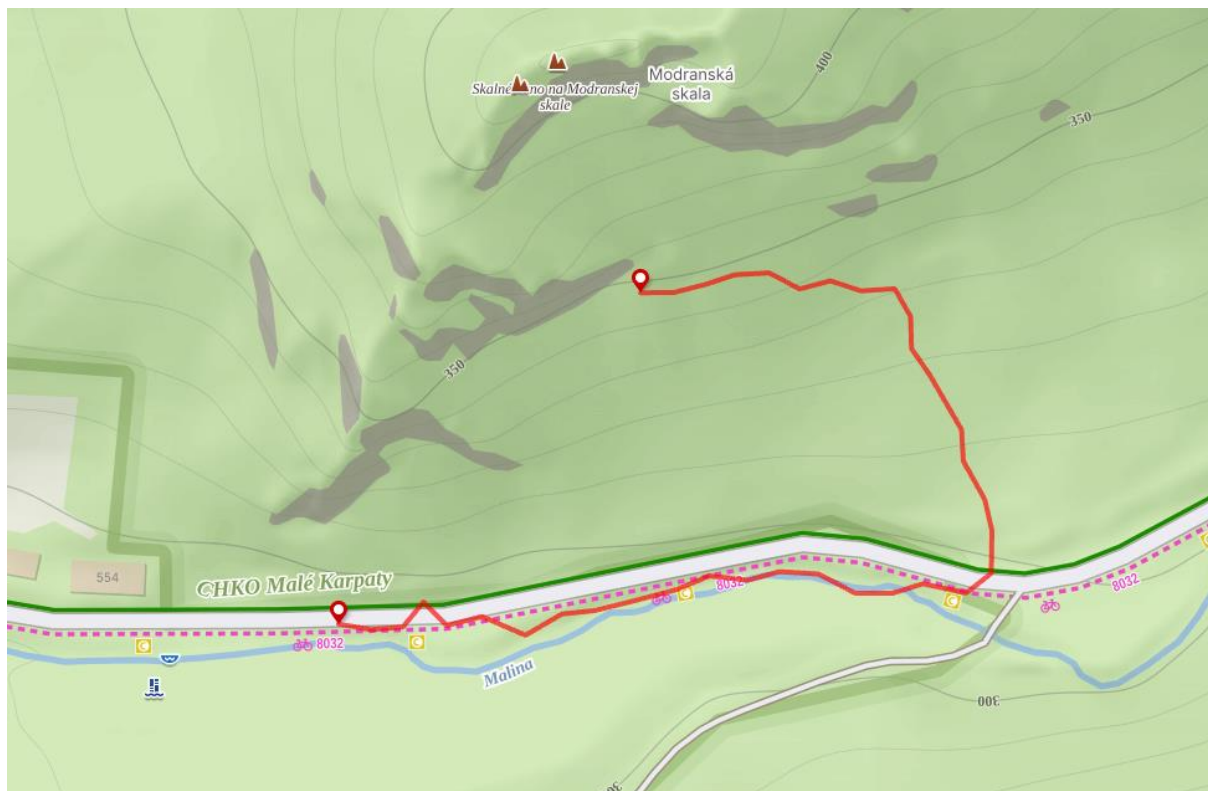
Prístup

Oblasť Modranská skala sa nenachádza tam, kde by ju jeden očakával. Leží totiž na opačnej strane Malých Karpát, na Záhorí nad obcou Kuchyňa.

Ak prichádzate od Bratislavy, po ostrej dvojzákrute odbočte doprava smerom k obecnému úradu. Pokračujte stále rovno, až sa dostanete na nespevnenú cestu a neskôr k rampe. Po pravej strane sa nachádza parkovisko ([48.4012592 N, 17.1821894 E](#)).

Odtiaľ sa pokračuje pešo. Po približne 250 metroch (oproti mostu na pravej strane) odbočte doľava do lesa a sledujte sériu mužíkov. Tí vás privedú na výrazný zvierací chodník, ktorý stúpa do kopca a stáča sa doľava.

Po tomto chodníku sa dostanete až k **Prístupovej stienke**. Hneď za ňou sa nachádza **Centrálna stena** ([48.4022214N, 17.1842494E](#)).



K sektoru **Špajza** ([48.4025533N, 17.1837778E](#)) pokračujte okolo bouldrov z Pána prsteňov smerom hore do kopca, až kým nenarazíte na zvierací chodník. Po ňom sa vydajte doľava a pokračujte, až kým sa nedostanete pod Špajzu.

[GPX k Centrálnej stene](#)

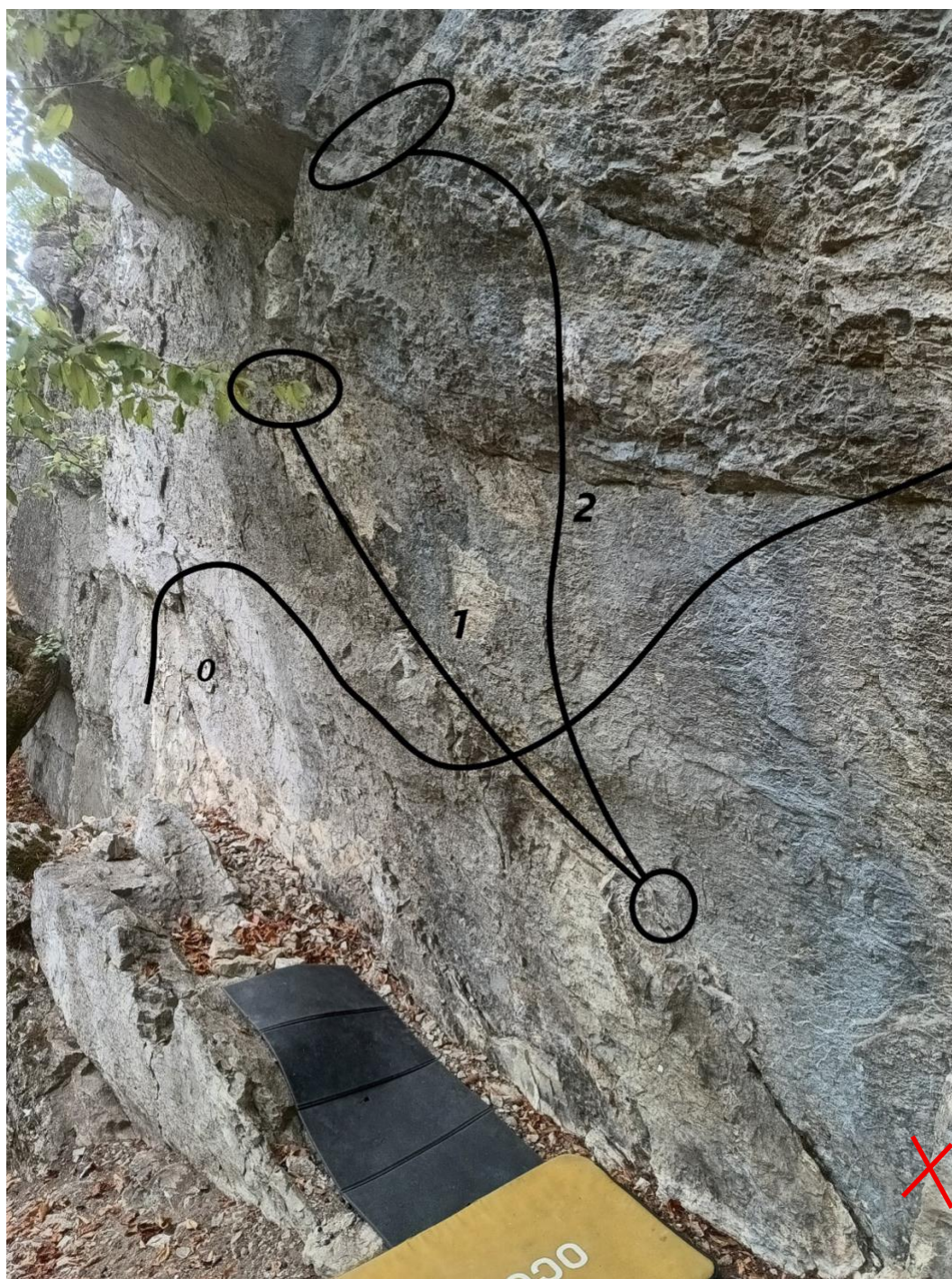
[GPX k Špajze](#)

Prístupová stienka



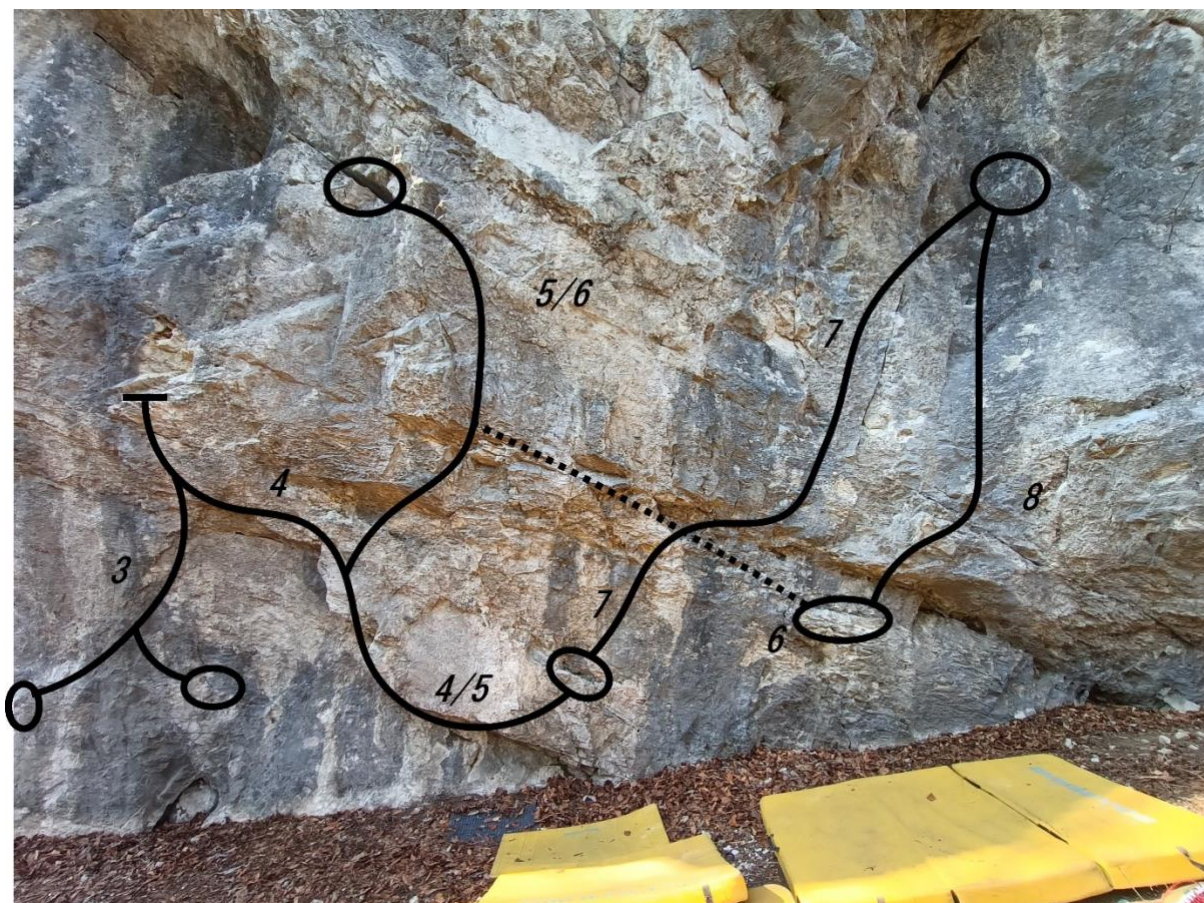
1. Kaviarenské speleo 4 – SD, ľavou označená lišta, pravou hocičo nižšie
2. Dopadisko ist lava 5A – SD, top je jedno z madiel hore na položenom

Centrálna stena

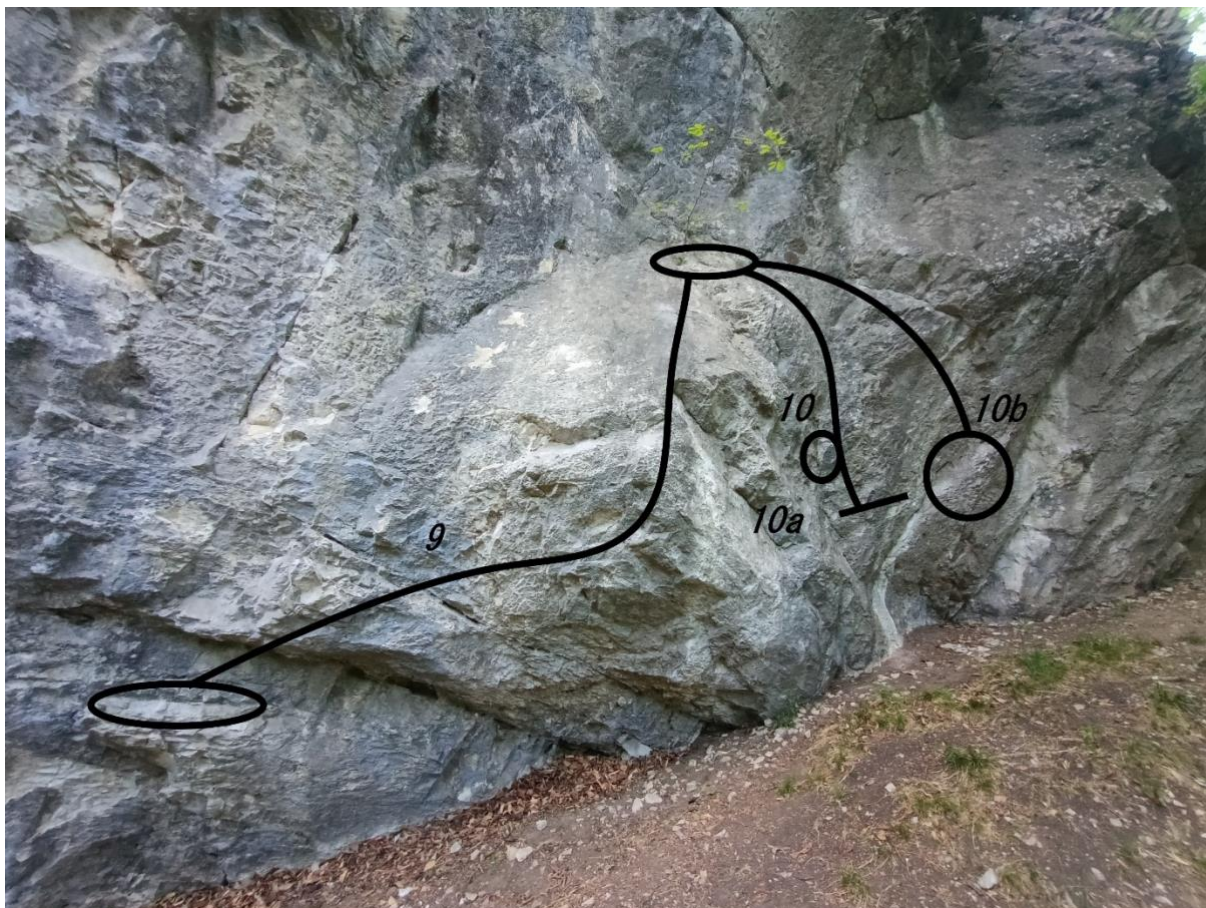


0. Život sťa sinusoid 6A+ – SD, netradičný klesajúci boulder, koniec rovnaký ako boulder Stratené kladivo
1. Dark is the soul 5B – SD, obojruč z bočáku, koniec v prvom „V“ (alebo čokoľvek tam)
2. Soľ issues 6A – SD, obojruč z bočáku bez prečiarknutej nohy, top čokoľvek v krúžku (naľavo tam je aj lišta)

Upozornenie: prečiarknutá noha je zakázaná iba v bouldri Soľ issues



- 3. Rage against machine 6B – SD
- 4. Stratené kladivo 5B+ – SD, top v madle
- 5. Biceps jak kladivo 6B+ – SD
- 6. Rohové kladivo 6B+ – SD
- 7. Kladivohlavý nosoroh 6A+ – SD, top velký bočák
- 8. Nosoroh 6A+ – SD, top velký bočák



9. Bonsai 6C – SD

10. Banzai 5A – ľavou bočák, pravou hocičo nižšie

10a. Banzai SD 6A – SD, hocičo pod čiarou z nákresu

10b. Banzai SD variant 6A – SD



11. No one is god 6A+ – SD

12. Oliver4 5C – SD

13. Zemetras 5A – SD



- 14. Spoločenstvo prsteňa 6A – SD, hocičo pod čiarou, naľavo od špáry sa nechytá/nestúpa
- 15. Dve veže 6A – SD, podstavec sa nestúpa (pod červenou čiarou)
- 16. Návrat kráľa 6A+ – SD, hocičo pod čiarou
- Z – zostupovka

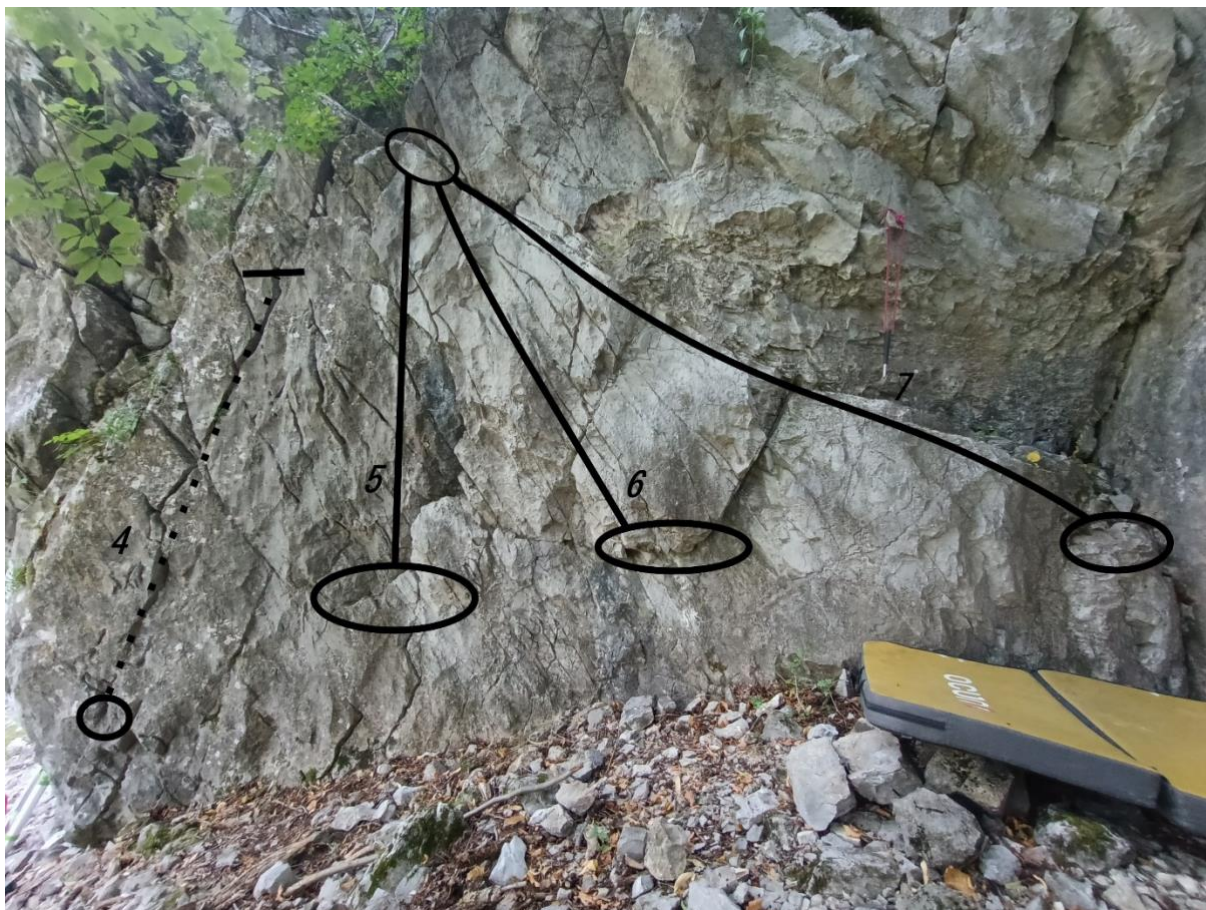
Bonus:

- 17. Rage in the name of Bonsai 7A – SD, začiatok ako Rage against machine a koniec v Bonsai

Špajza



1. Hranatý IKS 5A – SD, hocičo pod čiarou
2. Ľavý IKS 5C – SD, bez ľavej hrany
3. Pravý IKS 5B – SD



- 4. Na vodu hádam nemyslíš 5C – SD, chytá sa iba špára, nohy voľné
- 5. Bouldrova níž 4 – SD
- 6. Iba so mnou sa to dá 5A – SD
- 7. Bouldrovanie v daždi 5A – SD



8. Pain makes me alive 5A – SD

9. Slniečny lúč v temnotách 6A+ – SD, bez pravej hrany a bez prečiarknutého chytu pri hrane

10. Gamespotting 5C – SD



11. Na pleciach obrov 6B – SD, z 2 bočákových líšt, dobrá puklina z cesty Slniečny
lúč v temnotách sa nepoužíva