

# Chironico

[Zurück zur Karte Schweiz](#)

## Das ganze Gebiet ist auf Privatgrund!

- **Nicht nach hinten fahren!**
- **Kein Übernachten!**
- **Kein Feuer! Auf gar keinen Fall!!!!**
- **Im Dorf auf dem ausgeschilderten Parkplatz parken! Kein Parken bei der Kapelle neben der Kirche, das ist ebenfalls Privatgrund!**

**Lage:** Von Luzern kommend ein Stück hinterm Gotthardtunnel.

**Klima:** Auf 800 m gelegen, im Winter ab und zu Schnee. Im Winter wirds um die Mittagszeit schattig, im Rest vom Jahr fast den ganzen Tag Sonne.

**Fels:** Gneis

**Topos:**

- blocheart[1] (tmms-Verlag) (vergriffen)
- Chironico Boulder

## Boulder

Über 1300 Boulder 2 - 8c

2 - 5+ : ~400

6a - 6c+ : ~700

7a - 7b+ : ~200

7c - 8c: ~100

## Seitherige Veröffentlichungen:

Roc'n Wall Boulder Special Nr. ??

Rotpunkt 3/2000

## Inhalt

[Allgemeine Zufahrt](#)

[Zugang zu den Sektoren](#)

[Sektor I - La Soucoupe](#)

[Sektor IIa - Rah Plats Plats](#)

[Sektor IIb - Rain Dogs](#)

[Sektor III - Monolithe](#)

[Sektor IV](#)

[Sektor Va](#)

[Sektor Vb - Freak](#)

[Sektor Vc](#)

Mittlerweile gibt es noch weitere Sektoren hauptsächlich im Bereich der Sektoren V sowie unten im Talgrund.

## Allgemeine Zufahrt

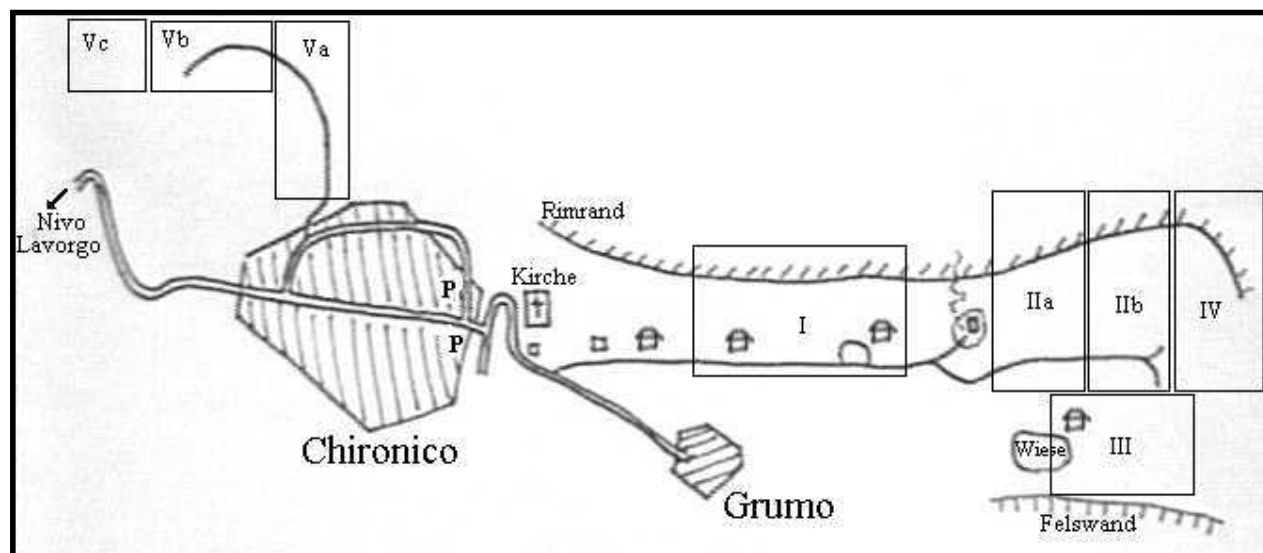
[\(Zum Inhalt\)](#)

Gotthardautobahn Ausfahrt Faido/Lavorgo. Dann auf der Landstraße ein Stück Richtung Bellinzona. Durch Lavorgo hindurch und kurz danach rechts ab über eine Brücke Richtung Nivo/Chironico. Durch Nivo hindurch und in Serpentina den Hang hoch bis nach Chironico. Bevor man noch in den eigentlichen Ort hineinfährt, zweigt eine Art Umgehungsstraße links ab.

Für den Sektor V "Freak" muß man sich möglichst nahe dieser Abzweigung einen intelligenten Parkplatz suchen. Soll heißen, da ists etwas ungeschickt, also niemandem in die Einfahrt stehen! Alternativ kann man auch bei einer der letzten Rechtskurven links bei einem Weg vor einer Schranke parken und von unten zu diesem Sektor laufen.

Zu den anderen Sektoren folgt man der "Umgehungsstraße", bis kurz vor eine T-Kreuzung rechts ein Parkplatz ausgeschildert ist. An der T-Kreuzung gehts geradeaus zu einer Art Dorfplatz bei dem man auch recht gut parken kann. Bei der Kirche gibt es auch noch einige wenige Parkmöglichkeiten.

**Nicht nach hinten ins Gebiet fahren!**



## Zugang

[\(Zum Inhalt\)](#)

### Sektoren I-IV:

An der Kirche und an einer kleinen Kapelle vorbei. Noch wenige Meter weiter auf der Straße, dann links ab auf Feldweg. Diesem ein gutes Stück bis zur 2.Steinhütte folgen. Dort ist La Soucoupe. Noch ein Stück weiter kommt linker Hand eine eingezäunte Weide mit einer weiteren Hütte. Dahinter sind einige weitere Probleme. Ansonsten den Weg etwas weiter, dann rechtshaltend den Hang hinab direkt ins Hauptgebiet. Das meiste ist links vom Weg, aber auch ganz rechts unten, schon bei der gegenüberliegenden Felswand hats noch einiges.

### Sektor V:

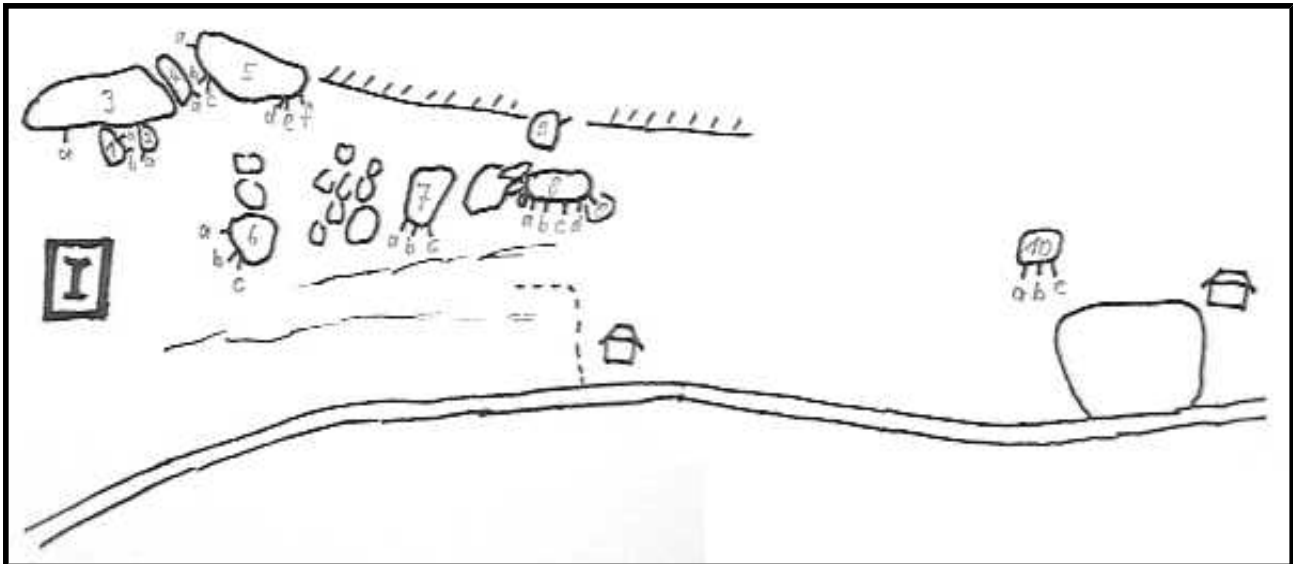
Etwa 50 Meter nach der Abzweigung auf die Umgehungsstraße zweigt links eine Fuhre ab, die sich in einer langezogenen Linkskehre um den gesamten Hügel zieht und direkt in die Sektoren führt.

Läuft man von unten, folgt man einer Fuhre immer ansteigend oberhalb von großen Blöcken und alten Steinbrüchen, die dann zu einem schmalen, kaum sichtbaren und leicht zu verfehlendem Pfad wird.

Zunächst kommt man in den Sektor Vc. Wenn man dem Pfad durch den Wald folgt, bis man wieder auf eine breitere Fuhre trifft, ist der Sektor Vb links unterhalb.

## Sektor I - La Soucoupe

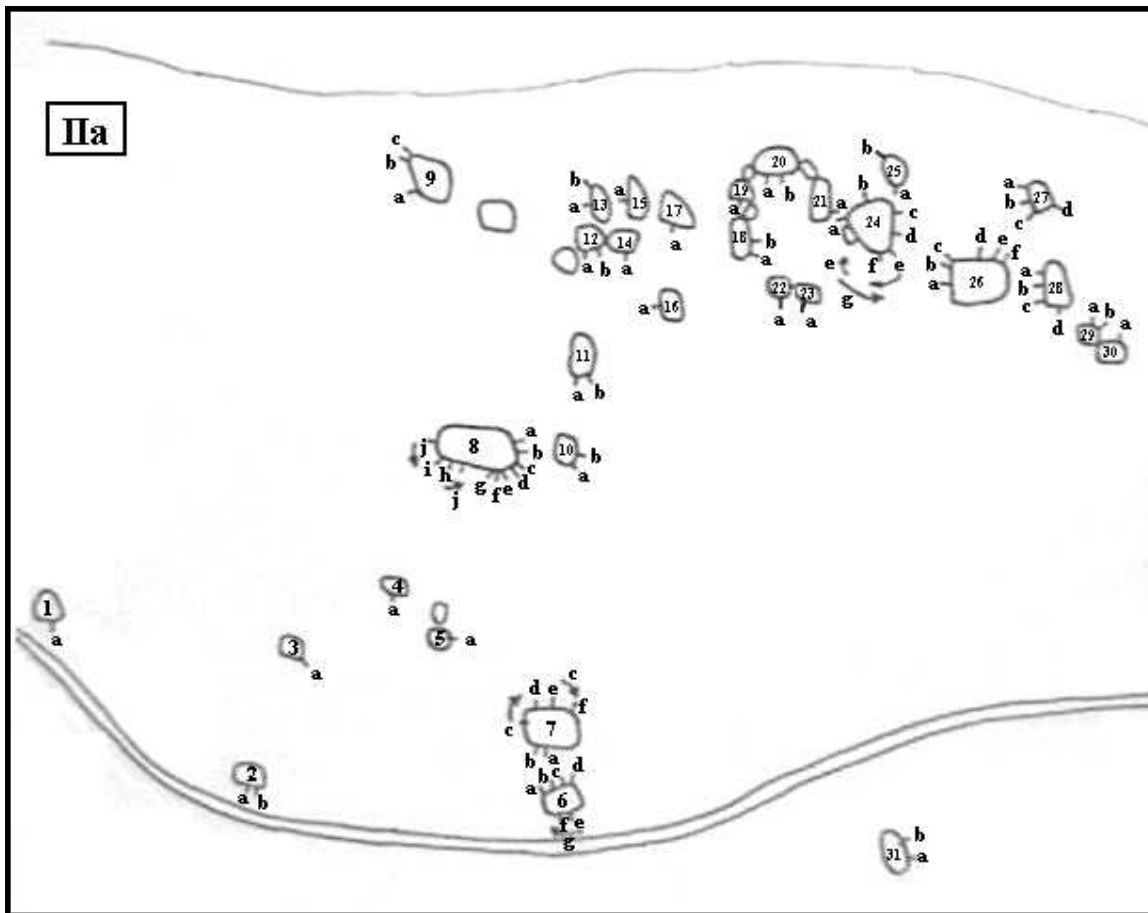
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD		Grad
1	a	x	weiter Zug ohne Riß rechts	7?
	b	x	ungeputzt am linken Blockrand	7?
2	a		Kante	
3	a		Potential für schwere Wand	
4	a		leicht aber schlechtes Sprunggelände	
5	a	?	Stirnseite des Blocks, Projekt	
	b	x	linkshaltend raus, Projekt	
	c	x	rechtshaltend raus, Projekt	
	d		Start auf Stein, Band nach li und raus	4
	e		Start auf Stein, gerade raus	4-
	f	x	Kante li ansteigend	5+
6	a	x	Dach von li	7c+
	b	<a href="#">La Soucoupe</a> x	Start mittig in Dach, li schlechte Leiste, re runden UG; mit re auf Zange, dann nach li und raus	8b
	c	x	Start gleich wie b dann aber gerade raus	8a+/b
7	a	x	gerade hoch	
	b	(x)	linkshaltend raus	
	c	x	rechts raus	
8	a	x	Kleine Leisten + weiter Abschlußzug	7c
	b		Start Leiste mit re, weiter Dynamo in Kelle	8?
	c	x	weiter Sprung, Projekt	8?
	d	x	Start mit 2 Seitgriffen, erst hoch, oben nach li	7c+
	e	x	An rechter Blockkante	5
9	a	x	Großschuppig durchs brüchige Dach	8a/a+
10	a	x	Wand links, mieses Sprunggelände	
	b	x	Wand mittig, mieses Sprunggelände	
	c	x	Wand rechts, mieses Sprunggelände	

Sektor IIa - Rah Plats Plats

[\(Zum Inhalt\)](#)



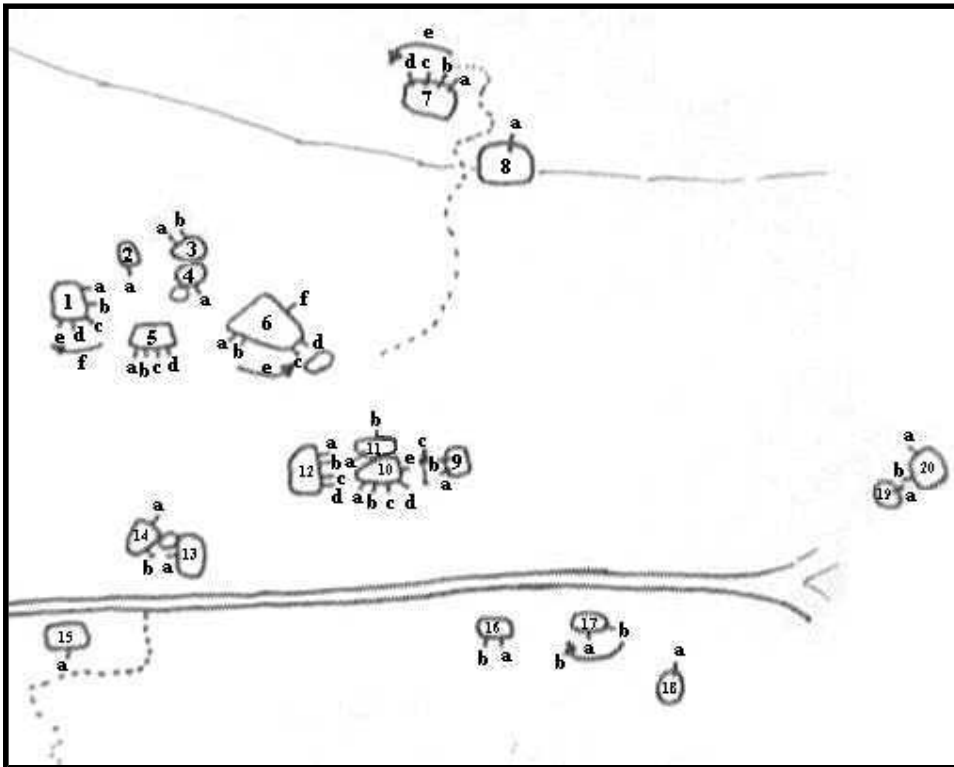
	Name	SD		Grad
1a				
2a		x	Mit links hoch, ohne gute Kante	6b+
3a		x		8a
4a				
5a			Ausgesetzte Kante	
6a			Platte	4+
b			Platte	4
c			Platte	4
d		x	Platte	4
e			Mantle	6b+
f		x	Leisten durch überh. Wand am Weg	6c
g		x	Traverse nach li ans Eck raus	6c+
7a			Sprung mit Seit- und Untergriff	6c
b			Weißes Dreieck	5+
c	Rah, Plats, Plats!		Traverse v.r.n.l., Sloperattacke	8a
d		x	Steinplatte stört etwas	7?
e		8?	ziemlich unklar	6a
f		x	Minigriffe bis zur Kante	7b+
8a		x		
b		x	Leisten zu rundem Seitgriff	6c+
c	Le Pilier	x	Viel Rundes Reibungszeug	8a
d	Les Doigts Verts	x	Nach links weg, kleine Leisten	8a
e		x	Diverse Seitgriffe	6c
f		x	Weißer Zickzack-Pfeil	6c+
g		x	Silberner Pfeil	7a+
h		x	Mantle	5+

	i		Mantle	5+	
	j	x	Traverse	6c	
9	a		Reibungsplatte		
	b		Weiter Zug an rauhen Seitsloper	7a/a+	
	c		Weiter Zug nach links zu Leiste	7b	
10	a		Kante	6b+	
	b		Platte	5+	
11	a		Platte ohne linke Kante	5+	
	b		Ohne Block und rechte Schuppen	6a	
12	a		Steinplatte im Nacken		
	b		Schwer zu Seitgriff	6b+	
13	a	x	Rißschuppe in Überhang	5	
	b	(x)	Kante li von Rißdach	5+	
14	a		Platte roter Pfeil	6a	
15	a		Von Block in Reibungsplatte		
16	a		Abschüssige Bänder aus Art Loch		
17	a		hohe Wand, leicht brüchig		
18	a		Platte, ohne hüpfen	6b	
	b		Platte	7?	
19	a	La vengeance du marron	x	Grotte nach links raus	7b
20	a	Brechstange	7c/c+	Sprung von schlechter Leiste an Kante	7b+
	b			2 Leistenzüge zu guter Kante	7c
21	a			Wand	6a
22	a	x		Über kleines Dach nach oben	7?
23	a	x		Traverse nach rechts	
24	a			Kante von Steinplatte weg	3
	b	x		Viele runde Sloper	6a+
	c				4
	d				4-
	e	x		Traverse v.r.n.l. , expo	7a
	f	x		Seitgriff zu Kelle	7b
	g			Traverse v.l.n.r. + raus, expo	
25	a	x		Untergriffiger, weiter Zug	6c+
	b				6a
26	a	x		Aus Dach über Kante	7c+
	b	x		Fast wie c, rechts der Kante bleiben	7a
	c	x		Aus Dach an Sloper	7a
	d	x		Aufgebackener Quarz	6a
	e	x		Schräge Rampe	4+
	f	x		Untergriff zu Kante	3
27	a	x		Über Dachkante, ohne Block	5+
	b	x		mittig durchs Dach	
	c	x		Über Dachkante	5+
	d	x		Auf Block-Rückseite	5+
28	a	René		Schöne Platte	6b
	b			Platte direkt	6c
	c			Schöne Platte	4+
	d			Quert nach links, dann Kante raus	5+
29	a			Pfeilerkante	4-
	b			Nach links zu Leiste und hoch	6a+
30	a	x		Querung, recht bröslig	5
31	a	x		Weiter Zug nach links an Kante	7c?

b	8b+? Wand	6a
---	-----------	----

## Sektor IIb - Rain Dogs

[\(Zum Inhalt\)](#)

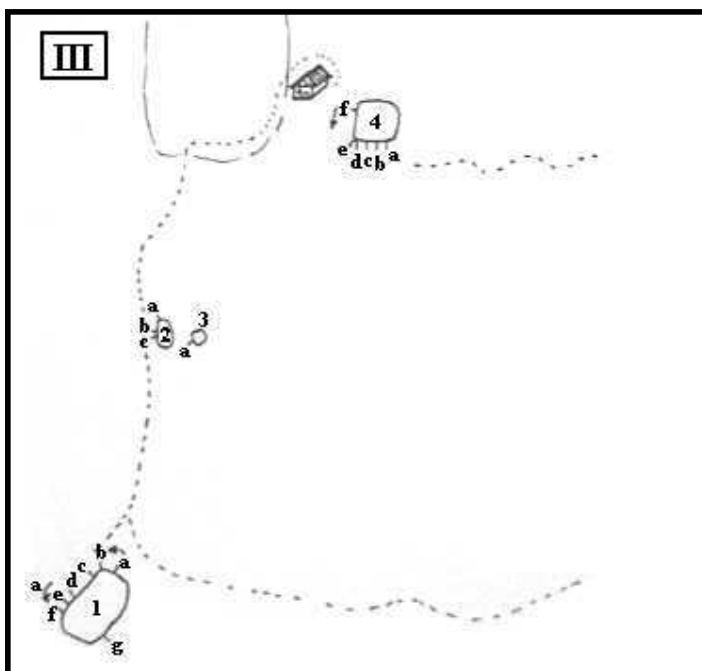


	Name	SD		Grad	
1	a	x	re neben Tarzan	6c+	
	b	x	Tarzan	7b+/c	
	c	x	li neben Tarzan	6b	
	d	x	Unter Dach & Fach	Dach mit Fingerloch (ab Kante 6a)	7b+
	e	x	Mantle		
	f	x	Traverse, Start bei Quarz + e raus	7a/b?	
2	a		Wand-Kante		
3	a	x	An Schlitz Zähne zusammenbeißen	6c+	
	b	x	direkt links daneben		
4	a	x	Großgriffiger Überhang	4+	
5	a		Platte		
	b		Platte		
	c		Platte, blaues Dreieck	4	
	d		Platte		
6	a		li von Sprung	6a+	
	b		Sprung, Sprunggelände dürftig	6b	
	c	x	Rain dogs	Guter Spot für Ausstieg!!!	8a
	d	x	Dach nach rechts	7c	
	e		Traverse und durchs Dach raus. !	7c	
	f		Wand, kleine Leisten	6b	
7	a	x	Start mit Leiste li am Dach	7b+?	
	b	x	<a href="#">Secundo Uomo</a>	Dach, dann nach li zu Henkeln	8a
	c	x	halbrechts im Dach		
	d	x	Niedrig unter Dach		

e	Prima La Signora	x	Trav. v.l.n.r. , Start bei „Secundo Uomo“	7c
8a	Casa Pecora		1 schwerer weiter Zug	7c+
9a		x	niedriger Block	
b		x	niedriger Block	
c		x	Traverse an niedrigem Block	
10a			Platte	5
b			Platte, größenabhängig	6b
c			Platte direkt li von Kante	6b
d		7b+	Kante	7b
e		x?	Wand re von Kante	8?
11a			Platte zu Schuppe	7a
b		x	Wand	6a
12a		x	Sloper, bauchig	6c
b		x	Quarzlöcher, bauchig	6c
c			Runde Leisten zu rundem Ausstieg	6c
d			Direktzustieg, mieser Absprung	
13a			Schöne Überhangstraverse	6c+
14a		x	Slopertraverse, oben leichter	5/6c+
b		x	Lockere Leiste, dann Mantle	7a+
15a	<a href="#">Serre-Moi Fort!</a>	x	Geniale überhängende Wand	8a/a+
16a				5+
b			Sehr schöner Pfeiler	6c/7a
17a		x	mit Kante	6c/7a
b			Traverse	6c
18a			Schlechtes Sprunggelände	6c+/7a
19a		x		6c
20a	Le Mur du Son		Schöne Wand	7c+
b				5+

Sektor III - Monolithe

[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD		Grad
1	a		Traverse v.l.n.r.	7b+
	b			5
	c			6a
	d	7c	Sprung von Leiste an Kante	7b
	e		Verschneidung zu runder Kante	6b
	f		rechts von Verschneidung	5+
	g	(x)	Weiter Zug mit Start-Untergriff	7a+
2	a	x	Kante	6c
	b	x	Linksvariante, gesucht	7b
	c	7c+	Sprung zu Sloper und schwer weiter	7b+
3	a	x	gut überhängend	6c
4	a	x	Großgriffig, steil	
	b	x	Großgriffig, steil	
	c	x	Großgriffig, steil	
	d	x	Super Dach	7b+
	e	x	Dach, gemeinsamer Start mit d ?	7b
	f	x	Traverse an Dachkante	

## Sektor IV

[\(Zum Inhalt\)](#)

Der Sektor IV zieht sich den Hang hinab. Hier gibt es einige Probleme, die jedoch eher verstreut sind. Die meisten Boulder sind mit weißen Pfeilen markiert.

## Sektor Va

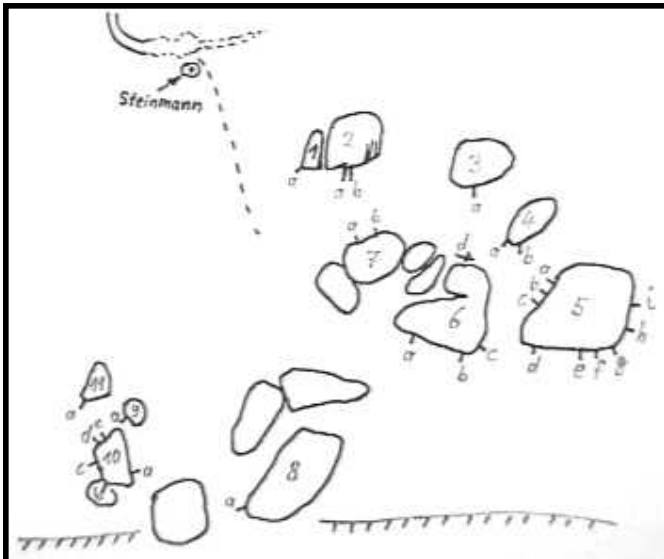
[\(Zum Inhalt\)](#)

Einige Probleme entlang der Fuhre, die sich in einer langgezogenen Linkskehre um den Hügel windet. Die meisten Boulder sind mit weißen Pfeilen markiert.

## Sektor Vb - Freak

[\(Zum Inhalt\)](#)





	Name	SD		Grad
1a			Kante	
2a		x	Kante	
b		x	Quert nach re dann hoch	
3a		x	Überhängend	
4a		x	an Kante mit UG	
b			schmerzhafter SG am Start	
5a		x		
b		x		
c		x		
d			Wand von Absatz weg	
e			Rißspur	
f			Treppenstufen	
g			stumpfe Kante	
h			Absatz und hoch	
i		x	stumpfe Kante nach li, tiefer Start, Projekt	
6a	<a href="#">Freak Brothers</a>	x	überhängende Wand mit schrägen Querbändern	8a+
b		x	runde Kante, Projekt	8?
c		x	unter Überhang nach re	
d		x	Traverse an Schuppe nach li	
7a			Platte	
b			Platte	
8a		x	Art Rißsystem	
9a			Reibungsplatte	
10a				
b		x	Kante	
c			Wand	
d		x	an Kante hoch	
e		x	gerade raus	
11a			Kante	

## Sektor Vc

[\(Zum Inhalt\)](#)

Am Ende der Fuhre, wenn man am Sektor Vb angelangt ist (von Chironico aus kommend), geht ein Pfad

weiter in den Wald. Diesem folgt man ein Stück, dann ist mal links des Weges ein Block mit einigen markierten Problemen. Ein Stück weiter ist rechts unten ein riesiger Block, an dem und in dessen Umgebung es auch einige markierte Boulder gibt.