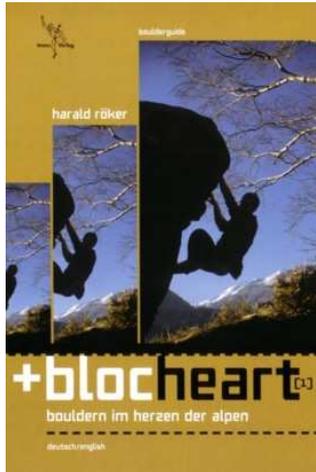


Tessin - Cresciano

Jetzt bestellen! -> [Mehr Infos und zum Shop](#)



Boulderführer *blocheart [1]* - bouldern im Herzen der Alpen

Die schönsten Bouldergebiete im zentralen Alpenraum

Mit Cresciano!

Deutsch/english

Autor: Harald Röker

Seitherige Veröffentlichungen:

Roc'n Wall Boulder Special Nr. ??

Rotpunkt 3/2000

Internet: classicrock.ch (Gibt es nicht mehr!)

Übernachten:

Laut den letzten Informationen ist nun das Übernachten am Parkplatz in Cresciano ausdrücklich verboten! Es ist also mal wieder soweit, daß der Bogen überspannt ist, von zu viel Leuten, die sich nicht mal an die einfachsten Regeln des Anstandes halten können, ihren Dreck überall liegen lassen und sich einfach nicht dezent verhalten können.

In Cresciano bietet Marco Übernachtungsmöglichkeiten (25 SFr für schlafen im Stroh+Frühstück+warme Dusche+Grill, 20 SFr ohne Frühstück) im Agriturismo [LA FINCA](#) an. Ansonsten wendet man sich am besten ans Fremdenverkehrsbüro Bellinzona.

Inhalt

[Allgemeine Zufahrt](#)

[Zugang zu den Sektoren](#)

[Sektor I \(a-Dreamtime, b-rechts unten, c-rechts\)](#)

[Sektor II \(Grotte des Soupirs\)](#)

[Sektor III \(Ziegentraverse\)](#)

[Sektor IV \(oben\)](#)

[Sektor V \(Slopertraverse\)](#)

[Sektor VI \(Block am Weg\)](#)

[Sektor VII \(La Boule\)](#)

[Sektor VIII \(Bach-Block\)](#)

[Sektor IX \(ganz links\)](#)

[Sektor X \(Weg nach Osogna\)](#)

[Osogna](#)

Allgemeine Zufahrt:

[\(Zum Inhalt\)](#)

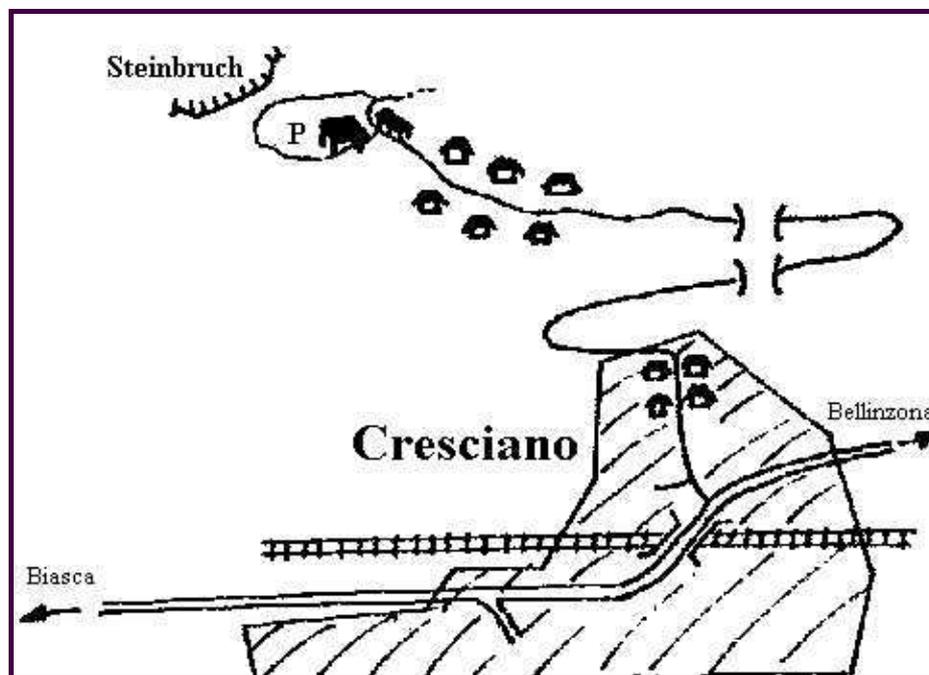
Vom Gotthard kommend:

Ausfahrt Biasca und nach Biasca rein. Dann auf der Landstraße Richtung Bellinzona bis nach Cresciano. Wenns im Ort über die Eisenbahn geht (bei einer Bushaltestelle) links abzweigen....

Vom Bernardino kommend:

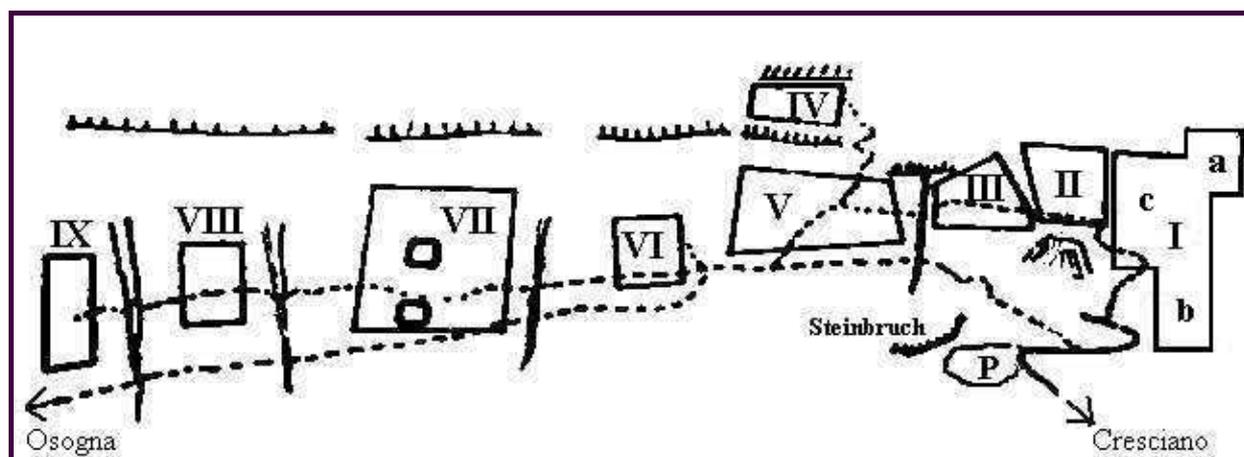
Erste Ausfahrt Bellinzona nehmen und dann der Landstraße Richtung Gotthard bis nach Cresciano folgen. Im Ort gibts mal ne unübersichtliche (aber nicht scharfe) Kurve (bei Bushaltestelle, links steht ein Spiegel). Da rechts abbiegen....

...Jetzt bergauf zwischen einigen Häusern durch und dann der bergauf führenden schmalen Straße über einige Kehren und durch 2 Tunnel bis zu einer Art Bergdorf folgen. An diesen Häusern vorbei und in der nächsten Rechtskehre links in einen alten Steinbruch rein. Dort möglichst platzsparend parken.



Zugang zu den Sektoren:

[\(Zum Inhalt\)](#)



Der Straße weiter folgen, an der ersten Abzweigung kann man nach li (an Holzseilbahn-Talstation vorbei) auf einen alten, zum Teil mit Steinplatten befestigten Weg. Diesem 10-20 Minuten folgen und man gelangt direkt in die hinteren Sektoren (ab Sektor V).

Ansonsten der Straße folgen, oben Linkskehre, an einem eingefassten Bach rechts ab auf Stufen den Hang hoch. Dem Weg etwa 5 Minuten direkt zum Sektor II (Grotte des Soupirs) folgen. Vom Steinbruch aus sieht man ein gelbes Gestell auf dem Fels stehen. Dort ist Sektor II.

Von hier kommt man auch zu den anderen Gebieten, indem man immer den Hang parallel auf ausgetretenem Trampelpfad quert (nicht dem ansteigenden mit Steinplatten versehenen Weg folgen). Bei einer markanten Traverse gehts in ein kleines Tal und kurz darauf zum Sektor V. Man kommt direkt bei einer Querung (mit hellblauem Pfeil markiert) an.

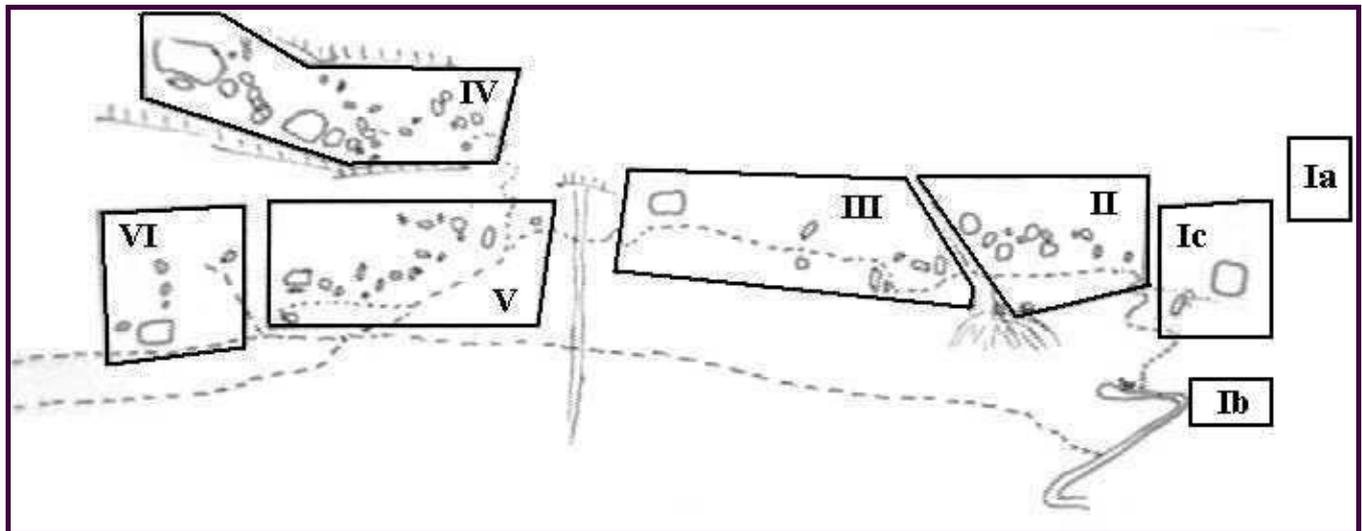
Hier geht rechts hoch wieder ein mit Steinstufen versehener Weg zu einer Terasse mit einigen schönen Bouldern (Sektor IV).

Läuft man vom Sektor V leicht abwärts weiter kommt man auf einen breiten Weg (direkter Weg vom Steinbruch). Diesem immer folgen, und man erreicht zuerst einige eher einzeln stehende Blöcke, dann ein größeres Gebiet mit 2 ganz großen Brocken (Sektor VII - La Boule).

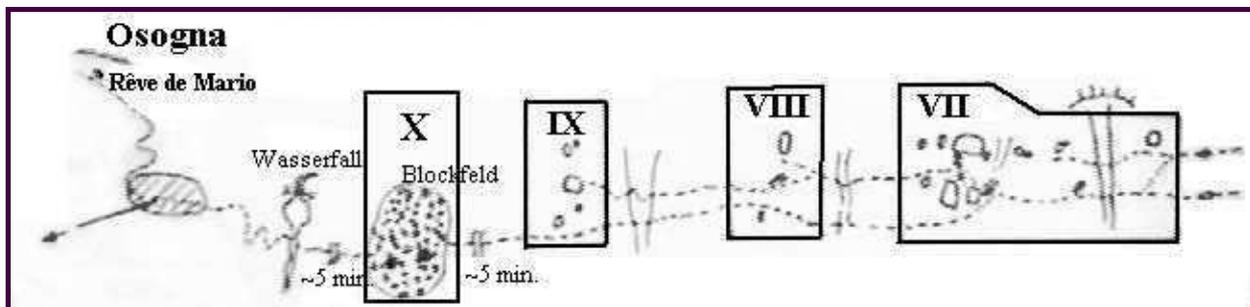
Weiter hinten gibt es noch 2 kleinere Sektoren mit jeweils etwa 10 Problemen. Noch einige Minuten weiter erreicht man ein Blockfeld mit mittlerweile auch einigen Problemen (Sektor X).

Noch weiter gelangt man nach Osogna (Rêve de Mario).

Die Sektoren bis Osogna etwas detaillierter, Teil 1



Die Sektoren bis Osogna etwas detaillierter, Teil 2

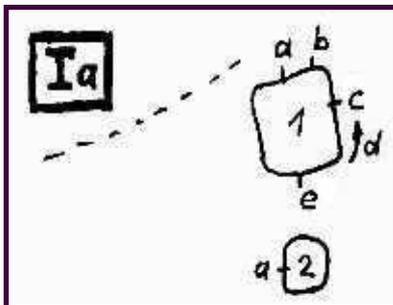


Sektor I (rechts, rechts unten, Dreamtime)

[\(Zum Inhalt\)](#)

Sektor Ia (Dreamtime)

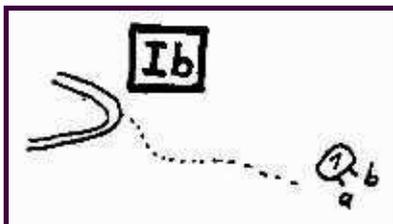
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD		Grad
1a	Dreamtime	8b+/c	Bergseitige überhängende Wand	8a+
b		x	Sprung zu Kante	7c+
c		x		
d		x	Traverse v.l.n.r. (und raus?)	
e		?	Dach, Projekt	
2a		x	Wand, nur bis gutes Band in Mitte	

Sektor Ib (rechts unten)

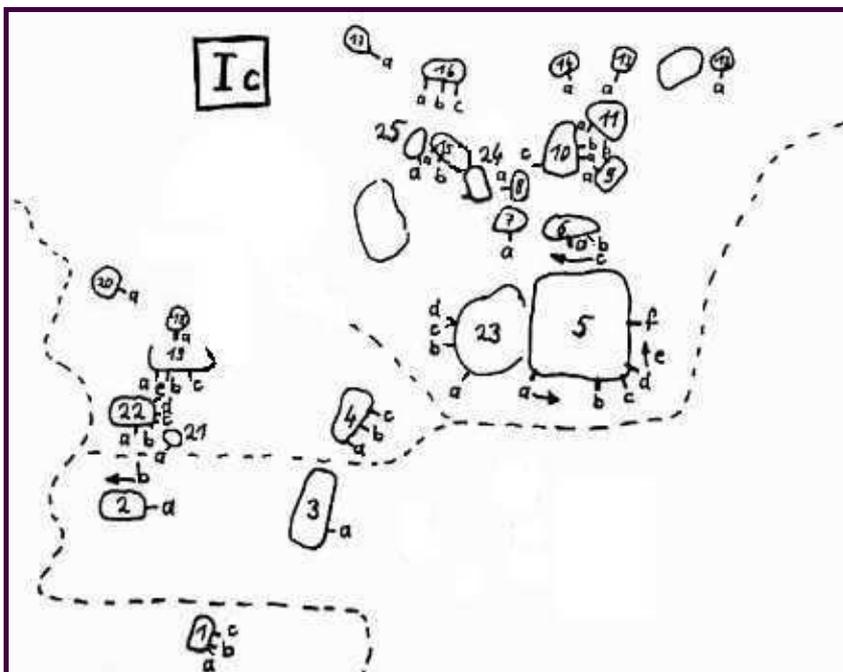
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD		Grad
1a		x	Links in bauchigem Überhang	
b		x	Rechts in selbigem	

Sektor Ic (rechts)

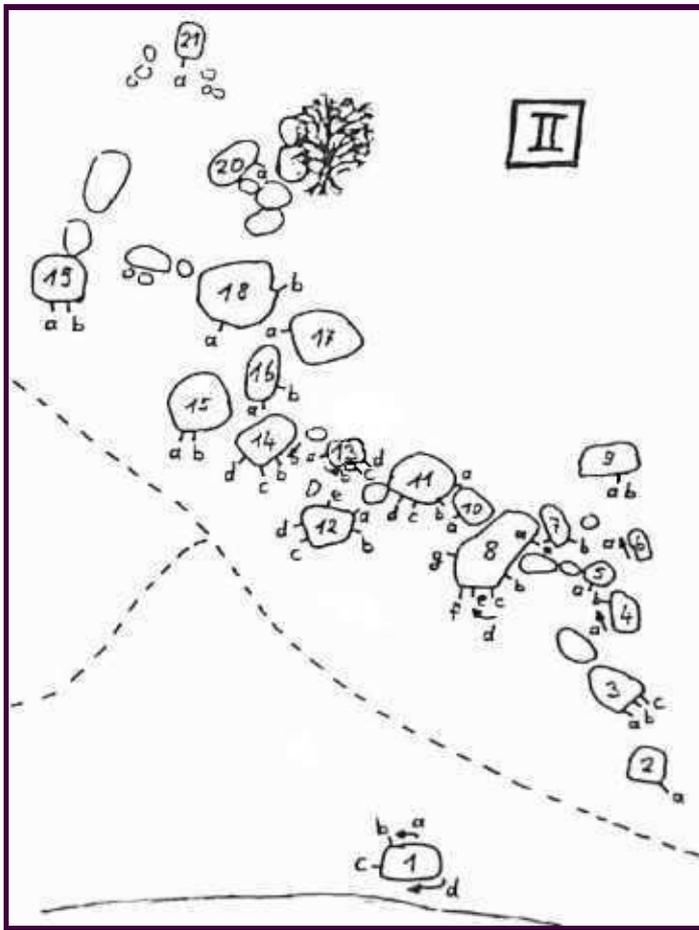
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD		Grad
1	a		Rißspur li und ungemütlicher Aufrichter	5+
	b	x	Rechtshaltend Riß raus	6a
	c	x	Start an Leiste, re-haltend mit runden Griffen	6b
2	a		Wand	7?
	b	x	Slopertraverse v.l.n.r.	7a
3	a		ro Pfeil, schräges Band	6b
4	a	x	ro Pfeil, zu SG und hoch	5+
	b		ro Pfeil, weit mit UG	6b+
	c		ro Pfeil, weit mit UG, extrem morpho	5-7?
5	a		Querung v.l.n.r., bl Pfeil	7a
	b		bl Pfeil li von Kante, Wand	5-
	c		bl Pfeil an Kante	
	d		bl Pfeil re von Kante	
	e	7a+	ro Pfeil, schräg rechts hoch	7a
	f	8?	Rißspur und Ecke, Grad variiert je nach Startgriff	6-7?
6	a	(x)	ro Pfeil, Start tiefer Tritt, 1. gute Griffe	4+
	b	x	Start auf Stein, ro Pfeil	4
	c		ro Pfeil, Traverse v.r.n.l.	6a
7	a	x	Weiter Schulterzug	7a+
8	a		ro Pfeil, Sloper zu Blockoberkante	4+
9	a	x	Weite Züge mit Seitgriffen, proj.	8?
	b		Seichte Seitgriffe	7c
10	a	x	eng in Spalt, rechts raus	8a+
	b	x	Überhang bis über Kante	7c+
	c	x	Sloperkante	7a?
11	a		Riß	
12	a		Wand mit runden Bändern	
13	a			
14	a			
15	a		Direktzustieg aus Loch	
	b		ro Pfeil, Traverse v.r.n.l. und hoch	4+
16	a		ro Pfeil, sloperig über Kante	6a+
	b		ro Pfeil, nach li weg	6a
	c		ro Pfeil, kleiner Überhang	6a
17	a		ro Pfeil, Kante	
18	a		Pfeiler	
19	a		Platte mit Kante?	
	b		Platte	
	c	x		
20	a			
21	a	x	Netter kleiner Sitzstart	6a
22	a		1 Züger zu Kante und Mantle	5+
	b		li der Kante mit Baum im Rücken	5+
	c		Kante re rum	5
	d		Platte zentral	5-
	e		rechte Kante	4
23	a		Rißspur	5-
	b		Wand recht hoch	7?
	c	x	re-haltend raus	6a?
	d	x	li-haltend raus	5
24	a	(x)	Start an runder Sloperleiste	5+

25a | ? | 7/8?

Sektor II (Grotte des Soupirs)

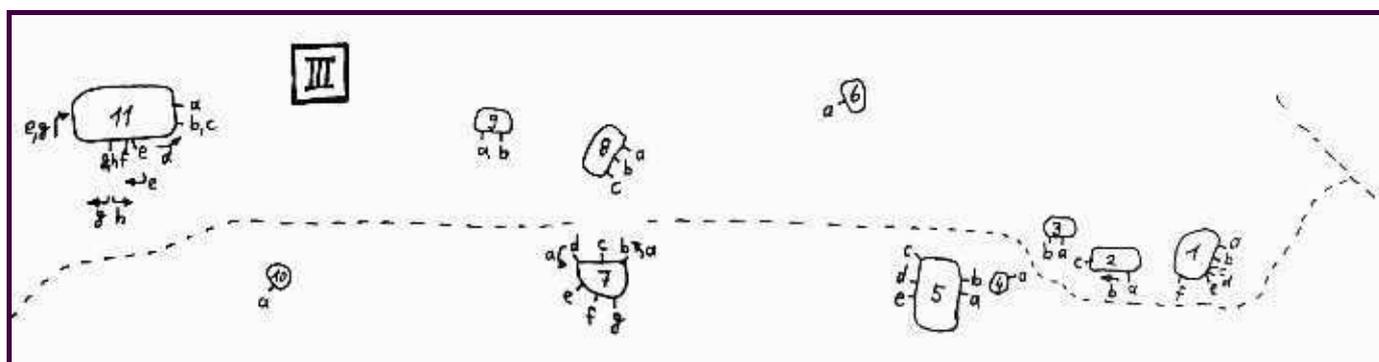
[\(Zum Inhalt\)](#)

	Name	SD		Grad
1a		x	Traverse v.l.n.r., ro Pfeil	4
b		x	Direkt an Kante starten	5+
c		x	Rechts am Block mit Blick ins Tal	5-
d			Querung v.r.n.l. an der Talseite	5+
2a		x	Mit Sprengloch	6a
3a		x	Quarzwand links	6b+
b		x	Quarzwand mittig	6a
c			Quarzwand rechts	
4a		x	Slopertraverse	6c+
b		x	Seit/Untergriffe zu Kante, Füße hakeln	5
5a			Platte, Aufrichter	7?
6a		x	Traverse nach links	
7a		(x)	Start tief, links Leiste, rechts Kante	6b
b			Platte 4	
8a		x	Mit kleinen Leisten aus Loch	6a+
b			Platte zu Querleiste	5+
c		x	Rechts am Block hoch	5+
d		x	Traverse v.r.n.l. und Mantle	7a
e			In Blockmitte Mantle an Slopem	6b
f		x	Von li zu Slopem, dann Mantle	7a+
g		x	An Kante hoch	5

9a	L'appelle	x	nach li oder Sprung gerade raus	8a+
b		x	nach re, ohne Fußklemmer am Start 7c	7a+/7c
10a			Fingerriß, Absprung dürftig	6c
11a		(x)	Überhang in Durchschlupf	
b		x	In Überhang Leisten nach li + hoch	7c
c		x	Kleine Kraller zu Kelle und raus	7b
d	Grotte des Soupirs	x	Grotte, Weiter Dynamo, morpho	7-8
12a		7c	Kante	6c+
b			Wand	4+
c			Wand	4-
d			Abheben nicht ganz einfach	4
e		6c	Wand mit geschl. Dullen	5+
13a			Mantle	5
b			v.l.n.r., Füße Gegendruck an Block	6b+
c		x	Sis an Block, SG, UG, Kante	6b
d		x	Kante von re, nur Block	7a
14a		x	Traverse nach li., schw Pfeil	8?
b		7c+	Verschn in Wand, kreuzen und re raus	7b+?
c		7c+	Sloper-Kante	7c/c+
d		(x)	halb-Sis l.v. Sloperkante	
15a			Überhang von li zu guten Griffen	
b	Franks Wild Years	x	Überhang direkt zu guten Griffen	8a+
16a			hoch!	
b			Verschneidungs-Platte, hoch!	
17a		x	Runder Sloper, um Kante	
18a			Überstützer	
b			Kante, Projekt ??	
19a			Wand links, Projekt ??	
b			Wand rechts, Projekt ??	
20a	Full contact	x	Zwischen Blöcken raus	7b+
21a		x	Kanten-Wand	6c+

Sektor III (Ziegentraverse)

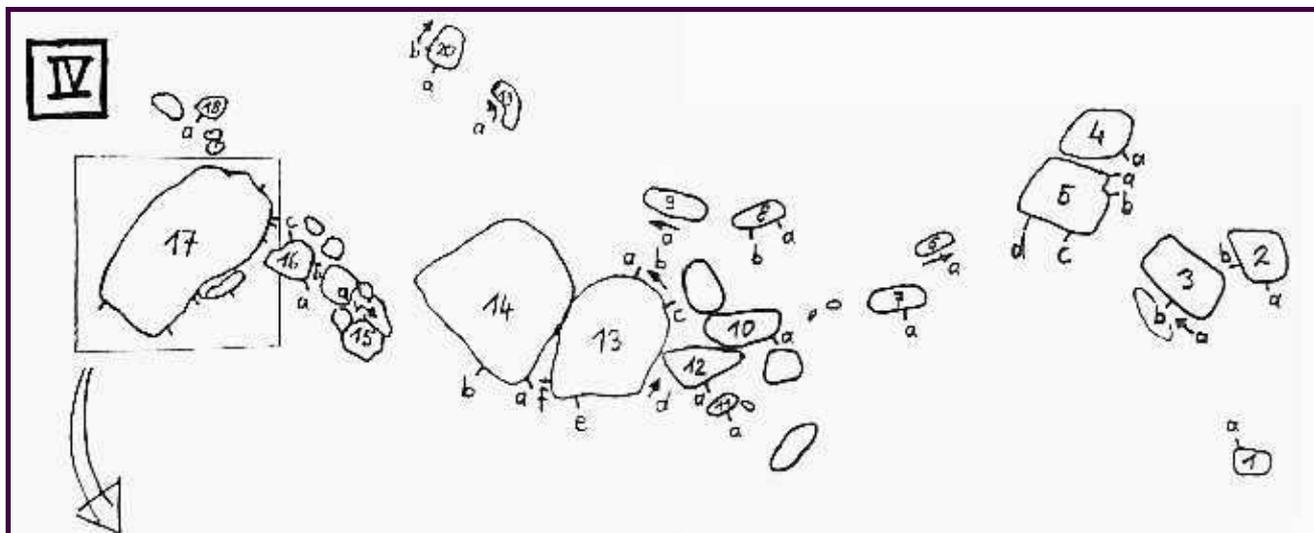
[\(Zum Inhalt\)](#)

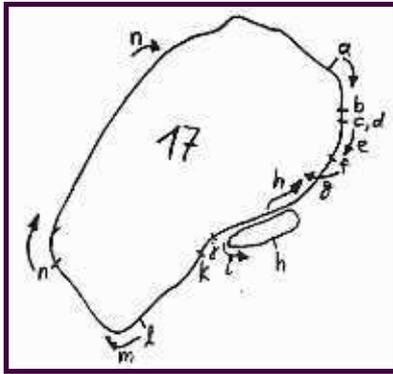


	Name	SD	Grad	
1a			Quarz-Wand	5+
b			kleine Leisten	6b+
c		x	nach rechts und b raus	
d		x	gerade hoch	6a+
e		x	nach rechts	
f			weit mit Seitgriff, hoch antreten	6b

2a		x	Zu Leisten und plattig raus	
b		x	Traverse nach links	
c			Wenn nötig Startblock	6c+
3a			Wand	6a
b			Kante	3+
4a			Quarzwand	4-
5a		x	UG weit zu Kante und drüberwölzen	6c
b		x	Start li ganz tief, n.r. zu Kante, ro Pf.	4+
c		x	Linke Kante der langen Quarzwand	
d			Quarzwand mittig	
e		x	Quarzwand rechts	
6a			Platte mit Querriß	
7a			Traverse um Block	
b		x	Kante	5-
c		x	zentrale Wand	7b+
d		x	Kante	5
e		x	Geneigte Wand	
f			Geneigte Wand	
g			Geneigte Wand	
8a			Reibungsplatte, leichter mit Anlauf	6a+
b			Rißspur	4
c			Reibungsplatte	5+
9a			Platte, Proj??	
b			Platte, dynamisch an Kante	
10a		x	hoch zu Riß	6a+
11a		x	Ganz re hoch (tiefer SD schwerer?)	5+
b		x	Start gute Leiste, weit nach re + a raus	6c+
c		x	Sprung von Leisten gerade hoch	7a
d			Trav. v.l.n.r. ums Eck hoch/tief	6a+/7a
e	„Ziegentraverse“	x	Traverse in Überhang v.r.n.l.	8a+
f		x	Silberpfeil, in Platte rein	6c
g		x	Aus Überhang, dann nach li	7c+/8a
h		x	Aus Überhang, dann nach re	7b+/c

Sektor IV (oben)

[\(Zum Inhalt\)](#)

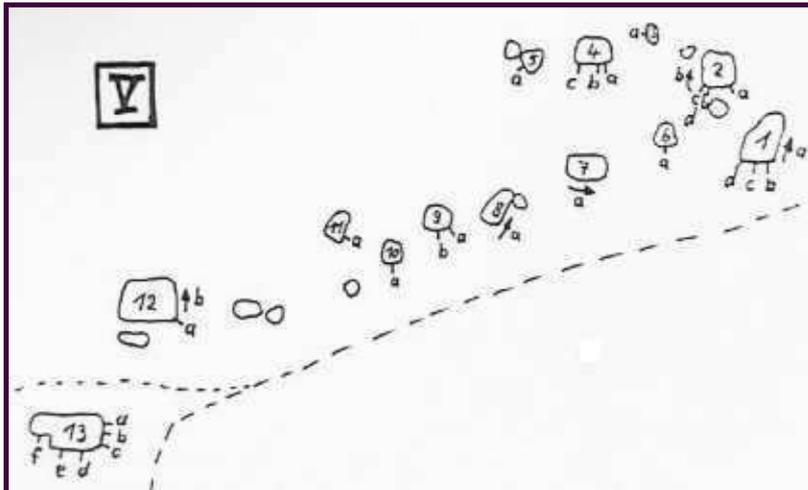


	Name	SD		Grad
1a	Staffelsteiger		re am 1. Block dir. am Weg, bl Pfeil	6a
2a	Schüppli direkt		Wand mit Schuppengriffen, bl Pfeil	5-
b			Spielerei Oberhalb ums Eck, bl Pfeil	2
3a	Quälgeist	x	An Schuppen nach li + hoch, bl Pfeil	6b
b	Doppelspalt	x	Im Spalt gerade hoch, bl Pfeil	6a+
4a			Wand, schlechtes Sprunggelände	
5a		x	Ganz am Eck, w Pfeil	
b		x	Kante von Verschneidungseck, w Pfeil	6a
c			Aufrichter in Platte	6a+
d			Aufrichter in Platte mit Minileiste	
6a		x	Überhang, hoch und nach re	
7a			Superwürger	7b?
8a		x	In schräge Platte rein	
b			In schräge Platte rein	
9a			Traverse nach li in Überhang	
10a		(x)	Wand	5-
11a		x	Von Stützblock zu Kante und Mantle	4+
12a	Down-Sitdrom	x	Wand im Spalt bei gekippter Platte	5+
13a		x	w Pfeil	
b		x	Traverse nach re und hoch, w Pfeil	
c		x	w Pfeil	
d		x	Querung v.l.n.r. zum re Block (raus?)	6c
e			Mantle	
f		x	weit zu Minileiste, Kante, w Pfeil	7a
14a		x	UG über Dachkante, hoch zur Kante	
b	Toit du biceps fou		Rißdach (mit Block), bl Pfeil	7a
15a		x	Handriß aus Höhle	
16a		x	Ecke	6a+
b			Seltsam anmutende Verschneidung	
c			Hohe Wand, w Pfeil	
17a			Traverse v.r.n.l. zu Horn und raus	7a
b		(x)	leicht re dir. über Wand und dir. raus	
c		x	Von hinten Durchs Dach zu Horn	7c+
d		x	Durchs Dach mit li-Schleife zu Horn	6c+/7a
e		x	Traverse nach li, hoch, rausstützen	
f		x	Dach zur Kante und rausstützen	
g			Dach, an Kante nach li und raus	
h			Block unter Dach hoch+an Lippe nach re	8?
i		x	Block unter Dach von ganz innen nach re	4
j	Schattenspiel	x	Dach dir. (ohne re) +Block n. re, bl Pf.	7a
k		x	Rißspur in Dach nach li, leicht brüchig	

l		Dach direkt zur Kante und raus	8?
m		unter Dach li ums Eck zu Riß (o. hoch zur Kante und raus in Platte?)	7c
n		Traverse v.r.n.l.	
18a		Überh. Wand	
19a	Tyranno Walfisch Rex	Schräge Kante, ro Pfeil	5+
20a		? Stirnwand an oberem Block	
b		Traverse nach li unterhalb Kante	

Sektor V (Slopertraverse)

[\(Zum Inhalt\)](#)

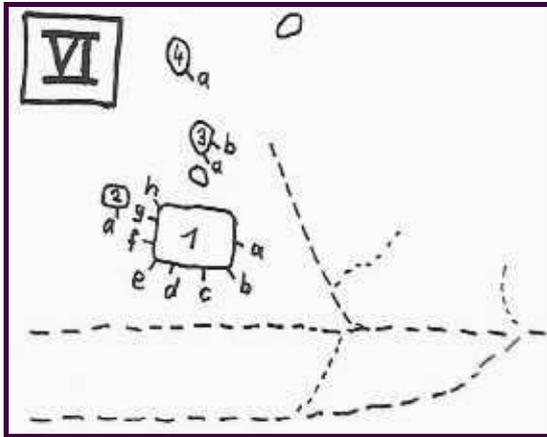


	Name	SD		Grad
1a		x	Kante nach rechts, bl Pfeil	5+
b			Reibung ist alles	5+
c		x	Aufrichter in Platte	7a
d		x	Eck (nur diesen Block), bl Pfeil	6a+
2a		x	Kante nach links, bl Pfeil	6a
b			Traverse v.r.n.l. und Riß raus, morpho?	7a
c		8a+	Kante direkt raus, expo!! laut Dave	7c+ ??
d	Kirk Winstein	x	Erst Kante hoch, dann nach li zu Leisten	8b
3a		x	Quarzblock	6a+
4a		x	Start an Schuppe	5+
b			Nur Wand über Minileiste	6b
c			Start an kleiner Leiste (nach links 6a)	7?
5a			Mit abspringen 6a sonst 7a+	6a/7a+
6a		x	Verschn. an kl Block, abheben hart	7b+
7a	"Slopertraverse"	x	Start li an breiter Leiste, re rüber und raus	7a+
8a		x	Dachkante nach rechts	6a
9a		x	Würger mit Slopern um Eck, bl Pfeil	6b
b		x	Von Kante nach links, bl Pfeil	6a+
10a		x	Kante nach rechts	4
11a			Mantle in Platte (o.Griffe re ~6c)	6a
12a			Über Kante in Platte (toprope)	
b		x	Traverse v.l.n.r. hört an Schuppen auf	5+
13a			Platte ohne Kante	5+/6a
b			Platte mit Rißspur (morpho)	2
c			Kante (morpho)	2

d		Platte	2
e		Platte	2
f		Verschn., mehrere Ausstiege, schw Pf.	5+ - 6c

Sektor VI (Block am Weg)

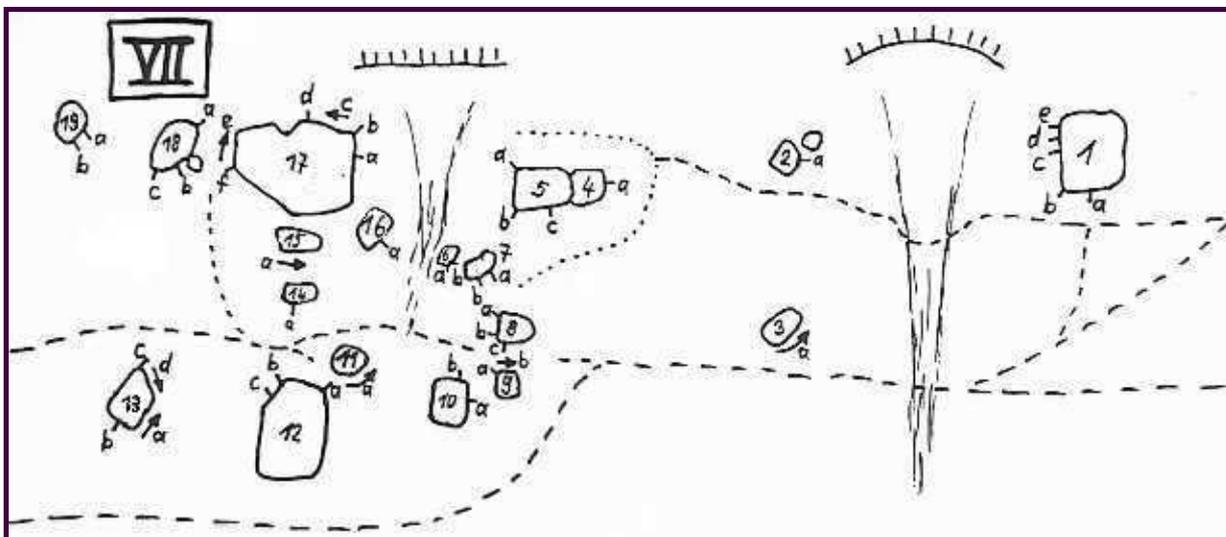
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD	Grad	
1a		x	Wand	4+
b			Runder Ausstieg à la Bleau	6a+
c			Wand	6b
d			Wand mit Querbändern	4+
e			Kante	3+
f			Wand mit Leisten	5-
g			Glatte Platte	
h			Kante	4+
2a		x	Ein Zug zur Kante	7a
3a		x	Kante und Mantle	6c
b		x	An guten Griffen hoch	4
4a		x	Strukturierte Wand	

Sektor VII (La Boule)

[\(Zum Inhalt\)](#)

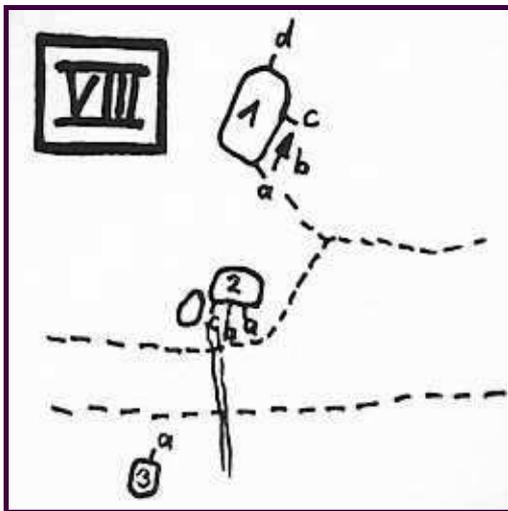


	Name	SD		Grad
1	a		Glatte Wand, morpho	6b+
	b		Hohe Kante, morpho	6c+
	c		Wand verschneidungsmäßig hoch	6a
	d	x	nach rechts oben	7a+
	e	x	direkt über Überhang	7b+
2	a		links beim Überhang	4
3	a		Traverse v.l.n.r.	
4	a		Fast trittlos zur Kante	6a
5	a		feine Schuppen an Kante	6a+
	b	x	runde Kante	6b+
	c		Wand, mieser Absprung	6b+
6	a	x	mit Seitgriffen und Hooks zur Kante	6?
	b	x	Rißspur nach links	6?
7	a		Platte	4-
	b		Platte	3-
8	a		Kante von li (morpho)	7c
	b		Kante von re (ganz nach li, dann 6a+)	5+
	c	x	Kleiner unscheinbarer Würger	6a+
	d		Platte	
	e		Kante	
	f		Platte	2
9	a	x	Weiter Zug zu Kante, versch. Varianten	4-7a
	b	x	Quert von Band an Kante nach li, tief	6c+
	c	x	schräges Sloperband	
	d	x	Kante	
	e		Platte	
10	a		Traverse	
	b		Wand mit Sloper	6b+
	c		Rißspur nach re	4-
	d		Wand	
11	a		Querung von Schlitz nach re (auch andersrum und hoch zur Kante)	6c
12	a		1. Griff anspringen, dann in Platte rein	6b+
	b	x	Band nach re, dann Platte (morpho)	7a
	c		Superglatte Platte, ganz raus!!	8a
13	a	x	Sloperkante nach re ansteigend	7c
	b	x	Aus sitzen überstützen und Platte raus	6a
	c	x	Kante, sehr tricky	7a
	d		Querung	7?
14	a		Überhang, 1 Zug zur Kante	7?
15	a		Quert Sloper n.r. zu Kelle, dann hoch	7a+
16	a		La Broule	8b
17	a		leicht plattige Wand (morpho)	7/8?
	b	x	an stumpfer Kante hoch	6c
	c		Traverse v.l.n.r. an Sloperband und hoch	4-
	d		rechtes Eck raus	2+
	e	(x)	Von Leiste zu schräger Kante, dann zu Quarz unten li und an li Kante raus	7b/b+
	f	(x)	Von Leiste zu schräger Kante und raus	7a
18	a		schräge Kante	6a+
	b		Start kl Block, nach li und Riß raus	6c+
	c		Mit UG in Platte und zur Kante	7a

19a	La Boule	x	Gleicher Start wie b, dann re-haltend durch die Wand	8a+
b	„La Boulette“	x	gerade raus	7b+

Sektor VIII (Bach-Block)

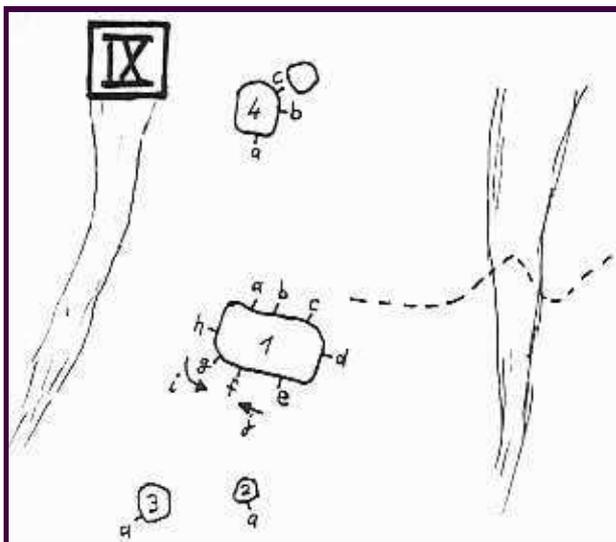
[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD	Grad	
1a		x	An Kante hoch zu gutem Griff,....?	
b			Traverse tief v.l.n.r.	6a
c			Hohe Wand	
d			Mit oder ohne re Kante	4 - 5+
2a		x	Sehr weit an Minileiste (morpho ?)	8a
b		x	Seitgriffe weit zu Leistenband u. hoch	7c+
c		x	Weiter Startzug nach rechts, Ende wie b	7c+?
3a			Kante	

Sektor IX (links)

[\(Zum Inhalt\)](#)



	Name	SD	Grad	
1a		x	Leisten nach re zu besseren Griffen	6b+
b		x	Mit li zu miesem Etwas, dann besser	7b

c		x	Abheben mit UG, li Seitsloper, Kelle	7b+
d			Aus Stehen raus	3
e		x	SG zu Kante	7a+
f		x	li SG, re Sloperband, gerade hoch	7a
g	Softy	x	li Sloperband halb seitl., gerade hoch	6b+
h	Kristallciano		Quarzwand ums Eck	5
i	Schwebebahn	5+	Traverse v.r.n.l. entlang Henkelband	4
j		x	Traverse v.r.n.l. an Sloperband u. hoch	
2a			Unkonkretes am Wegrand	
3a			Beeindruckende überhängende Wand	8?
4a		x	Überhang	
b		x	Überhängend zu Slopern	
c		x	Verschneidung im Überhang u. raus	

Sektor X (Weg nach Osogna)

[\(Zum Inhalt\)](#)

Wenn man vom Sektor IX auf dem markierten Weg unterhalb des Sektors noch weiter Richtung Osogna läuft, kommt man nach einigen Minuten zu einem Blockfeld, an dem es mittlerweile auch einige Boulder gibt.

Osogna

[\(Zum Inhalt\)](#)

Mittlerweile darf man von Osogna nicht mehr hochfahren.

Lohnend ist auf jeden Fall "Rêve de Mario" 8a. Der Block liegt direkt neben einer Fuhre die Richtung Klettergebiet hochzieht.

Ansonsten ist das Angebot eher dürftig.

[Seitenanfang](#)