

Boulderliste Gloxwald

Stand: 20.06.2006

Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Matthias Mollner

1. U-Boot 5b

Sitzstart an markierten Griffen, dann gerade raus

2. Osterhase 5b

Sitzstart an markierten Griffen, dann gerade raus; hoher Boulder

3. Donautraverse 7a trav

Start an großer Schuppe, dann nach rechts bis zum markierten Ausstiegsaufleger und raus; sehr rau

4. Der Zerstörer 6a

Sitzstart an markierten Griffen, dann ohne den rechten Block zu benutzen rauf

5. Laubhexe 5c+

Sitzstart an markierten Griffen, dann gerade raus

6. Hexer 6a

Stehstart an markiertem Griff rechts und Kante links; gerade rauf; nur was für langarmige Jungs und Mädels

7. Kantenhexer 6a+

Sitzstart an markierten Griffen, dann Kante entlang und raus wie bei Hexer; schön

8. Drück mich 6b

Sitzstart an markierten Griffen, dann rausmanteln
(Block links nicht verwenden)

9. Pussy cat 6a+

Stehend an markierten Griffen starten, dann nach links und beim Minidach rausmanteln

10. Muschi cat 6c

Sitzstart an markierten Griffen, dann linkshaltend und nach oben raus. Geiles Teil!

11. Surfer 5a

Sitzstart am Vorblock, dann der Kante entlang hoch.
(Wer ein Crashpad untergelegt hat wird sehen, warum der Boulder so heißt)

12. Gigantomat 7a+ trav

Sitzstart bei markierten Griffen, dann bis zur rechten Kante bouldern. Die kleinen Blöcke unter dem Hauptblock sind nicht erlaubt.

13. Betonit 6c+

Sitzstart an markierten Griffen, dann über das Dach raus bis auf den Absatz. Steigen und Greifen nur links des schräg nach oben verlaufenden Risses.

14. Kleine MuMus 5c+

Selber Sitzstart wie Betonit, dann rechts des schräg nach oben verlaufenden Risses bis auf den Absatz raus.

15. Schichtwechsel 5c

Sitzstart bei markierten Griffen, dann gerade hoch bis zum Moos. Die kleinen Blöcke unter dem Hauptblock sind nicht erlaubt.

16. Werkvertrag 6c trav

Selber Sitzstart wie Schichtwechsel, dann nach rechts bis zum markierten Ausstiegshenkel. Die große Spalte hinten ist nicht erlaubt, ebenso die kleinen Blöcke unter dem Hauptblock.

17. Die Kante 6a

Sitzstart bei markierten Griffen, dann entlang beider Kanten hoch und raus.

18. Die Spalte 5c

Sitzstart bei markierten Griffen und auf den Block raus.

19. Salamander 5b trav

Sitzstart rechts an markierten Griffen, dann der oberen Kante entlang bis zum Ende des Blockes links.

20. Raumzeit 7a trav

Sitzstart links an markiertem Riss, dann nach rechts bis zur Kante und raus. Sehr schön!

21. Playmobil (Projekt) ???

Stehstart links an markierten Griffen, dann der Kante entlang bis zum Baum.

22. Domina 6b+ trav

Sitzstart an markierten Auflegern, dann nach rechts bis zum Ende der Kante.

23. Wahlfahrt 7??? (Erstbegehung Chris Hörhan)

Sitzstart an markierten Griffen, dann gerade rauf und rausmanteln.

24. Sexhex 6b

Sitzstart an markierten Griffen, dann nur die vordere Kante benützend bis zu deren Ende rauf. Schön!

25. Farnblatt 5a

Sitzstart an markierten Griffen, dann die Kante entlang und raus.