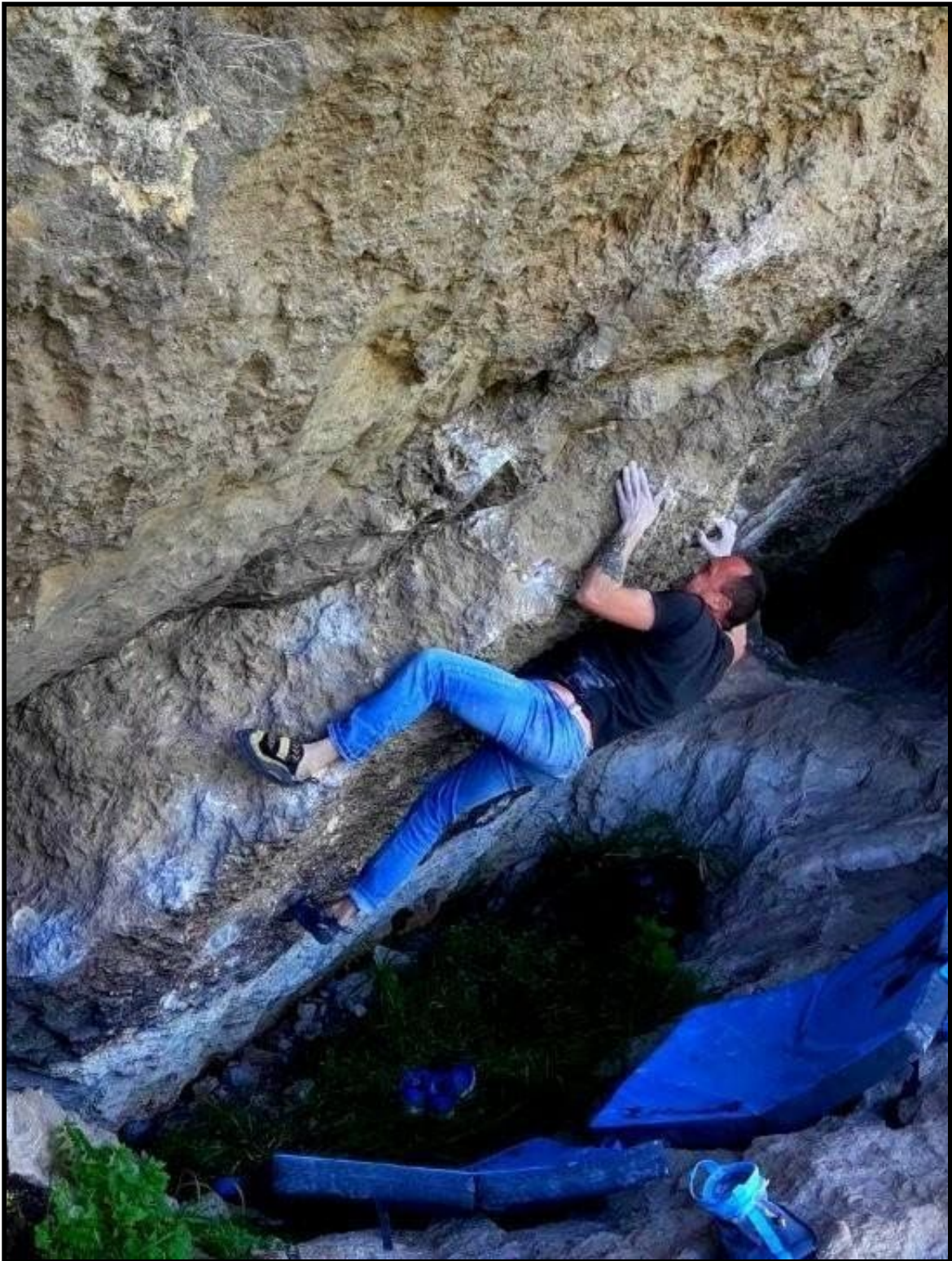


Guía de escalada en bloque en Belmez



Índice

Índice	2
Información General	3
Belmez	3
Ubicación	3
Cómo llegar	4
Simbología	5
Leyenda colores	5
Reseñas de los bloques	6
Mapa de Sectores	6
Sector Sombra	7
Bloque 1	8
Bloque 2	10
Sector Placas al Sol	12
Bloque 1	13
Bloque 2	13
Bloque 3	14
Bloque 4	15
Bloque 5	16
Sector Rocódromo	17
Bloque 1	18
Bloque 2	18
Sector Cantera	20
Bloque 1	21
Bloque 2	22
Sector Balcón	24
Bloque 1	25
Bloque 2	25
Bloque 3	26
Bloque 4	27
Bloque 5	28

Información General

Belmez

Belmez es una localidad de la provincia de Córdoba, Andalucía, España. Se encuentra ubicada en el corazón del valle del Guadiato. El castillo de Belmez, al igual que otros que poblaron el norte de la provincia de Córdoba, custodiaba el camino viejo de Los Pedroches.

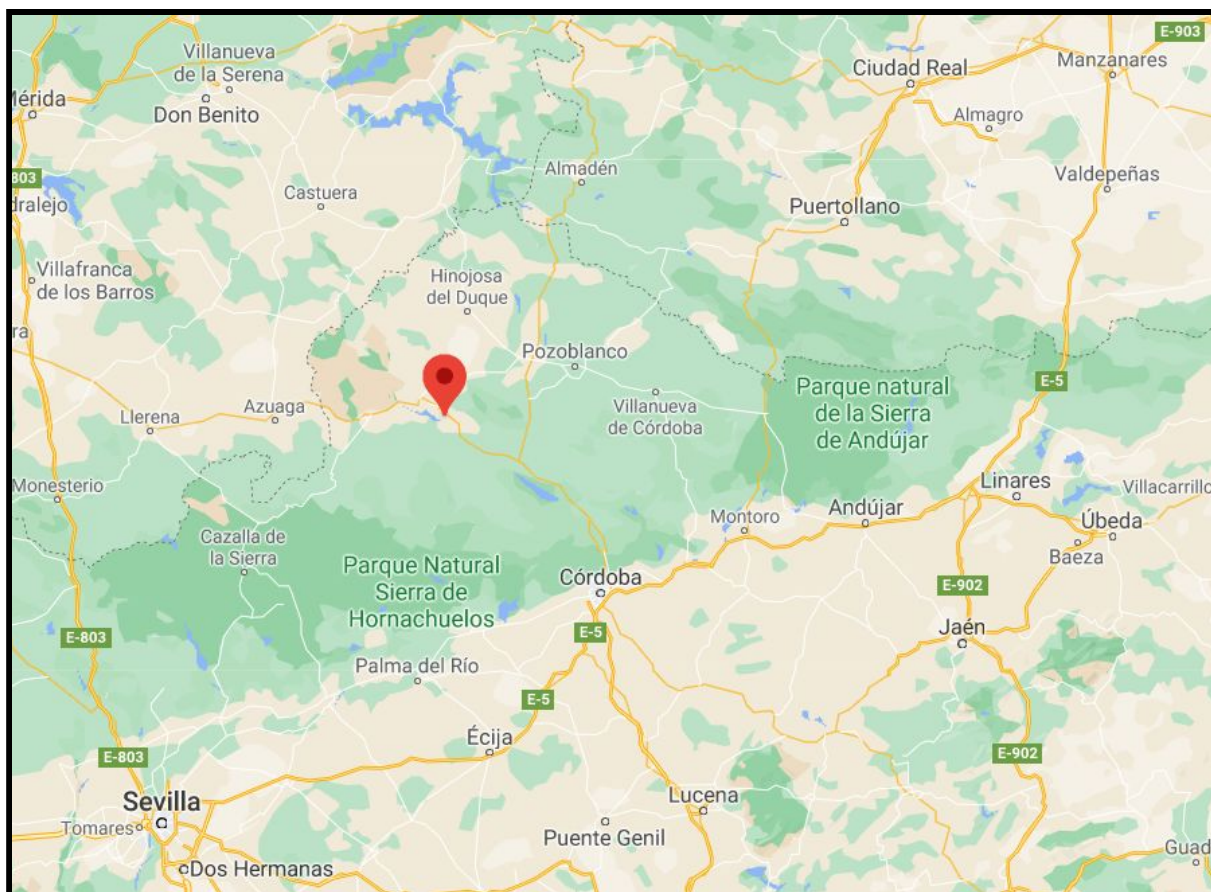
La zona de bloque se encuentra en las rocas que salpican los alrededores del Castillo y sobre las que este está construido. Las caídas por lo general se han limpiado y son buenas.

José Luis, local de Belmez y portada de la guía, es el aperturista de la zona. Él ha abierto y reseñado todas las líneas y bloques que aparecen aquí. Esta guía recoge la información publicada en <https://www.facebook.com/bouldercordoba.belmez>.

Puede encontrarse más información y videos de la zona en el canal de José Luis (joseluis7380 - https://www.youtube.com/channel/UCaNf14cJsZHrdwv_5h9x8GQ) y en la cuenta de Instagram @bouldercordoba (<https://www.instagram.com/bouldercordoba/>).

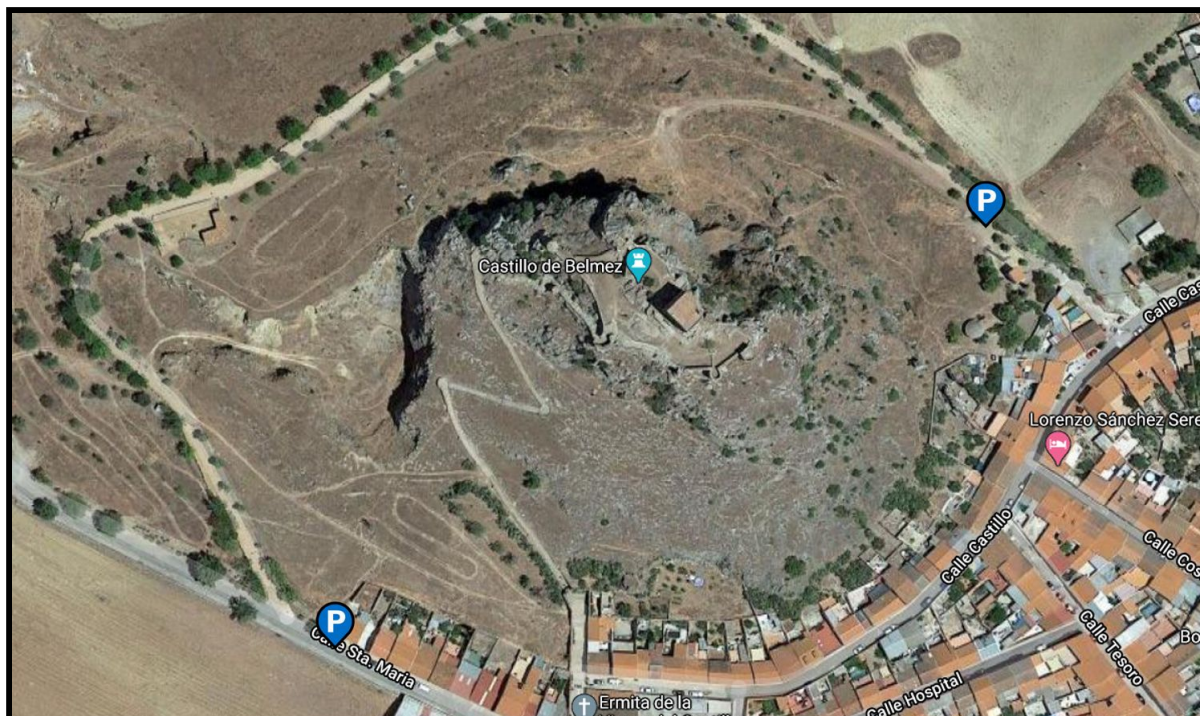
Si visitáis la zona por favor sed respetuosos con el medio ambiente y recoged vuestra basura.

Ubicación










Cómo llegar

Desde Córdoba coger la N-432/CO-31 en dirección Espiel/Badajoz. Tomar la salida A-3175 hacia Belmez/Hinojosa del Duque. En el STOP tomar la A-3175 hacia la izquierda, en dirección Belmez. Seguir todo recto hasta pasar la panadería Rico Serna y en la siguiente intersección girar a la derecha. Continuar recto hasta llegar a las faldas del Castillo y, una vez tengamos el castillo en frente nuestro, girar a la izquierda. Siguiendo siempre la falda del Castillo, en el siguiente desvío giramos a la derecha. Desde esta calle podremos acceder fácilmente a los dos parkings.



Simbología

Símbolo	Descripción
	Salida de sit
	Salida de sit no perfecta.
	Salida de sit estirado.
	Joya - Bloque recomendable.
	Bloque expuesto - Caída peligrosa.
	Lance.
	Morfológico - Difícil para gente baja.
Proj.	Proyecto.
Trav.	Travesía

Leyenda colores

Color	Dificultad
Blanco	Hasta IV+
Verde	V - 6a
Azul	6a+ - 6b+
Amarillo	6b - 6c
Rojo	6c - 7a+
Negro	7b en adelante

Reseñas de los bloques

Mapa de Sectores



Para acceder a los distintos sectores existe un camino circular que da la vuelta a todo el castillo, tal y como se aprecia en la siguiente imagen.



Sector Sombra



José Luis en varias secuencias de Héroe, Jumpy y Sensaciones.

1. Bloque 1



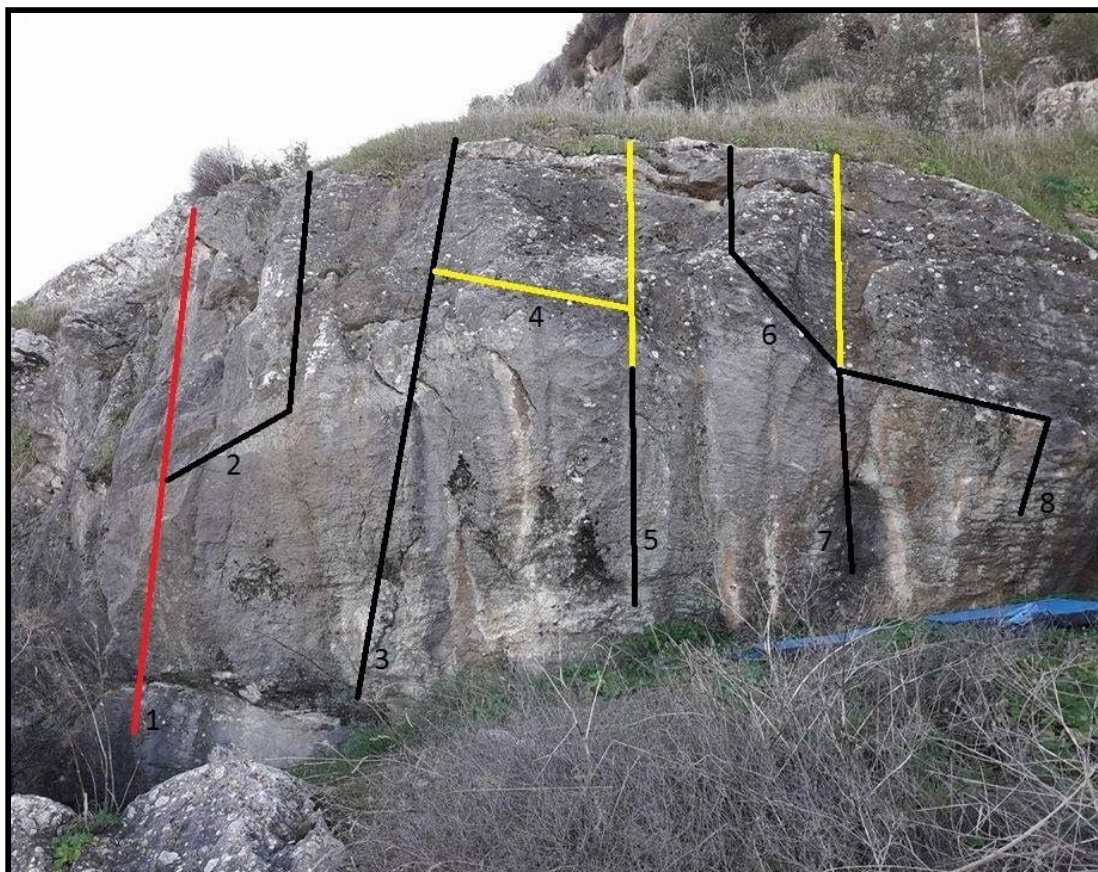
Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Azul	El cuerno	6b	☐
2	Azul	Liana	6a+	☐
3	Azul	Y	6a+	☐
4	Azul	Yuyut	6a/+	☐
5	Verde	Siunnn	6a	☐
6	Amarillo	Oh!	6b/+	☐
7	Amarillo	Igualada	6b+	☐
8	Rojo	El diente	6b+/c	☐
9	Rojo	Muerde la roma	6c+	☐
10	Rojo	La Línea de arriba	7a	☐ Trav. Entrada por 9 salida por 1

11	Rojo	Buendía	6c	<input type="checkbox"/> Trav. Entrada por El cuerno salida por Muerde la roma
12	Rojo	Buendía variante	7a	<input type="checkbox"/> Trav. Entrada por El cuerno salida por Muerde la roma por las dos regletas de abajo
13	Amarillo	Itug	6b+	<input type="checkbox"/> Trav. Entrada por Yuyut salida por Siunnn

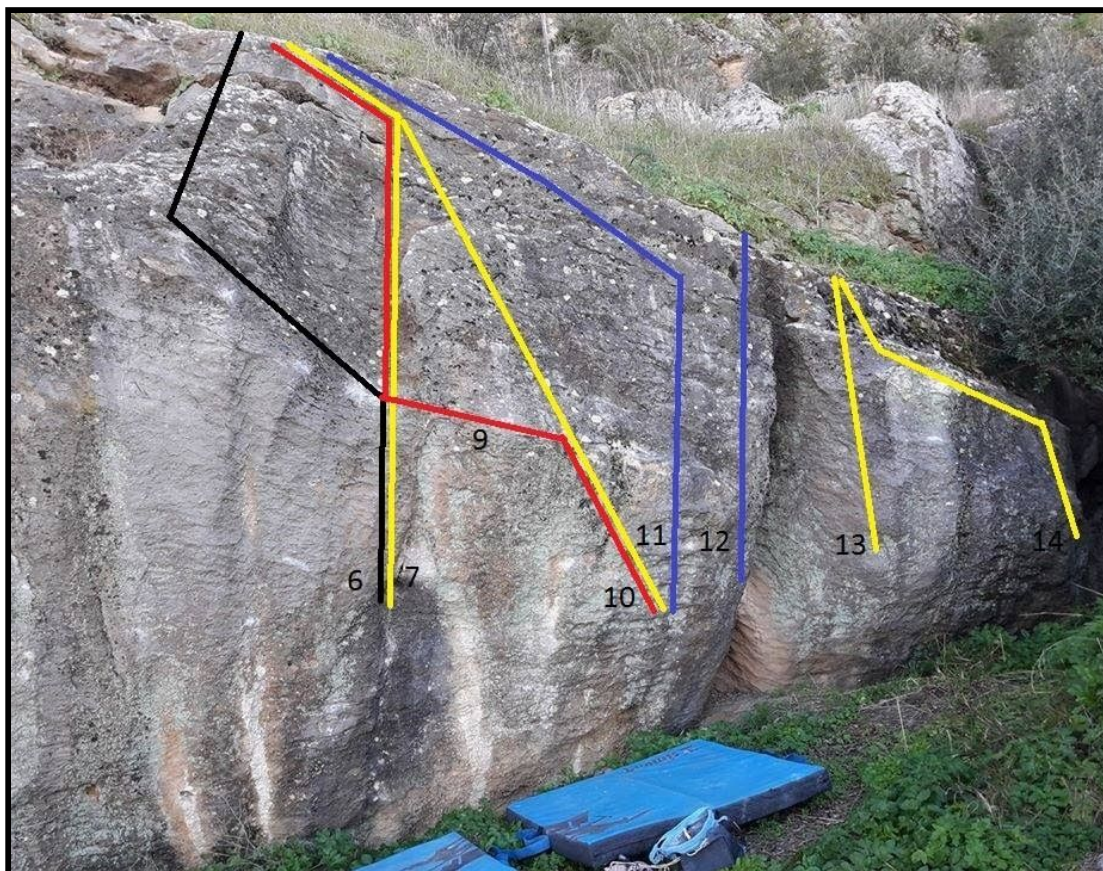


Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
9	Amarillo	La Línea	-	<input type="checkbox"/> Trav. Entrada por Oh! salida por El cuerno
10	Negro	La Línea extensión	-	<input type="checkbox"/> Proj. Trav. Entrada por Muerde la roma salida por El cuerno

2. Bloque 2



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Rojo	El pulgatorio	6c+	☐
2	Negro	Sensaciones	7a+	☐ 💎 💀
3	Negro	-	-	Proj.
4	Amarillo	Intersección	6c	
5	Amarillo	Jumpy	6b/+	📍 Saltar a coger el canto
5a	Negro	-	-	☐ Proj.
6	Negro	-	-	☐ Proj.
7	Amarillo	El forat	6b	☐
8	Negro	-	-	☐ Proj.



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
9	Rojo	El acierto	6c	☐
10	Amarillo	Regína	6b+	☐
11	Azul	Héroe	6b	☐ ♦
12	Azul	La canal	6a+	☐
13	Azul	Prima	6b+	☐
14	Amarillo	Romescu	6c	☐ Trav.
15	Azul	Cucharita	6a+	☐ Oculta
16	Rojo	Invertidísima	7b	☐ Oculta
17	Rojo	La cueva	6c	☐ Trav. Oculta
18	Rojo	Dolor	7a	☐ ♦ Entrada por El forat salida por Héroe

Sector Placas al Sol



Manthel sin retorno

1. Bloque 1



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Rojo	En contra	6c	<input type="checkbox"/>
2	Azul	Consuelo	6a+	<input type="checkbox"/>

2. Bloque 2



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
3	Verde	Anfi	V+	
4	Verde	Zurita	V	S
5	Blanco	El tobogán	IV	
6	Blanco	Solar	IV	

3. Bloque 3



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Negro	-	-	Proj.
2	Azul	El Sueco	6a+	
3	Azul	Manthel sin retorno	6a+	

4. Bloque 4



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Negro	-	-	Proj. No sale por arriba, destrepe por 4
2	Azul	Humus	6b+	No sale por arriba, destrepe por 4
3	Rojo	Uñitas	6c+	No sale por arriba, destrepe por 4
4	Blanco	-	-	Destrepe

5. Bloque 5



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Verde	Sin más	V+	

Sector Rocódromo



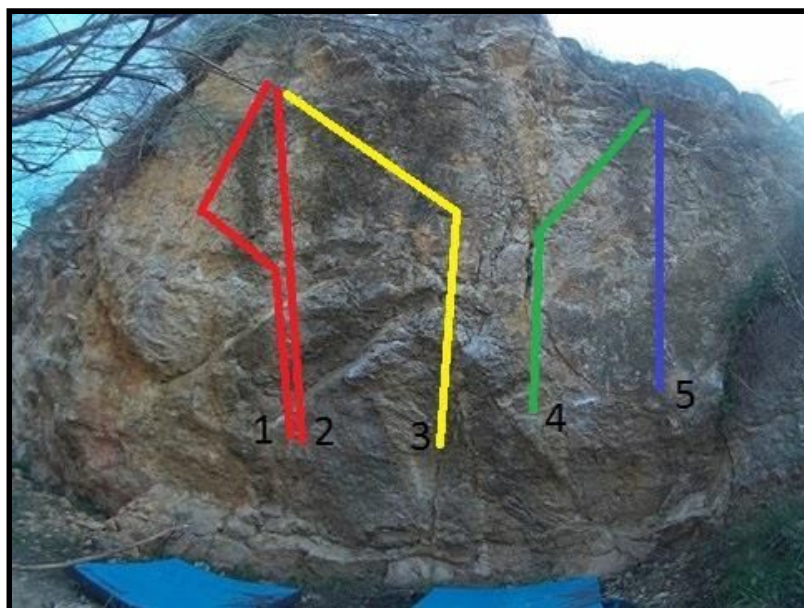
Último movimiento para llegar al top de Sauro.

1. Bloque 1



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Verde	Loulot	V	<input type="checkbox"/> S
1a	Azul	Directa	6a	<input type="checkbox"/> S Versión directa de Loulot
2	Verde	Suso	V	<input type="checkbox"/> S

2. Bloque 2



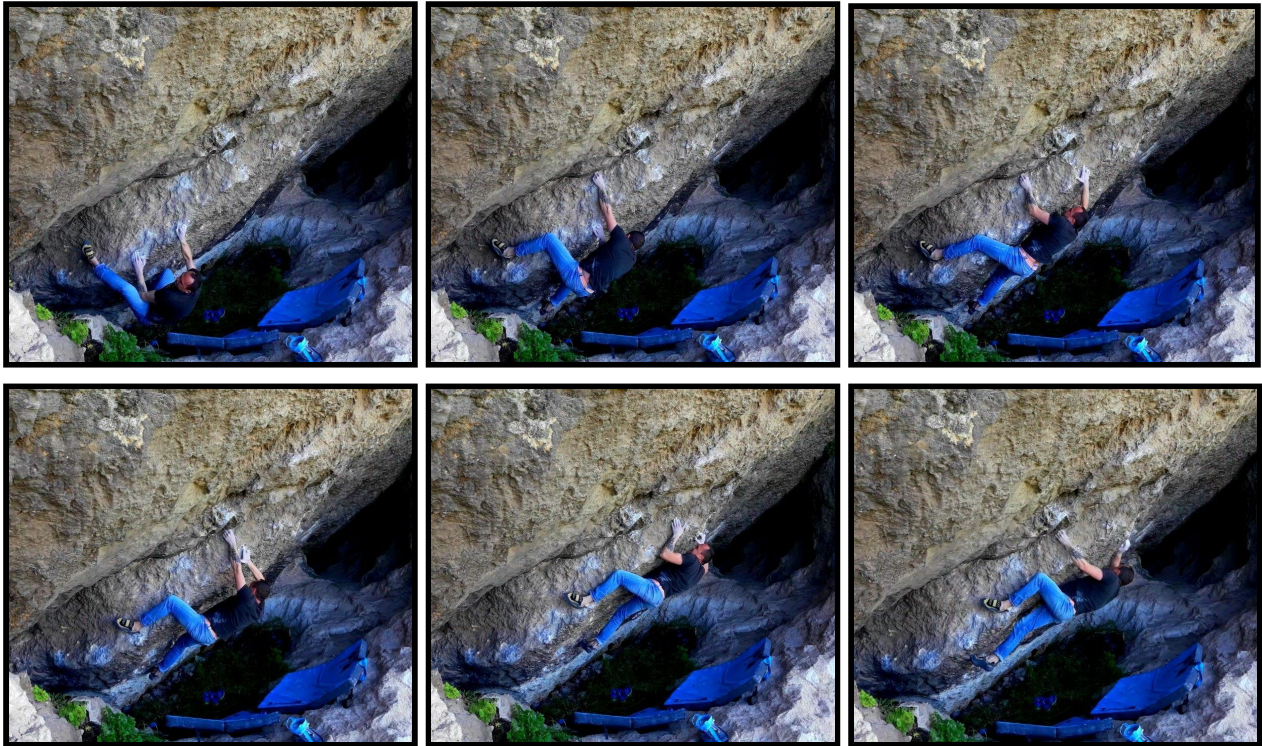
Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Rojo	Navia	7a/+	☐ S
2	Rojo	Sauro	6c+	☐ S
3	Amarillo	Titulín	6b+	☐ S
4	Verde	Factor	6a	☐ S
5	Azul	Lineker	6a+	☐ S



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
6	Negro	Trictonita	7b	☐ S Trav.
7	Rojo	Fusión	6c	☐ S Trav. Entrada por la Sauro y salida por Titulín

A continuación de este bloque está el rocódromo natural.

Sector Cantera



Secuencia de José Luis en Sin Perdón.



Bloque donde se encontraban los cantos sicados, ya desaparecidos.

1. Bloque 1



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Negro	Megalodon	7b	☐ ♦
2	Negro	Sin Perdón	7c	☐ ♦
3	Negro	-	-	Proj.
4	Rojo	Demonio	7a	

2. Bloque 2

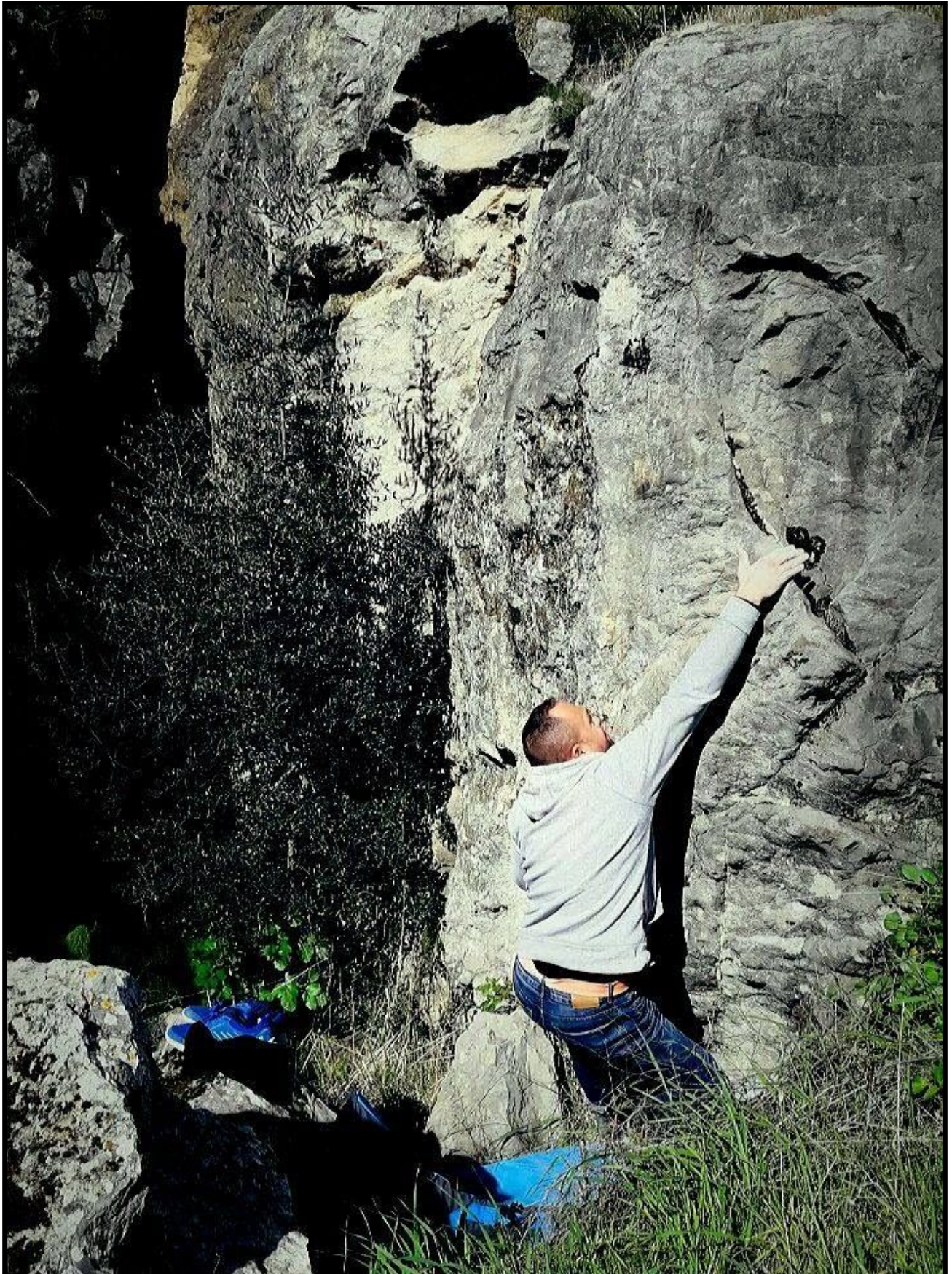


Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Amarillo	Karma	6c	☐
2	Azul	Patata	6a/+	☐
3	Blanco	Trilero	6b	☐
4	Amarillo	Al revés	6b	☐
5	Azul	El mentalista	7a	☐ ♦
6	Blanco	Yosemite	6a+	
6a	Blanco	Yosemite extensión	6b	☐ ♦
7	Amarillo	La puta piedra	6c	☐
8	Azul	Las yemas te arden	6c+/7a	☐
9	Blanco	Villabestia	6c	☐ ♦
10	Amarillo	Escápula	6c+	☐
11	Rojo	Confusión	6c+	☐ Trav. Entrada 8 salida 10
12	Rojo	Sin petas	6c+	☐ Trav. Entrada 8 salida 5
13	Rojo	Natural	7a+	☐ Trav. Entrada 10 salida 1



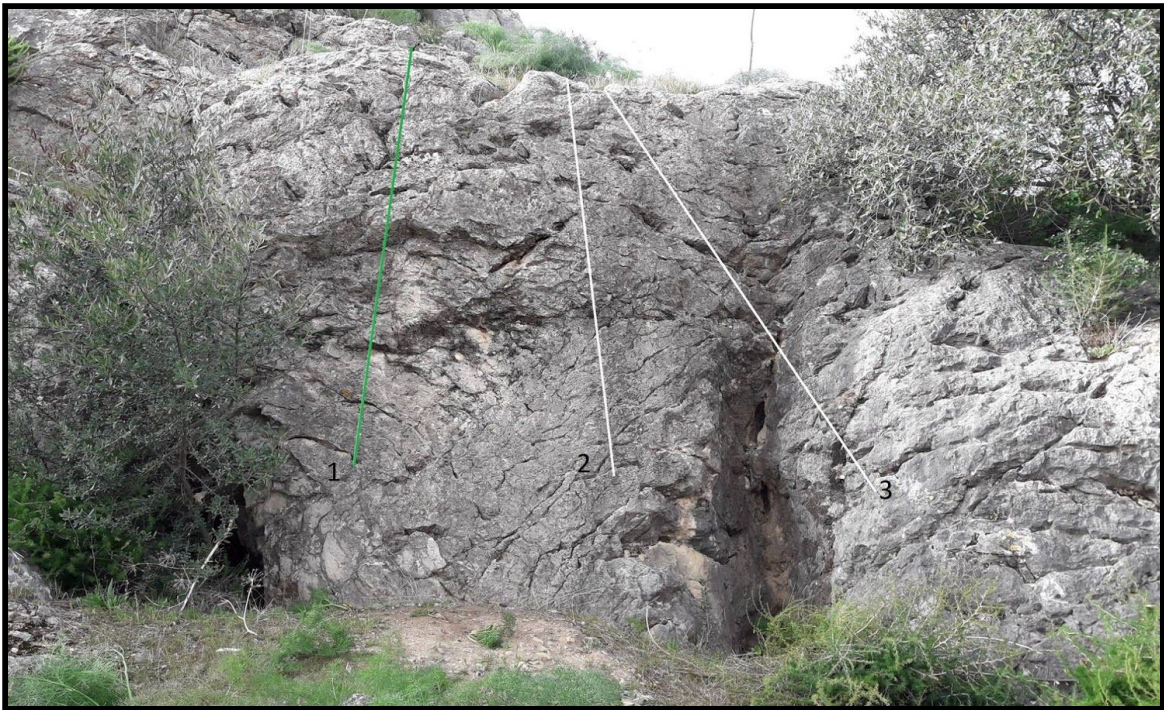
Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Amarillo	La Artificial	-	<input type="checkbox"/> Trav. Línea de cantos sicados, la única de la zona (1998). Todas las demás son naturales. Actualmente han desaparecido todos los cantos sicados menos uno.
2	Rojo	La natural	-	<input type="checkbox"/> Trav.

Sector Balcón



Ummm... s.s.

1. Bloque 1



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Verde	Tapia	V+	<input type="checkbox"/>
2	Blanco	Carajáula	IV+	<input type="checkbox"/>
3	Blanco	Esparraguera	IV	<input type="checkbox"/>

2. Bloque 2



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Azul	Travesía Traviesa	6b	<input type="checkbox"/> Trav.
2	Verde	Mantela	V	<input type="checkbox"/>

3. Bloque 3



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Blanco	Grado zero	IV	<input type="checkbox"/>

4. Bloque 4



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Verde	Slan	V	<input type="checkbox"/>
2	Verde	Crespo	V+	<input type="checkbox"/>
3	Azul	Ninja	6a	<input type="checkbox"/>
4	Azul	Silicosis	6a+	<input type="checkbox"/>
5	Verde	Dulce	V	<input type="checkbox"/>
6	Verde	Balú	V	<input type="checkbox"/>



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
7	Amarillo	Bubalú	6b	☐ Trav.
8	Azul	Vidente	6a+	☐ Trav.

5. Bloque 5



Nº	Color	Nombre	Grado	Observaciones
1	Amarillo	Mágica	6b	☐
2	Amarillo	Pamplina	6b	☐
3	Amarillo	Nonia	6b+/c	☐

