

CÂNTARO MAGRO

via deslarga-te

Dificuldade: IV+ /A2 (6c)
Comprimento: 150 metros
Horário: 6/8h para via
Aproximação: 15 m
Orientação: Este
Abertura: Carlos Araújo, João Ferreira e Miguel Grillo em 19/20 Fevereiro 2000

Localização saída: [40°19'35.8"N 7°36'00.8"W](https://www.google.com/maps?q=40°19'35.8)

Base da via: [40°19'37.8"N 7°35'55.4"W](https://www.google.com/maps?q=40°19'37.8)



APROXIMAÇÃO

Do estacionamento existente na curva do Cântaro descemos ao cimo do Corredor dos Mercadores. Daqui só temos que baixar por ele até à evidente placa do lado esquerdo.

VIA

1º Lance

Entrada por um diedro sujo, e com alguns blocos soltos, para dar acesso a uma evidente fissura que se avista de imediato quando descemos pelo Corredor dos Mercadores e ele alarga. Percorrer a fissura, tendo cuidado com os blocos soltos logo no início e a meio (head do lado esquerdo), até atingir uma plataforma e a reunião (dois parabolts que já existiam, um deles com a rosca muito saída fora).

2º Lance

Da plataforma, ou tomar o pequeno diedro por cima (mais difícil e onde se encontra, do lado esquerdo, um parabolts usado para montar os hamacs durante a primeira ascensão), ou circundar o bloco pelo lado direito para atingir uma zona plana e de blocos por cima. Seguir em frente para, em vez de subir os blocos mais verticais em frente, contornar pela esquerda até alcançar o caminho de dá acesso ao cimo do cântaro.

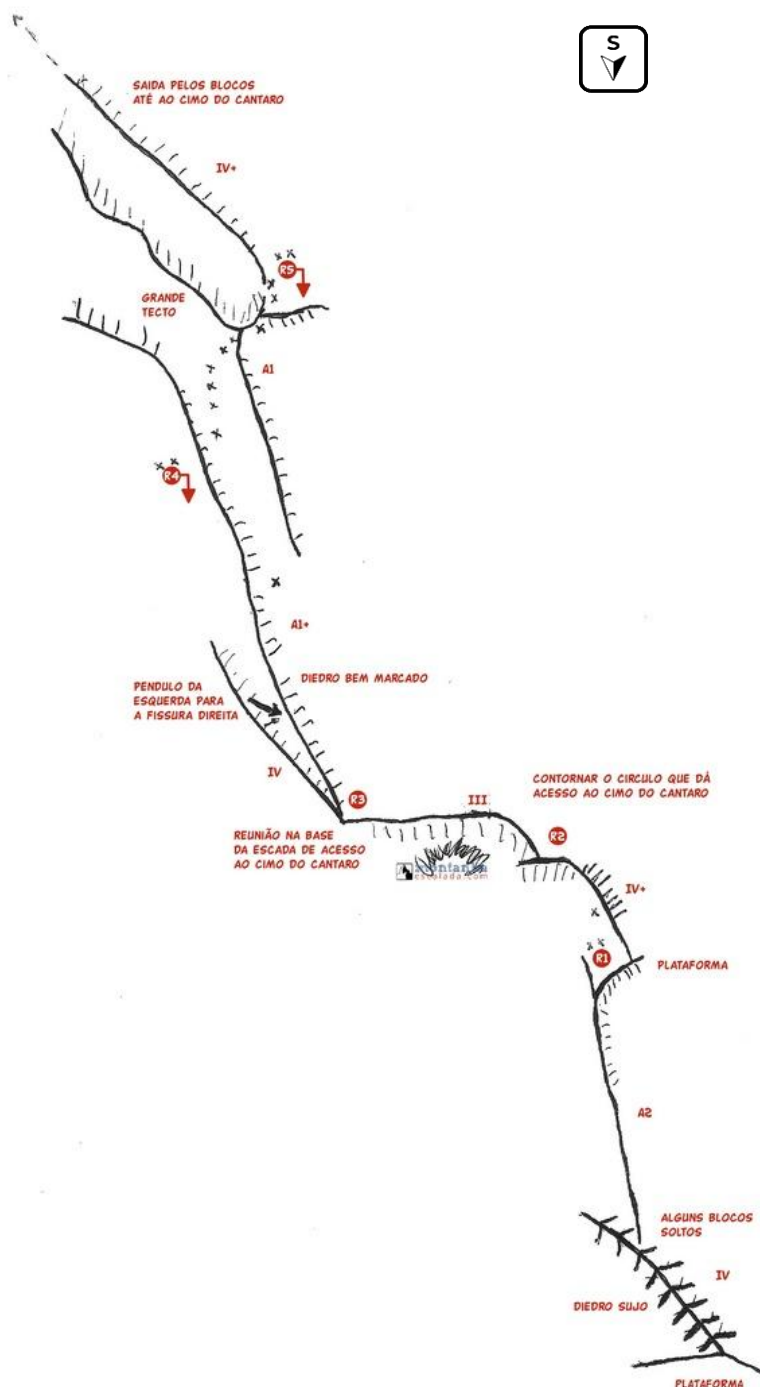
3º Lance

Entrada por um marcado diedro do lado esquerdo deste até ganhar altura para efectuar um pêndulo para o início do pequeno diedro - fissura (a partir da altura em que ele se encontra limpo e dá para proteger por um excelente friend 4)

Segue-se pela fissura/diedro, inicialmente pela própria fissura do diedro e a cerca de 2/3 por uma fissura na parte lateral dir. do diedro. Reunião de parabolts no lado esquerdo do diedro.

4º Lance

Volta-se à fissura anterior por mais 1 a 2 metros para apanhar uma linha de parabolts que segue em direcção ao grande tecto do lado direito. Sob o tecto, e no final, existem alguns blocos soltos sobre os quais questionamos a sua estabilidade. Aconselhamos a que nesta secção não pitonem entre as placas sobre pena de o amontoado de blocos se desprendar do



CÂNTARO MAGRO

Via deslarga-te

equilíbrio em que se encontra. Com uns passes sobre material alcança-se um novo parabolt para sair do tecto. Após mais 2/3 pontos está-se na reunião sobre uma plataforma (pontos da reunião afastados).

5º/6º Lance

Placas fáceis, por entre os blocos, até atingir o cimo.

DESCIDA

Pelo caminho de subida ao Cântaro.

MATERIAL

- 2 jogos de friends do 0,5 ao 3,5 (bastante os n.º intermédios)
- 1 Camelot n.º 4 ou equivalente
- 2 jogos de Alliens (os 3 primeiros números)
- 1 jogo de Stoppers
- 1 jogo de MicroStoppers
- 1 jogo de CamHooks
- Chapas recuperáveis (para o 4º lance)
- 30 express
- 2 knifeblades
- 2 babyangles
- 2 Lost Arrows
- 1 Head (1º lance se eventualmente tiver saído o que estava colocado)