

DIABLAK

Kierujemy się do wsi **Płonina** niedaleko Kaczorowa, leżącego przy drodze krajowej nr 3 pomiędzy Bolkowem a Jelenią Górą. W Kaczorowie skręcamy na Kamienną Górę a następnie po 0,9 km skręcamy w lewo w boczną szosę i po 2,5 km dojeżdżamy do centrum Płoniny, gdzie parkujemy w dogodnym miejscu. Jadąc od strony Bolkowa, możemy skrócić dojazd o 9 kilometrów, skręcając w lewo na Stare Rochowice.

Odległości od centrum miast:

Jeleniej Góry – 21 km, Legnicy – 51 km,
Wrocławia – 89 km.

Ze wsi Płonina podążamy polną drogą, którą prowadzi żółty szlak turystyczny. Po 1,5 km wchodzimy do lasu a po następnych 300 metrach osiągamy cel. **Diablak** leży przy samym szlaku, na stoku nieco poniżej.

Do skały możemy także dojść od drogi krajowej nr 3, parkując przy nieczynnym wyrobisku niewielkiego kamieniołomu (na przeciw bocznej drogi biegnącej do Mysłowa). Idziemy tym samym żółtym szlakiem w przeciwnym kierunku, ale czeka nas 120 metrów przewyższenia.

Koordynaty geograficzne:

Płonina - centrum

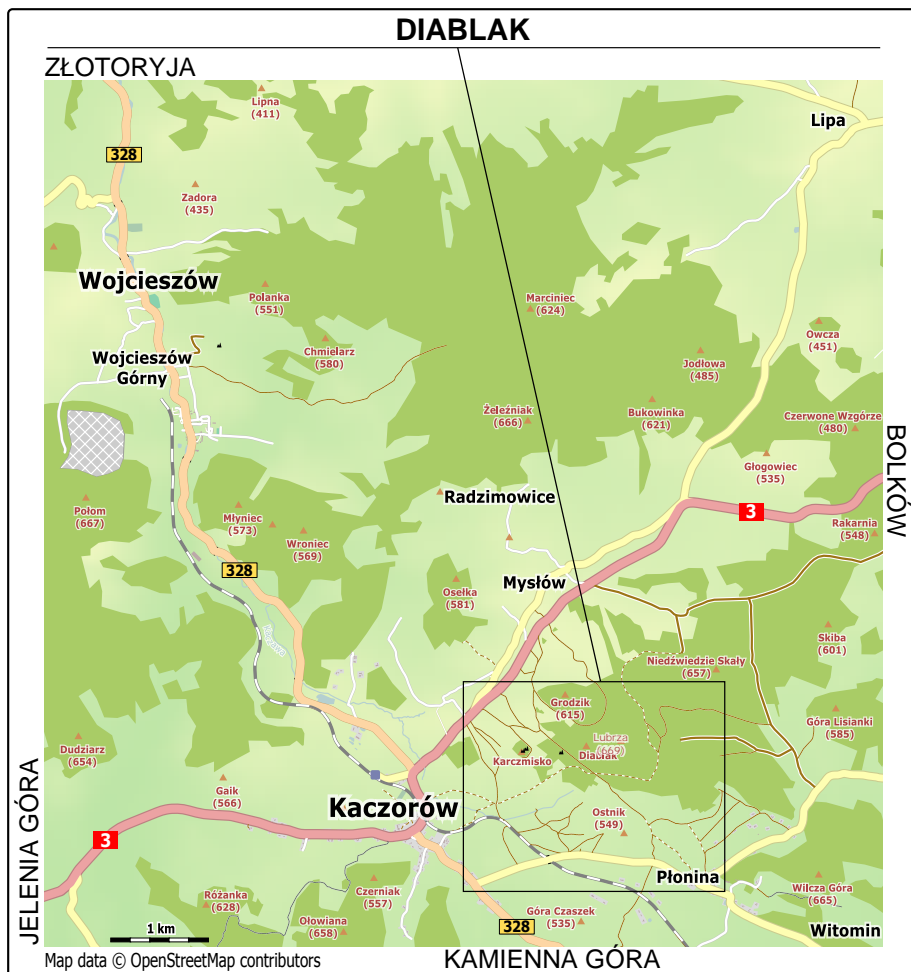
50°54'13"N, 15°00'02"E

(50.9036316, 15.0006901)

Diablak

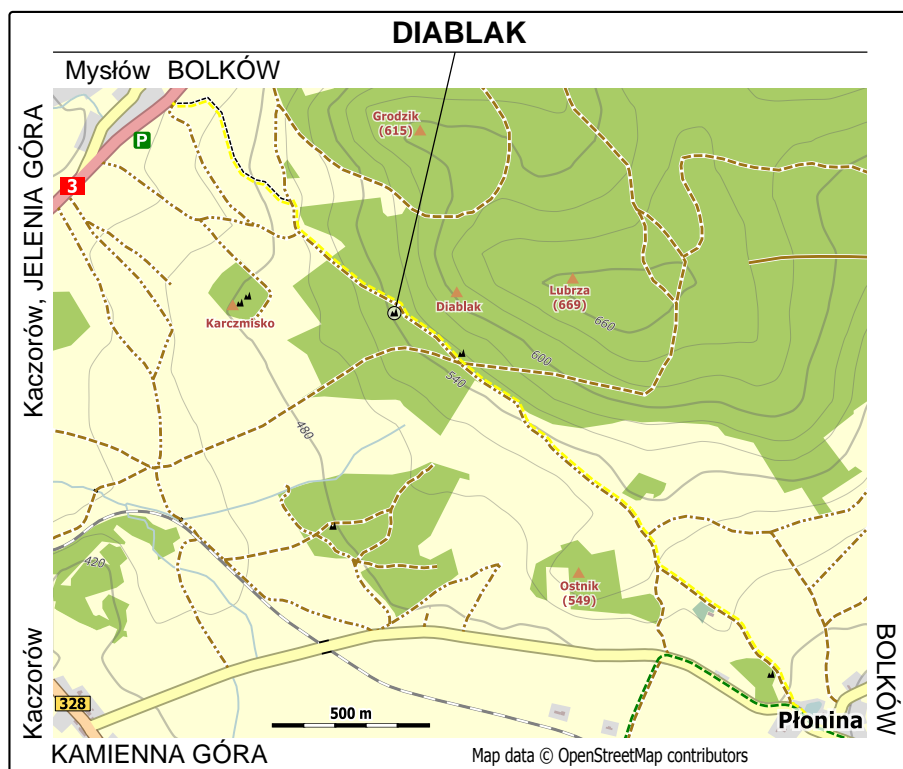
50°54'56"N, 15°58'51"E

(50.9156099, 15.9810939)

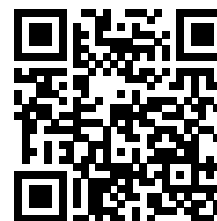


Diablak zbudowany jest ze skał porfirowych o charakterystycznej brunatno-czerwonej barwie. Skała oferuje obecnie 8 dróg wspinaczkowych i jeden projekt, z których 7 posiada stałe punkty asekuracyjne (część jest stara i skorodowana). Trudności oscylują w przedziale od II do VI.1+. Południowa i zachodnia wystawa ścian oraz spore nasłonecznienie sprzyjają wspinaczce w chłodniejsze dni.

W niedalekiej okolicy znajdziemy jeszcze inne skały z drogami wspinaczkowymi: *Karczmiśko* oraz *Mysłowską Turnię*.



Diablak - QR

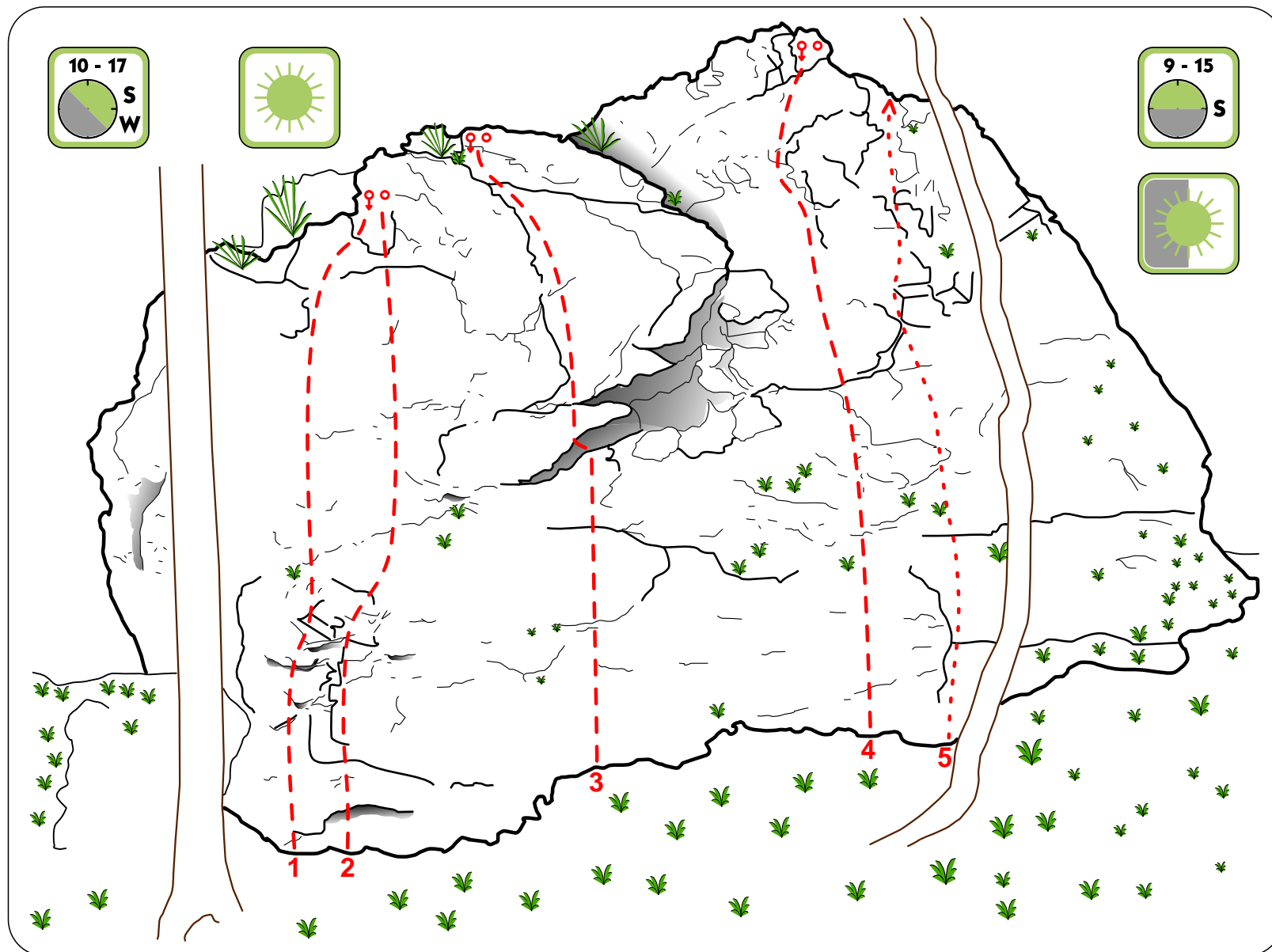
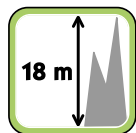


PROJEKT FINANSOWANY
ZE ŚRODKÓW PUBLICZNYCH
WOJEWÓDZTWA DOLNOŚLĄSKIEGO



**DOLNY
ŚLĄSK**

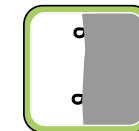
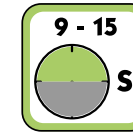
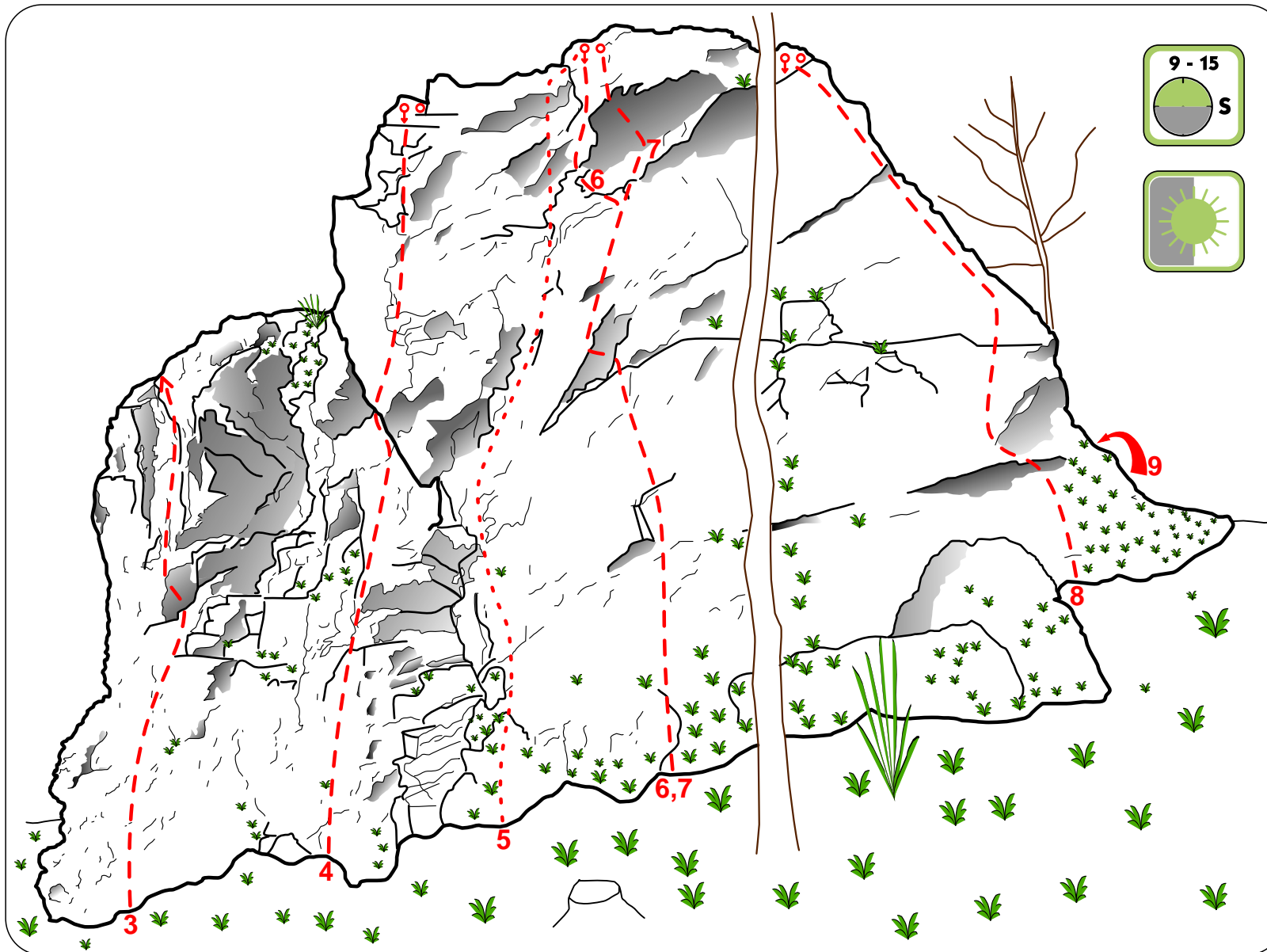
Diablak



1. IV (4p + 2pZ)
2. projekt (4p + 2pZ)

3. VI+ (5p + 2pZ)
4. *Direta* V+ (5R + 2RZ)
5. V (TR + 2RZ)

Diablak



- 3. VI+ (5p + 2pZ)
- 4. Direta V+ (5R + 2RZ)
- 5. V (TR + 2RZ)

- 6. Wariant do pierdnięcia VI (5R + 2RZ)
- 7. Pierdnięcie na końcu by znaleźć się w słońcu VI.1+ (5R + 2RZ)
- 8. Diabelski kancik V (4R + 2RZ)
- 9. Wejście II+ (TRAD)

