

Scheda d'armo Grotta Scundurava

Totamente da riarmare con INOX o CHIMICI , lontano dall'acqua

Zona sul Rilievo	Nome sul Rilievo	Pozzo (m)	Corda (m)	Posiz. Tasselli	Frazionam/Deviatori	Varie / Alternative	
	P12	12	25	2 SPIT DX + 2 SPIT SX 1 FIX CENTRO	+	Scivolo + Calata + Frazionamento	In partenza non usare moschettoni perché possono essere rubati dai tristi di passaggio
	P11	11	30	1 SPIT DX + 1 SPIT DX 2 SPIT DX	+	Corrimano + Corrimano + Calata	
	P52	50	70	1 FIX SX + 1 SPIT SX + 1 SPIT SX + 1 SPIT SX + 1 FIX SX		Calata + 3 Frazionamenti	Calata di SX (Da riarmare lontano dall'acqua)
	P52	50	70	1 FIX DX + 1 SPIT DX + 1 SPIT DX + 1 CHiodo DA ROCCIA DX + 1 SPIT DX + 1 FIX DX		Calata + 3 Frazionamenti	Calata di DX (Da riarmare lontano dall'acqua)
	P5	5	9	1 AN DX + 1 SPIT DX 1 FIX DX	+	Corrimano + Calata	
	P5	5	10	1 SPIT DX + 1 SPIT SX 1 FIX SX	+	Corrimano + Calata	
	P40	40	50	2 SPIT SX + 2 FIX T		Corrimano + Calata	
	P4	4	5	1 SPIT SX		Sicura	AL
	P35	35	50	1 FIX DX + 2 SPIT DX + 1 FIX SX		Corrimano + Calata + Deviatore	
	P7	7	10	1 SPIT PAVIMENTO		Calata	
Fondo Attuale							

Legenda :

AL : Affrontabile in Libera

AN : Armo Naturale

FT : Armato Full-Time Raumer (Piastrina già in Loco)

DX : Armo sulla parete di destra idrografica

SX : Armo sulla parete di sinistra idrografica

T : Armo a tetto