

Спелеология – спортивный туризм. Возможны туры на выходные под заказ



Клуб туризма "Направление" организует посещение подмосковных каменоломен и естественных пещер.

Мир пугающих летучих мышей, лабиринтов, шкуродеров, сталактитов и сталагмитов. Уже появился блеск в глазах? Расскажем подробнее. Итак, сейчас весь мир подземщиков делится на три направления:

СПЕЛЕОЛОГИЯ занимается исследованием подземных полостей естественного происхождения;

СПЕЛЕСТОЛОГИЯ занимается исследованием подземных полостей искусственного происхождения в данный момент не эксплуатируемых людьми (кроме как для туризма, отдыха, испытания экстремальных ощущений, разного рода исследований);

Диггеры исследуют подземные полости искусственного происхождения в данный момент эксплуатируемые людьми или более привязанные к городу и современному строительству

Для чайников всех мастей **ПЕРВЫЙ РАЗ В ПЕРВЫЙ ЛАЗ**.

!!!СВЕТ!!! Это самое важное, самое необходимое, самое незаменимое под землей. Без еды человек проживет долго, без воды около недели, а без света в одиночестве через несколько часов человек впадает в панику, и дальнейшие последствия не предсказуемы. Надеюсь, все понимают, что солнечный свет никогда сюда не заглядывал, а электричество никто не проводил. Можно забыть все: одежду, еду, карту, – но не свет. В качестве источника света можно использовать свечи, ручные и налобные фонари, «карбидку». Крайне не рекомендуется использовать самодельные факелы, разного рода пластик, так как в образовавшемся от них облаке дыма Вы не только ничего не увидите дальше собственного носа, но и банально задохнетесь. С собой обязательно брать минимум два независимых источника света, а лучше три. Так же к каждому запас батареек или лампочек, будь то фонарик, карбида и воды, будь то «карбидка», свечей и зажигалок, если Вы предпочитаете ходить на свечах. Так как если Вы остались без света под землей, то займитесь подготовкой сознания к переходу в иной мир.

Итак, более подробно о каждом из источников света. Свечи – это наиболее доступно, дешево и сердито. Однако в этом случае возникает множество нюансов. Свечи надо чем-то зажигать. Для этого лучше всего использовать зажигалки, которых надо иметь две на случай поломки одной из них. Спички в данном случае не подходят, так как в условиях 95% влажности они становятся непригодны. Две зажигалки необходимо иметь при себе постоянно – в случае ЧП они могут послужить еще одним источником света.

Но вернемся к свечам. Длительность горения обыкновенной дешевой восковой свечи около восьми часов, при движении это время уменьшается в два-три раза. Соответственно на однодневную заброску (~10 часов), с учетом того, что грот Вы будите освещать минимум пятью свечками и что если Вы решили уйти гулять часа на 3, то запас света должен быть на 9 часов; то должно быть примерно по 15 свечек на брата. И еще две особенности: воск будет плавиться и стекать на руки, а свет от свечи будет равномерно распределяться во все стороны, в том числе и Вам в глаза. В связи с этим был изобретен гениальный прибор именуемый «мышкой». Сей гениальный прибор изготавливается следующим образом. Берем обыкновенную алюминиевую пол-литровую банку из-под воды или пива. Разрезаем дно крестом по центру на половину диаметра. Сбоку делаем вертикальный разрез по середине, примерно на 2/3 высоты банки. От краев вертикального разреза делаем горизонтальные в обе стороны, на длину окружности в каждую сторону. Через разрезанное дно вставляем свечку, и гениальный осветительный прибор готов.

Время горения свечей можно увеличить, если смазать их мылом. Из опыта: подходит только для грота. Теперь о фонариках ручных и налобных. Здесь простор огромный. Приходи в любой туристический магазин и выбирай, что душе угодно. «Налобники», конечно, удобнее – свободны сразу все четыре конечности, а это бывает важно в узких местах. Бывают «налобники» разные (зеленые, белые, красные, но я не об этом), на обыкновенной лампочке, на лампочке и светодиодах, и просто на светодиодах. В чем же собственно разница? На лампочках фонарь быстро «садится» (5-6 часов – солевые батарейки, 8-10 часов – алкалиновые батарейки) и под конец дает только желтое пятно, от которого толку мало (разве, что дойти по знакомым местам до грота). Но здесь можно схитрить, на шевшие батарейки поставить лампочку меньшего вольтажа. Есть еще один момент – надо обязательно таскать с собой запас лампочек, а то они очень любят перегорать в самый не подходящий момент. Хорошо если на заброске, в этом случае Вы только обломайте себе приятное времяпровождение. А если в отдаленной части мало знакомой Системы да еще и в обвалоопасном штреке? Так что запасайтесь батарейками, лампочками и держайте.

Фонарик на светодиодах «живет» гораздо дольше – минимум 24 часа, но есть и 150, и 200, и даже на 1000 часов. Единственное не рекомендуется покупать отечественные, не надежные, то диоды «полетят», то проводка. Смесью лампочки и светодиодов встречается достаточно часто и много, поэтому выбирайте на свое усмотрение.

Людам разбирающимся в электронике, любящим мастерить своими руками и не желающих тратиться на дороге фонари можно самим смастерить светодиодный налобник. Единственное, помните, что надо покупать сверхяркие светодиоды, а то Вас увидят, а Вы – нет.

«Карбидка» - это осветительный прибор, состоящий из газогенератора и лампы. В газогенераторе при взаимодействии карбида с водой выделяется газ, который по трубке подается в лампу, где и сгорает. «Карбидка» дает достаточно мощный, яркий и наиболее естественный свет, но при этом имеет ряд особенностей: на боку висит газогенератор, надо при себе иметь карбид и воду, но прежде всего надо карбид где-то достать.

ОДЕЖДА. Для того, что бы правильно одеться необходимо знать несколько особенностей Системы. В мире Подземья постоянная температура +8 С, высокая влажность (~95%), а так же пыльно, в некоторых местах грязно и есть узкие труднопроходимые места. В общем надо быть готовым к тому, что Вы в обязательном порядке испачкаете и, возможно, порвете одежду. В связи со всем этим в каменоломни надо брать одежду и обувь, которую не жалко запачкать или порвать. Так же необходимы плотный головной убор и хозяйственные перчатки. Не забудьте взять гражданскую одежду, в которой передвигаться по Москве. Еще необходим дополнительный свитер или куртка, поскольку пока двигаешься - не холодно, но стоит посидеть на одном месте более 10 минут, Вы начнете мерзнуть. Любителям комфорта можно взять с собой сидушку (жопу, пенопоп) – это часть туристического коврика, художественно вырезанная под Вашу попу. Все блага цивилизации до входа в каменоломню Вы можете донести в чем вашей душе угодно, подойдет туристический рюкзак. А для передвижения под землей очень желательно иметь следующее: во-первых, пакет для мусора на 120 литров для того, что бы вещи не намочили и не испачкались, во-вторых, мешок из-под сахара на 50 литров либо клетчатую сумку челнока, что бы пакет не порвался.

БЕЗОПАСНОСТЬ И ОРИЕНТИРОВАНИЕ. Во-первых, никогда не забрасывайтесь в одиночку, особенно в неизвестную Вам каменоломню. Во-вторых, если Вы собрались компанией идти и в ней нет ни одного человека с достаточным спелеопытом, то лучше либо совсем не забрасываться, либо найти опытного человека. В-третьих, тщательно проверьте собранное снаряжение, особенно свет! Если вы нашли подходящего человека и проверили снаряжение, то в обязательном порядке надо сообщить родственникам или друзьям куда и на сколько Вы отправились. И если Вы сказали, что идете в Володарку, то и идти надо в Володарку, даже если Вы встретили на метро «Домодедовская» знакомых и они зовут в Кисели. Если с Вами что-то случается, и Вы не возвращаетесь к намеченному сроку, то будут искать Вас именно в Володарке, а не в Киселях и, соответственно, безуспешно. Но и родственникам не стоит поднимать панику, если Вы уходя в пятницу вечером сказали, что в субботу будете, а уже воскресенье и Вас все еще нет, то скорее всего Вы встретили там друзей и решили остаться на более длительный срок. Но если уже понедельник и Вы должны быть на работе, а Вы так и не объявились, то пора бить тревогу. Еще одна мера безопасности – это журнал на входе в Систему. Форма заполнения свободная, но обязательно укажите дату и время заброски и ваше имя или погоняло и, если в каменоломне впервые – рисуйте рядом с именем чайник. Так же желательно указывать грот, в котором будете стоять, и время предполагаемой выброски. Если в журнале Вы решили при заброске записаться как Вася Пупкин, то и при выброске выписывайтесь Васей Пупкиным.

Во время передвижения по штрекам ни в коем случае не касайтесь потолка, поскольку у Вас еще нет ни опыта, ни знаний какой потолок обвалоопасен, а какой нет. Но если Вы все же случайно приподняли потолок спиной или головой, то так его и держите, пока не выстроят колонну, которая его бы поддерживала, а если решите отпустить его раньше, то неизвестно, сколько тонн известняка станут Вашей могилой. Так же не стоит разбирать кладку, поскольку Вы просто не можете пока знать, что она держит.

Как же ориентироваться в столь запутанных лабиринтах колонников, закольцовок штреков? Есть множество способов. Самый простой и надежный – это отправиться вместе с тем, кто знает эту Систему. Простой, но не очень надежный – это тянуть от самого входа веревку. При этом Вы рискуете, что она перетрется, ее перегрызут крысы или веселые спелики, да еще бережно смотав, принесут Вам и с невинным выражением спросят: «Не Вы ли веревочку обронули?» – после чего только Вы их и видели. Другой более надежный способ – это карта, конечно, если Вы не страдаете топографическим кретинизмом. Но в данном случае учтите, что карты делают тоже люди, и они могут ошибаться. Не смотря на это даже по старой и не очень качественной топосъемке все равно можно ориентироваться. Если Вы не доверяете чужим картам, то можно составить собственную схему. Для этого Вам потребуются компас, 10-ти метровая рулетка (в крайнем случае, веревка) карандаш, бумага и свободное время.

Есть еще правило левой (правой) руки – это когда Вы движетесь вдоль одной стены. В этом случае вы обойдете каменоломню по периметру. Но учтите, если Вы вкрутились в один шкурник, то далее обязательно вкручиваться во все остальные, а иначе появляется вероятность, что Вы не вернетесь к выходу и так и будите блуждать по одной части Системы, отрезанной от остальной шкурниками. Однако, есть вариант обойти Систему по малому периметру, т.е. не лагая в шкурники. Выбирайте определенную высоту лаза, меньше которой Вы не полезете.

Хороший и не ограничивающий выбор направления способ – это визуальный. В нем необходимо учитывать, что один и тот же штрек выглядит по разному при движении по нему в разные стороны. Отсюда вытекает следующее правило: постоянно оглядывайся. А сам способ таков. Проходишь до первой развилки, возвращаешься обратно; доходишь до второй развилки, возвращаешься в исходную точку, ну и так далее. Не имеет смысла дойдя до 15-го поворота возвращаться в исходную точку. Главное постоянно проходить 5-7 поворотов, т.е. дойдя до 9-го поворота можно вернуться только до 2-го, 3-го поворота, ну и так далее. При данном способе Вы очень быстро выучите Систему.

ВОДА. ЕДА. Воды в каменоломнях обычно достаточно. Она в определенных местах системы капает

прямо с потолка. В этих местах, как правило, уже есть оборудованные водокапы. Они представляют собой кусок полиэтилена натянутый под потолком и емкость, в которую собирается вода. За чистоту воды можете не волноваться, она проходит здесь самый лучший естественный фильтр (более 10 метров известняка и глины) и, к тому же, минерализуется. Но по собственному желанию можете принести с собой с поверхности. С пищей проблем обычно тоже не возникает. Всю еду приносят обычно с поверхности с собой. Берут газовые горелки и готовят, либо разогревают.

СОН. Сон здесь хороший крепкий, подложил небольшой камушек под голову и отдыхай. После изнурительной пробежки по штрекам бут кажется мягче подушки.

В общем все очень просто, в гроте постелил пенку (туристический коврик), положил спальничек, завернулся в него и спи. Только спальник лучше брать на «-5С комфорт», не смотря на то, что температура здесь +8 +12 и можно бегать по штрекам в одной майке, но 95% влажность и камни играют достаточно большую роль.