



## Scala di difficoltà per **arrampicata artificiale**

Grado	Descrizione
<b>A0</b>	È il grado base dell'arrampicata in artificiale. La progressione avviene prevalentemente in libera, ma chiodi o altre assicurazioni estremamente solide sono utilizzati come appiglio o appoggio; le staffe non sono necessarie. Viene valutato A0 anche tenersi o farsi tenere in trazione sulla corda e compiere pendoli.
<b>A1</b>	Arrampicare richiede poca forza indipendentemente dalla verticalità della parete. Chiodi e altre assicurazioni si collocano con facilità e offrono un'ottima tenuta. È sempre sufficiente l'uso di una staffa per ogni membro di cordata.
<b>A2</b>	Maggiori difficoltà nella salita in artificiale, con tratti lisci o leggermente strapiombanti. Gli ancoraggi si possono collocare con più difficoltà e offrono una tenuta non sempre ottima. Richiede l'impiego di 2 staffe per ogni membro di cordata, una buona tecnica per il loro uso e un buon allenamento fisico.
<b>A3</b>	Salita in artificiale molto difficile e faticosa. È piuttosto difficile e non immediato posizionare le assicurazioni e la loro tenuta è limitata. Crescono le difficoltà tecniche di manovra e spesso si ha a che fare con tetti molto pronunciati. Necessita di almeno 2 staffe per membro di cordata e una buona tecnica per il recupero. Si usano anche gli skyhooks.
<b>A4</b> <b>(A5)</b>	Salita caratterizzata in maniera crescente dalla precarietà delle assicurazioni artificiali, non più sufficienti a garantire una buona assicurazione. Largo uso di cliffhanger e skyhooks.
<b>AE</b>	Si adoperano ancoraggi a pressione o spit. La difficoltà diviene esclusivamente fisica. Ottima tenuta in caso di volo.