

VIA ATTRAVERSO IL PESCE

Weg durch den Fisch

MARMOLADA (PARETE SUD)

(Ripetizione del 06-07 settembre 2016 di Marco Gnaccarini e David Leduc)

Relazione base di Luca Leoni con aggiunte foto e descrizioni ulteriori/aggiornate dalla nostra ripetizione.

Vengono descritti i tiri da noi eseguiti, ma comunque nella prima parte ci sono anche altre opzioni possibili.

Difficoltà complessiva ED+ (XI- in libera o VII+ e A3 su clif)

Qualche consiglio sul materiale:

2 mezze corde da 60mt (minimo 55mt) in buono stato per avere sicurezza sfalsando le corde oppure intera per scalare e mezza corda sottile per recupero saccone/zaino ed eventuali doppie.

Serie completa di friend Camalot (dal 0.2 al 3)

2 micro friend e utile il friend verde della ocean pacific che copre 3 misure

Una serie di tricam (nero-rosa-rosso-marrone-blu)

Diversi cordini in kevlar anche sciolti per le clessidre

2 o 3 clif medi

Chiodi vari (utili solo per la parte alta o per emergenze, nella parte bassa più impegnativa non servono, i chiodi che ci stavano ci sono già !).

Un solo martello.

Secchiello o qualsiasi freno che consenta di sfalsare le corde per assicurare il primo di cordata.

10 rinvii sono sufficienti, cordini e moschettoni liberi per allungare le protezioni. Dopo i primi tiri i cordini presenti sono in buono stato e passano nei chiodi, quindi non si possono usare cordini ulteriori, ma solo rinforzare eventualmente con friends.

Bere: in base alla temperatura, se si prevede il bivacco e fa caldo, calcolate 2,5 litri di bevande a testa. Se fa freddo bastano 2 litri a testa.

Per scalare al meglio i tiri duri sarebbe anche utile avere 2 paia di scarpette, una comoda e una tecnica per i tiri duri.

Sperando di dare una mano a tutti quelli che sognano questa via, mettiamo foto e descrizioni precise dei tiri.

Relazione tecnica:

Dal rif. Falier in circa 45 min. si giunge facilmente alla base della parete sotto la famosa placconata grigia che caratterizza la parte più impegnativa della via, prima percorrendo il sentiero che sale al passo Ombretta e successivamente per tracce verso destra. Traversare alla base delle rocce giallastre e poco solide alla base, risalire le roccette e ghiaioni fin contro la parete e traversare a destra arrivando all'attacco. In alternativa si può alzarsi ancora sul sentiero e passare dall'attacco dell'Ideale traversando per cengia a dx fino all'attacco.



La parete sud della Marmolada, dove sale Weg durch den Fisch



1

Salire lo strapiombetto scuro con fessura verso destra (VII il primo passo) (chiodo alla partenza con cordino rosso), vicino al primo buon appiglio c'è uno spit ribattuto (1,5 m sopra al chiodo, un po' a sx), saltare fuori dallo strapiombetto e affrontarne un altro dritto (VI roccia gialla friabile, ma ripulita dalle ripetizioni) (2 chiodi alla base), uscire sopra a dx e al suo termine continuare su rocce facili fino ad una cengia (III). Percorrere la cengia verso sinistra per altri 8 m ed un po' in basso c'è la prima sosta di cordini.

(55 mt / sosta comoda un po' nascosta in basso)

Protezioni: 3 chiodi e 1 spit, più diverse possibilità di mettere friend, il primo passo in placca per prendere la fessura si può proteggere con uno spit ribattuto a sinistra (un kevlar o rinvio ci passa)



Primo chiodo + cordino. Punto di partenza della via



Prima sosta sulla cengia



Vista verso l'alto del 2° tiro

2

Salire esattamente sopra la sosta in un dierdrino di 5 m, rinviare una clessidra e uno spit ribattuto, poi dritto (VI) sulla fessura grigia (frend azzurro incastrato alla base) su roccia grigia, sempre dritto rinviando altri 2 spit ribattuti (VI+) e arrivando sopra una lama (V) che porta a sx fino ad una cengetta (1 spit ulteriore) e a sx ancora c'è una sosta a spit.

(50 mt / sosta comoda su spit)

Protezioni: spit e proteggibile con friend medio-piccoli.



Seconda sosta a spit

3

Percorrere la cengia verso sx per 20 metri fino ad una sosta in un diedrino.
(20 mt / sosta comoda su clessidra e spuntone)
Protezioni: nessuna ma proteggibile con friend



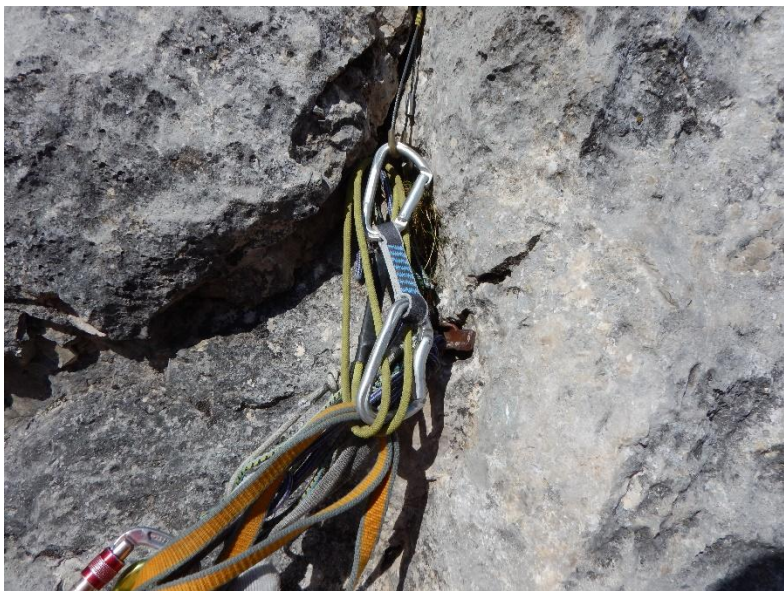
Sosta dopo il traverso

VARIANTE: si può anche salire dritto dalla sosta a spit, fino a uno spit alto 4 m sopra la sosta, però con maggiori difficoltà (VII), poi si arriva ad una cengetta con chiodo, dove si va facilmente a sx e si arriva a prendere la fessura/diedro collegandosi al tiro 5 di questa relazione, attenzione ad attriti ed al blocco grosso appoggiato che blocca le corde nel recupero se non allungate bene il chiodo o lo spit vicino a questo (si esce a

sx del tetto a mezza luna sopra la testa). Se si sceglie questa variante è possibile sostare su sosta a spit sotto allo strapiombo (lato sx della mezzaluna) o arrivare alla sosta sopra (tiro molto lungo da gestire bene per gli attriti, 60 m rinviando molto alto dopo il traverso).

4

Salire dritto il diedrino fino alla cengia superiore e a dx alla sosta (V+) (20 mt sosta comoda su 2 ch). Protezioni: possibilità di aggiungere friend medi



sosta del 4° tiro senza variante



Vista verso l'alto

5

Salire dritto la fessura/diedro sopra la sosta, fino allo strapiombetto marrone del grande tetto (che rimane sulla destra) VI, 2 spit e possibilità di mettere friend, arrivati alla sosta a spit sotto al tetto, rinviare lo spit più a sx e salire lo strapiombo (VI) poi dritti fino in sosta che si trova 2 m a sx su una cengetta. Possibilità anche di uscire in placca a sx alla sosta a spit sotto al tetto, arrampicata bella su buchi ma iù duro (VII).

Protezioni: 3 spit e possibilità di aggiungere friend medi



sosta del quinto tiro

6

Salire la rampa facile verso destra in diagonale seguendo un diedrino con sosta da evitare e sopra al pilastro fare sosta su cengia comoda. (III)

(50 mt sosta comoda su 2 ch), Protezioni: una sosta con 2 chiodi da saltare e possibilità di aggiungere friend



sosta del 6° tiro (primo tiro di III)

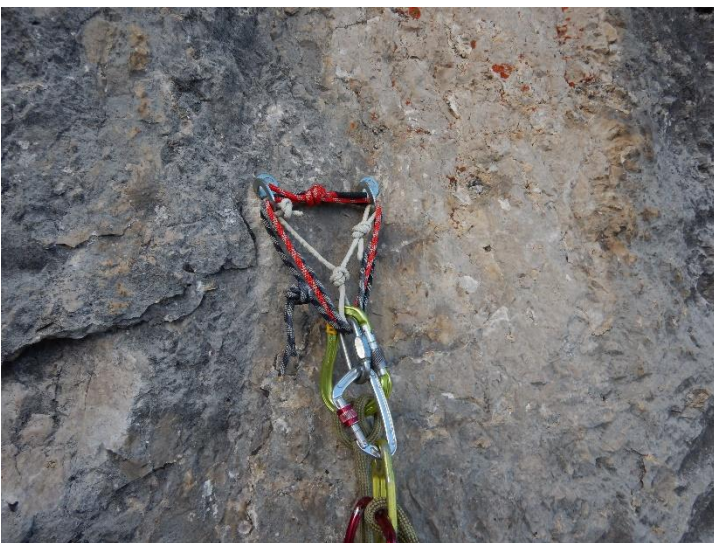


Vista verso l'alto del 7° tiro e successivi

7

Salire la placca facile verso sinistra in diagonale fino alla sosta a spit con cordini rossi visibile, sotto ad uno strapiombetto grigio. (III)

(30 mt sosta comoda su 2 spit), Protezioni: possibilità di aggiungere friend



sosta del 7° tiro, prima dei diedri

8

Dalla sosta a spit, spostarsi a sx 4 m salire la paretina ed arrivare alla sosta originale alla base del diedro, rinviarla + clessidra appena sopra e salire il diedro fino al suo termine su una cengia (VI+), possibilità di utilizzare i friend medio grandi

(Sosta comoda su 2 chiodi e 2 clessidre, 55 m) Protezioni: possibilità di usare molti friend tra cui anche il 2 e 3 BD



sosta 8° tiro

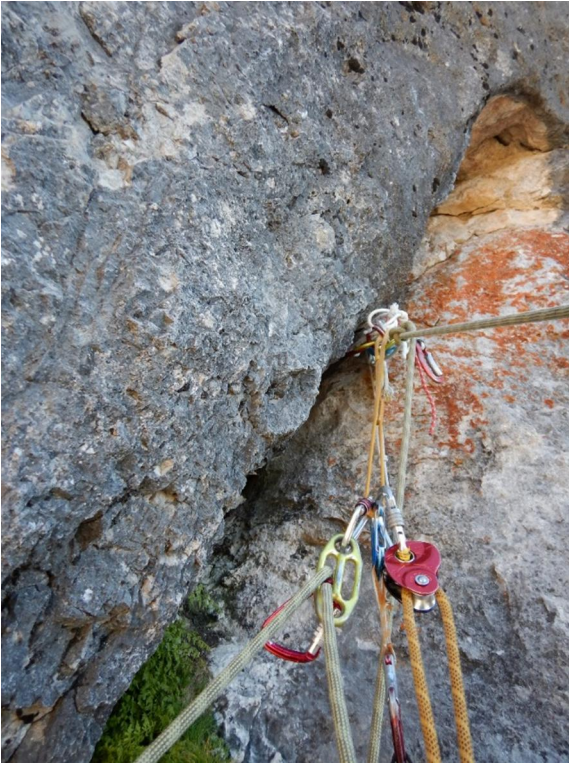


Vista dell'8° tiro dall'alto

9

Seguire la fessura sopra la sosta e continuare il diedro a volta verso destra, prima facilmente (V) e poi con arrampicata più impegnativa (VI+), soprattutto prima della sosta, spostamento a destra su placca arancione e si arriva ad una sosta appesa sotto una pancia grigia. (35 m Sosta scomoda, su clessidra in fessura e grosso dado incastrato)

Protezioni: 1 chiodo e vari friend da piazzare tra cui anche il 2 e 3 BD



sosta 9° tiro, ultima prima delle placche

10

Da adesso si inizia in placca, cambio di arrampicata, partenza su fessura/lama difficile, con ingresso da destra a sinistra sopra la sosta o diretto da sotto (subito buon friend azzurro/grigio prima del passo iniziale) (VI+), salire e sopra 3 metri è presente una bella clessidra con cordone bianco, poi salire dritti la placca scura a buchi fino ad una clessidra con kevlar, da questa attraversare a sx 3 metri (possibilità di mettere tricam nei buchi) fino sotto ad un cordino vecchio e sfilacciato (V+) che esce da una fessurina. Poi verticalmente 5 m (VI+) e un po' a dx (possibilità di mettere friend o tricam), passi un po' lunghi su buchi fino ad arrivare ad un buon corno un po' nascosto e sopra 1 metro ad una grossa clessidra scura. Da qui salire leggermente a destra e poi a sx all'altezza della sosta in traverso da destra a sx, passo di spalmo ad andare a prendere un bucone rovescio (si protegge bene con friend verde della ocean pacific, quello a 3 misure), poi si arriva in sosta su grossa clessidra. (25mt sosta discretamente comoda su ottima clessidra).

Protezioni: 3 clessidre e possibilità di mettere tricam o friend



sosta 10° tiro



Vista del tiro dalla sosta del 10° tiro

11

Direttamente sopra la sosta alzarsi (V+) poi obliquando a destra (2 clessidre, una grossa scura 2 m a dx della sosta in linea d'aria e una piccola grigia prima del diedrino) fino a una fessurina (diedrino) di ottima roccia che porta sotto a un tettino (VI), evitarlo a destra seguendo la fessura ed i buchi, usciti dal tettino c'è una nicchietta dove ci stanno buoni friend e con passo di uscita più difficile traversare a dx in placca a buchi e salire (VII) alla sosta. (35mt sosta scomoda con 3 ch + 1 tricam da mettere).

Protezioni: clessidre e diverse possibilità di mettere friend medio-piccoli



sosta 11° tiro

12

Leggermente a sinistra della sosta salire una fessura (VI+) (2 chiodi alla base) che diventa una rampetta facile a sx (IV+) fino sotto a un tetto giallo, salire sotto al tetto da sx a dx e traversare su roccia gialla 3 mt a destra (VI+) fino a un chiodo, andare ancora a destra su buchi aggirando il bombè con bei buchi poi a sx fino all'altro chiodo e salire verticalmente su placca a buchi con un passo difficile (mano/piede nel buco grosso) sopra al chiodo (VII), poi dritto e a dx fino sopra ad un pilastrino, da dove si traversa a sx alla sosta posta in una piccola nicchia grigia sotto a un bombamento.

(40mt sosta abbastanza scomoda su 1 ch 1 clessidra e uno spuntone)

Protezioni: 4 chiodi e possibilità di mettere friend vari.



sosta 12° tiro



Vista verso l'alto

13

Salire verticalmente 2 mt (friend giallo in un buco) e attraversare difficilmente a sinistra (VI+) montando sopra a un terrazzino, (2 ch da collegare) attraversare a sinistra in placca con duro passo di ingresso in spaccata (VIII) su placca gialla, poi attraversare ad un chiodo a sx su prese abbastanza buone e andare ancora a sx ad un chiodo successivo, per poi raggiungere un grosso buco per riposare alla base di una fessura/diedro verticale (2 ch), risalirla (VIII o VII e A1) (2 ch e friend piccoli, friend rosso alla base della fessura) al suo termine con duro bloccaggio su presa rovescia raggiungere buoni buchi e poi la sosta posta leggermente a sinistra, saltando fuori in placca mancano i piedi che sono in spalmo, saltare su alla sosta con 2 chiusure di braccia.

(35mt sosta discretamente comoda su chiodi, si può rinforzare con friend verde e viola)

Protezioni: come indicato sopra.



sosta 13° tiro

14

Traversare a sinistra fino a un chiodo a lama non visibile dalla sosta e salire verticalmente 3 metri (passo di VII+) e continuare obliquando a sinistra con minori difficoltà (friend possibili in buone fessure) (VI) fino a raggiungere il bordo sinistro di una piccola nicchia, traversare qualche metro a sinistra in direzione di una seconda grossa nicchia, traversare una placca grigia con buchi alti e presa gialla per le mani a sx, raggiunta la nicchia molto comoda (friend e tricam eventuali) salire verticalmente per buchi buoni fino a prendere una fessura/lama (VI) (friend giallo e altri) che porta alla sosta su esile terrazzino.

(35 mt sosta discretamente comoda su 3 clessidre e 2 chiodi)

Protezioni: come indicato sopra.



sosta 14° tiro, base del diedro svaso



Vista del 14° tiro dalla sosta

15

Il famoso tiro del diedro svaso, uno dei tiri più difficili della via.

Salire leggermente a destra e poi verticalmente fino a raggiungere un bong in un buco non visibile dalla sosta (VI), continuare verticalmente fino a raggiungere un tricam incastrato in un buco (cavetto visibile (passo di VII su buchi) poi si raggiunge un secondo bong e un tricam con cordino rosa incastrato sulla sx (VII-). Da qui andare a dx leggermente e seguire la sequenza di buchi. La sequenza chiave è di circa 3 metri di placca con 3 buchetti (2 dei quali da utilizzare eventualmente con i clif), salire fino ad un kevlar leggermente a sinistra in una clessidra, appena a sx di una buona lama grigia. (IX- in libera o A3 con i clif e 2 fettucce lunghe con nodi o staffe)

Da qui traversare a dx nettamente (possibilità di piazzare un tricam o friend) (VII-) fino a una clessidra con molti cordoni, passare dritti sopra la clessidra e poi a dx fino al pilastrino giallo, con chiodo e raggiungere la scomoda sosta (VI+).

(35mt sosta scomoda su 3 chiodi).

Protezioni: come indicato sopra



Diedro svaso



Diedro svaso



sosta 15° tiro sopra il diedro svaso

16

Traversare a destra circa 4 mt, (VII il passo per uscire dalla sosta poi più semplice) piazzare un buon friend rosso in un buco non troppo alto e affrontare la placchetta verticale con 3 buchetti, fare un duro passo con blocco violento su bidito sinistro (VIII o passo su clif) per raggiungere una buona presa gialla alla base di un piastrino, passo molto lungo (cordone intorno al pilastrino), salire sul piastrino e traversare a destra senza alzarsi troppo e successivamente in diagonale fino alla nicchia (VI+ poi V) fino a entrare nella nicchia del pesce (appena entrati piazzare un cordino in uno spuntone per proteggere il compagno) e sostare sul bordo destro. (20 mt sosta molto comoda su 2 spit da 8 mm e clessidra)

Protezioni: come indicato sopra

Possibile bivacco con base un po' scoscesa, posto max 4 persone, è assolutamente necessario restare legati, in caso di pioggia con vento si è poco riparati. Noi abbiamo dormito qua dopo aver preso pioggia e una piccola grandinata a fine diedro svaso e sul tiro del traverso per arrivare alla nicchia.



Nicchia del pesce.

17

Uno dei tiri più difficili della via.

Con passaggio delicato uscire dalla nicchia del pesce a destra, salire verticalmente (friend rosso subito) su buchi non molto buoni fino a raggiungere una buona tasca vicino ad un buon verticale (sulla sx) e poi con alcuni passaggi atletici (allungo a dx da presa verticale) raggiungere una buona clessidra (VII+), attraversare orizzontalmente a sinistra un po' in discesa seguendo l'andamento dei buchi, da prima con difficoltà (VI+) (altra clessidra) poi più facilmente (V+) fino a raggiungere una clessidra con kevlar, che si trova esattamente sopra il bordo sinistro del pesce,



iniziare a salire verticalmente su buchetti (passo duro con allungo a buchetto di sinistra e poi a buona presa di destro) raggiungendo una sosta attrezzata ben visibile compiendo un leggero semicerchio a sinistra (8-10 mt VIII+ poi VI) (possibilità di mettere qualche tricam e friend o riposare sui clif riducendo le difficoltà),



non sostare, ma rinviare la sosta e proseguire sempre su buchetti per circa altri 8-10 mt sempre leggermente a sinistra e poi nuovamente a destra, bisogna crederci ma

diventano buoni i buchi, (VIII poi VI) (possibilità di mettere qualche tricam e riposare sui clif riducendo le difficoltà) fino a raggiungere una grossa clessidra dove si sosta.

(38mt sosta scomoda su ottima clessidra)

Protezioni: come indicato sopra.

Note: è necessario sfalsare molto bene le corde per ridurre gli attriti, fino alla fine del traverso è necessario rinviare solo una corda e nel tratto verticale successivo rinviare solo l'altra corda (questa manovra agevola anche il secondo di cordata). Altrimenti noi avevamo una corda intera perché eravamo solo in 2, quindi non ci sono problemi.



sosta 17° tiro

18

Uno dei tiri più difficili della via, dicono sia il tiro chiave della via ma solo perché si usa il clif fino ad un certo punto, poi si scala. Secondo me in libera è più duro il diedro svaso.

Salire in obliquo a sx fino a entrare in una piccola nicchia (clessidra e friend da mettere) (VI), passare alti con buoni buchi, entrare nella nicchia e puntare a un cavetto di un nut incastrato ben visibile (possibile friend intermedio), da questo con forti difficoltà salire obliquando a sinistra su buchetti (4 mt VIII) fino a raggiungere un chiodo con cordini (l'uso dei clif per superare questo tratto non è semplice), da questo traversare a destra in aderenza e raggiungere piccoli buchi (monoditi), con violenti passi sulle dita (buchetti) spostarsi a dx utilizzando una reglette (tacca) fino a raggiungere una ulteriore tacca a dx, accoppio e poi ancora a dx altra tacca buona, da qui verticalmente (IX- passo chiave in arrampicata) ai buchi sotto la sosta e poi alla sosta.

E' possibile anche salire dai monoditi verticalmente, ma è più duro il passo, poi salire in obliquo sempre a destra (VI+) fino a raggiungere la sosta (con i clif si passa ma con maggiori difficoltà rispetto ai passaggi sui clif del diedro svaso sotto il pesce).

(20 mt sosta scomoda su chiodi, clessidra e nut, possibile rinforzo con friend)

Protezioni: come indicato sopra.



Lungo il 18 ° tiro



Uno dei passi chiave della via



sosta 18° tiro

19

Salire dritto e leggermente a sinistra su placca lavorata (friend piccolo nella lama) alzarsi fino al chiodo e poi alla clessidra con cordino, qui mettere il friend verde nel buco (VI+) poi, ci sono due possibilità:

- Se non si tenta la libera farsi calare a corda per circa 6-7 mt e iniziare a pendolare lungo la parete fino a raggiungere sulla sinistra un chiodo visibile solo abbassandosi alla base del diedro. Risalire quindi la fessura grigia con tratti atletici in dulfer interamente da proteggere a friend medio-piccoli (VII) fino ad un chiodo, poi ancora dritto e traversare alla sosta posta leggermente a sinistra sotto al bordo sinistro di un evidente tetto giallo/grigio.

- Se si tenta la libera è necessario scendere arrampicando per circa 5-6 mt fino a quando si intravede sulla sinistra la possibilità di attraversare su placca con piccoli buchi svassi e piedi in aderenza (VIII+) fino a una evidente fessura dove c'è il chiodo

(35mt sosta molto scomoda su 4 chiodi)

Protezioni: come indicato sopra.



Vista verso l'alto del tiro 19 e successivi



Sosta 19° tiro

20

Attraversare dalla sosta orizzontalmente a destra su roccia gialla poco solida fino a raggiungere il diedro giallo (friend) risalirlo fino a prendere la fessura rovescia del tetto che lo chiude (possibilità di mettere friend) (VI+), attraversare verso destra con i piedi in aderenza tenendo la fessura rovescia del tetto fino a un chiodo, traversare a destra ed aggirare lo strapiombino fino ad un buon appiglio a destra, poi salire sul pulpito sovrastante dove si sosta (VII). (15mt sosta discretamente comoda su chiodi)

Protezioni: come indicato sopra.



Il traverso del 20° tiro



sosta 20° tiro

21

Salire verticalmente sopra la sosta fino a un chiodo (VI), rinviare e ridiscendere sotto la sosta, attraversare a destra fino a entrare nel dietro svasato con buon appiglio (si può anche attraversare direttamente senza salire ma non si riesce a proteggere la sosta), risalire il diedro (molti chiodi) (VII+ o VI A0) superando nel finale un tratto più strapiombante fessurato con 2 chiodi (VII+ o A0), salire con minori difficoltà (V) fino alla grande cengia alla fine delle grandi difficoltà.

(40mt sosta molto comoda su tre chiodi, possibilità di mettere anche uno spuntone)

Protezioni: come indicato sopra.



Vista verso l'alto del 21° tiro



sosta 21° tiro sulla cengia mediana

Nota: il posto migliore per bivaccare è circa 7-8 mt a destra della sosta, riparato da eventuale pioggia, perfettamente piano, sufficientemente spazioso per ospitare comodamente 6-8 persone, non si trova acqua di solito. Da questo punto è possibile calarsi in doppia lungo la via (12-13 doppie attrezzate), molte cordate lo fanno ma salire fino in cima ha tutto un altro sapore e valore !



Zona da bivacco alla cengia mediana.



sosta di partenza dalla cengia mediana.

22

Attaccare circa 8-10 metri a destra rispetto alla zona del bivacco, sosta con 2 chiodi e cordino (chiodo visibile a circa 4 mt da terra). Placca grigia con singolo molto difficile su piccoli appigli per uscire dal chiodo (VII) poi più facilmente leggermente a destra e successivamente a sinistra (V) (possibilità di mettere alcuni friend medi e piccoli)

(15mt sosta comoda su chiodi)

Protezioni: come indicato sopra.



Vista dalla cengia mediana verso l'alto



sosta 22° tiro

23

Salire l' evidente diedro grigio e fessurato (V) da proteggere con friend per circa 30 mt fino a un chiodo, attraversare a sinistra circa 2 mt per poi rientrare a destra (VI-), salire ancora verticalmente su roccia poco solida a sx del diedro (1 ch) superando due bombamenti fino alla sosta (V-). (40mt sosta discretamente comoda su 2 chiodi)

Protezioni: come indicato sopra. NOI ABBIAMO UNITO QUESTI 2 TIRI CON 50 METRI DI TIRO DALLA CENGIA.



sosta 23° tiro



Vista verso l'alto del 24° tiro

24

Salire facilmente su placche grigie adagiate (III+) fino a raggiungere una fascia più verticale sostare circa 15 mt a destra dell' evidente e grande diedro giallo, vicino ad una bella grotta dove si può eventualmente bivaccare in caso di bisogno.

(55mt sosta comoda su chiodo e clessidra)

Protezioni: possibilità di mettere qualche friend

Nota: punto di raccordo con la via dell' Ideale nel caso si decida di uscire da questa via attraverso la parte alta del pesce.



Sosta 24° tiro



Posto da eventuale bivacco d'emergenza a sx della sosta

25

Superare lo strapiombino sopra la sosta (V+ 1 passo) e senza percorso obbligato, con minori difficoltà (III+) salire le placche fessurate di roccia grigia ma poco solida fino a quando è possibile attrezzare una sosta a friend nel diedro.

(50mt sosta da attrezzare)

Protezioni: veloci di ogni tipo



Rampa facile

26

Salire ancora per placche appoggiate obliquando a destra 15 m (diedro appoggiato) lasciando sulla sinistra il grande diedro giallo (III) fino a 1 chiodo e poi salire ancora fino quando si arriva in vista dei camini finali (la via sale in quello più a sinistra). Qui sostare su friend in alcune fessure a piacere.

(50 mt sosta da attrezzare)

Protezioni: veloci di ogni tipo.



Vista dei camini finali alla fine della rampa di III°

27

Salire ancora per placche appoggiate scegliendo i tratti di roccia più solida e facile (III) fino alla base del diedro di sx.

(50 mt sosta con 1 chiodo con cordino e rinforzare con friend medio a sx in fessura)

Protezioni: veloci di ogni tipo.



Vista verso l'alto

28

Salire nel camino per 50 m prima a dx (III) e poi a piacere o dentro o a dx (V+) fino ad un chiodo giallo sotto ad un piccolo sasso incastrato.

(45mt sosta su chiodo giallo poco visibile e friend o tricam nel buco appena sopra)

Protezioni: veloci di ogni tipo.

29

Salire il risalto sopra alla testa usando una piccola lama grigia appena a dx (V), aiutandosi in spaccata nel camino e poi continuare facilmente (III) fino sotto ad una zona più verticale, sostare alla base (chiodo e rinforzare con friend)

(40 mt). Protezioni: veloci di ogni tipo



Vista verso l'alto del 29° tiro

30

Salire sopra la sosta a sx, fino alla base di una strozzatura, sotto a una zona strapiombante spesso bagnata (V) superare con passi atletici lo strapiombo, in spaccata, utilizzando vari appigli spesso umidi (VI) (friend in fondo al diedro nella fessura, ci si arriva allungandosi molto), saltare fuori con buoni appigli e continuare nel diedro fino ad un punto in cui sulla destra la roccia accompagna fuori dal diedro tramite buone lame e buoni appigli, fino ad arrivare ad un piccolo pulpito a dx con buona sosta su 2 chiodi e cordino (non visibile da sotto) (40 mt su 2 chiodi con cordino, possibilità di rinforzare con friend piccolo)

Protezioni: veloci di ogni tipo.



sosta 30° tiro

31

Salire dritto il diedrino e poi restare sulla destra fin sotto ad una placca gialla (2 chiodi visibili), possibilità di mettere friend, superare il tratto (VI) ed uscire, poi salire dritto un diedrino aperto e sostare su una piazzola. (40mt sosta comoda su 2 chiodi e possibilità di mettere friend)



sosta 31° tiro



Vista verso l'alto del 32° tiro

32

Salire prima un po' a sx e poi dritti su placca appoggiata (III) e continuare nel camino fino ad una sosta ben visibile nel camino (III/IV)

(50 m sosta comoda 2 chiodi e cordino + sasso incastrato a sx eventualmente)



sosta 32° tiro

33

Salire dritto nel camino per 3 metri e poi con arrampicata atletica sulla parete destra del camino (aiutando si in spaccata) 3 chiodi visibili (5 mt VI), uscire dal camino su terreno più facile (IV), proseguire per facili roccette friabili e ghiaia sulle cengette per altri 20 mt fino alla base di un diedro appoggiato friabile.

(50mt sosta comoda su clessidra, possibilità di integrare con friend)

Protezioni: come indicato sopra



Il 33° tiro



sosta 33° tiro

34

Proseguire su terreno appoggiato di facili roccette (III+) sempre dritto fino alla forcella in vista del ghiacciaio (non salire a sx alle altre forcelle), da qui a sinistra si vede un cavo d'acciaio e le antenne, quindi sostare sul cavo d'acciaio o su uno degli ancoraggi, comoda cengia all'altezza delle antenne della funivia di punta Rocca (50 mt sosta comoda su grosso fittone in ferro). Protezioni: veloci di ogni tipo



Vetta e sosta sul cavo metallico



Vetta

Discesa:

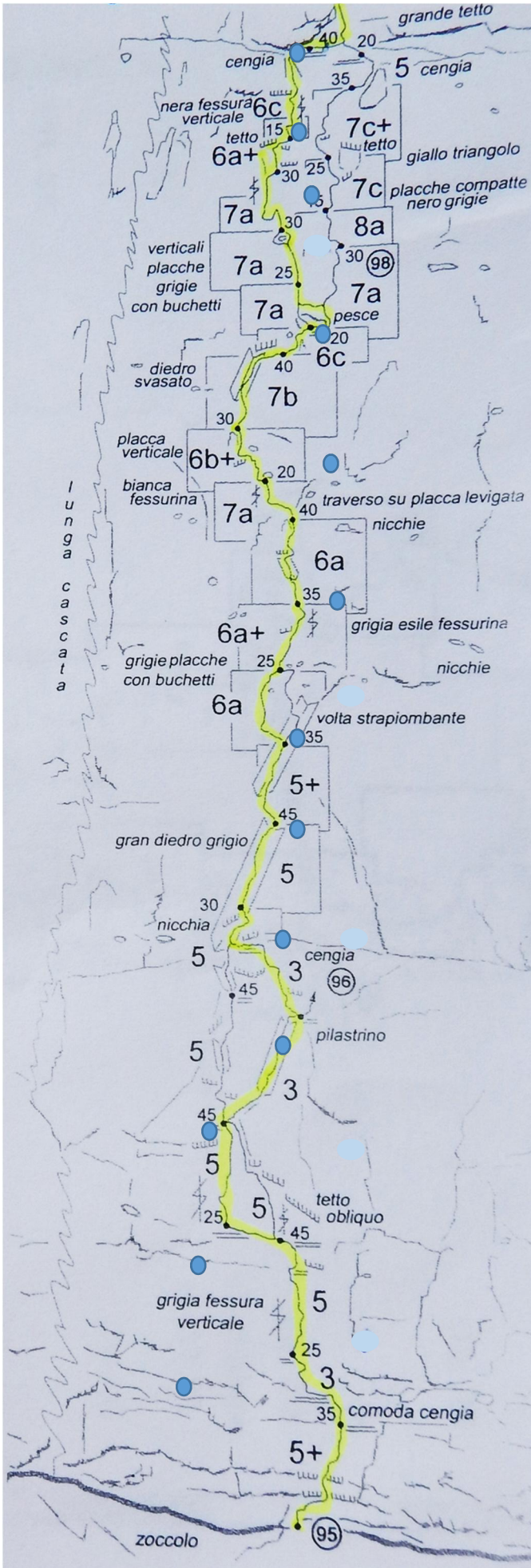
Da qui o si arriva alla stazione della funivia scendendo le scalette di servizio della funivia, se ancora funzionate bussare e farsi aprire la porta per entrare nella stazione altrimenti arrangiarsi in qualche modo per aggirarla eventualmente con una breve corda doppia.

Attenzione che se il ghiacciaio è secco e con molto ghiaccio, cioè crepacce terminali e crepacci vari, bisogna avere idonei attrezzi di sicurezza (picozza e ramponi) o consiglio di dormire alla stazione e scendere il giorno dopo (ultima corsa in discesa in questa stagione alle 16,00 circa).

Se si decide di scendere in queste condizioni, spesso conviene fare una doppia da 60 m per saltare la prima terminale (attenzione che sia possibile saltarla/passarla risalendola, quindi che non sia troppo aperta) e poi scendere su neve o ghiaccio fino alle piste da sci e poi al lago Fedaiia tramite strada di servizio.

Se non si riesce a scendere o c'è buio e siete sul ghiacciaio potete salire all'intermedio della funivia, bivaccare sopra le scale del tunnel e scendere il giorno dopo con la prima funivia alle 9.10 circa. Attenzione che di solito a metà settembre la funivia chiude, informarsi bene.

Marco Gnaccarini



= DOPPIE