

## MULTIPITCH VALLONE DI SEA - SPECCHIO DI ISIDE - VIA SOGNO DI SEA



### **SCHEDA TECNICA**

primi salitori: G.C Grassi - I. Meneghin - M. Lang

quota partenza (m.):

quota vetta (m.): 1800 m

dislivello complessivo (m.):

tempo di salita: 4-5 ore

difficoltà: ED- ; 6b max/5c-A1 obb

esposizione: Ovest (sole dopo le 15)

località partenza: Forno Alpi Graie

punti appoggio:

periodi dell'anno consigliati: estate, primi giorni d'autunno

materiale: 8 rinvii, una serie di friend fino al 2 (doppiando magari le misure medio-piccole), corde da 60, una piccola scelta di nut, fettucce e moschettoni per collegare le soste, all'occorrenza qualche chiodo (privilegiare knife-blade e lost arrow)

vedi anche: G.C. Grassi 'Sogno di Sea', M. Blatto 'Vallone di Sea - Un mondo di pietra'

### **ACCESSO STRADALE E AVVICINAMENTO**

Provenendo da Torino risalire tutta la Val Grande fino all'abitato di Forno Alpi Graie dove si

# CUNEOCLIMBING

IL PORTALE DELL'ARRAMPICATA CUNEESE

parcheggia la macchina. Seguire le indicazioni per il Vallone di Sea e proseguire per un largo sentiero. Guadare facilmente il torrente (cartello per lo Specchio di Iside) e raggiungere la costruzione in cemento dell'acquedotto. Da questa risalire la ripida pietraia (ometti) fino a raggiungere la parete. Tenere come riferimento la grossa lastra addossata alla parete della via Spit Story (ben riconoscibile dalle placchette); la nostra via attacca una cinquantina di metri più a destra. Risalire fra i cespugli o in alternativa un saltino roccioso un po' esposto e raggiungere una rampa erbosa di 3-4 metri ascendente verso destra. In cima a quest'ultima, due fix da collegare segnano l'attacco della via.

Per ulteriori informazioni su come arrivare visitate la mappa di Cuneoclimbing.it

<http://www.cuneoclimbing.it/mkportal/modules/mappa/mappa.htm>

## ROCCIA

Granito di ottima qualità. Prestare molta attenzione all'erba e alla terra che riempiono alcune fessure (soprattutto nel primo tiro) rendendo difficoltosa sia la protezione che la progressione.

## CHIODATURA

la via è praticamente sproteggta, ad eccezione dei primi 2 tiri (1 spit) e dell'ultimo 2 spit. E' presente anche uno spit dove si effettua il pendolo che caratterizza la via. Generalmente buone le possibilità di protezione nelle fessure, ma alcuni passaggi in placca sono impropeteggibili o richiedono l'uso di chiodi. Sulla via si trovano inoltre alcuni vecchi chiodi che vanno doverosamente ribattuti e controllati. (i chiodi sono stati ribattuti il 4 ottobre 2008)

## DESCRIZIONE

Salita:

L1: attaccare il corrispondenza di una lama fessura che termina con uno spuntone (V; V+). Risalire una rampetta erbosa e attraversare verso destra su una cornice erbosa (1 spit, VI) fino a raggiungere un'esile fessura con un arbusto secco. Risalirla (attenzione alla terra) e proseguire nel diedro via via più marcato fino a sostare sul pulpito al suo termine (V+ poi IV) 30m

L2: dalla sosta innalzarsi verticalmente nel diedro (V) per alcuni metri fino ad un terrazzino. Continuare a risalire il diedro usando prima le tacche e le fessure sulla faccia sinistra, poi la bella fessura di fondo fino a raggiungere la cengia mediana. Attraversare la cengia e puntare all'estrema sinistra (spit di direzione visibile) e salire ancora di pochi metri la lama a destra dello spit fino a raggiungere la sosta. 45m

L3: alzarsi sopra la sosta e raggiungere la rampa erbosa che ascende verso sinistra. Risalirla e poi proseguire in un aperto diedro. Prima che questo muoia sulle placche compatte attraversare a sinistra in piena placca, circa all'altezza di un chiodo visibile sulla faccia destra del diedro. Attraversare in placca per alcuni metri (impropeteggibili) e raggiungere la sosta (in comune con spit story). 25m

L4: riporto il tragitto il più simile possibile all'originale. Dalla sosta ascendere sulla delicata placca verso sinistra fino a raggiungere uno spit con maillon. Rinviarsi e farsi calare dal compagno di 15 metri almeno. Iniziare il pendolo che ci permetterà di raggiungere l'esile fessura che a sinistra solca la placca. Puntare ad una picchieta di questa fessura (la terra che rende parzialmente cieca la fessura non permette di aggrapparsi ad altri punti). Risalire la fessura (VII o A1) fino ad uscire sulla rampa erbosa che prosegue verso sinistra (duro incastro di mano per ribaltarsi). **NB:** controllare attentamente il cordino che collega la sosta dal momento che il secondo pendolerà su questo!

L5: alzarsi sulla sosta nel diedro a sinistra poi attraversare verso destra su placca delicatissima (V+) fino ad oltrepassare lo spigolo. Si sosta alla base di un gigantesco diedro ad arco. 15 metri

L6: salire il diedro ricercando i giusti incastri fino a raggiungere un pulpito (V+). Cercare la sosta oltre lo spigolo sinistro, proprio sulle placche. Tiro molto bello ma breve, 10 metri

L7: innalzarsi sulla placca (V+) poi traversare verso sinistra su un'esile cengia esposta (IV) fino a raggiungere uno spit. Proseguire il traverso fino a portarsi sulla verticale di un secondo spit. Salire la placca (VI) fino in sosta.

Discesa: Una prima doppia permette di raggiungere una sosta a fittoni posta in basso e a sinistra di S4. Con una seconda e lunga calata si raggiunge la cengia erbosa alla base dell'enorme lama staccata di spit story. A questo punto o si traversa a destra (faccia a monte) su cengia erbosa per alcuni metri e si raggiunge la sosta o ci si cala su un fix di spit story direttamente (come abbiamo fatto noi che abbiamo

# CUNEO CLIMBING

IL PORTALE DELL'ARRAMPICATA CUNEESE

giudicato il traverso poco sicuro). Ad ogni modo la terza calata, di pochi metri, permette di raggiungere la base della parete.

Commenti personali: via meravigliosa, in un ambiente a dir poco magico e suggestivo. Il vallone di Sea, con la sua severità non può che incutere un profondo senso di rispetto. La via è impegnativa sia tecnicamente che psicologicamente dal momento che attraversa spesso placche compatte e di difficile protezione. Il tiro del pendolo richiede inoltre una buona conoscenza delle manovre di corda e affiatamento con il compagno. La soddisfazione che si prova una volta giunti in cima è però davvero impagabile.



Il bellissimo diedro di L6 visto dalla sosta di partenza

Se qualcuno è in grado di fornirci ulteriori informazioni, migliorie o eventuali correzioni alla presente relazione è pregato di scrivere a [info@cuneoclimbing.it](mailto:info@cuneoclimbing.it).