

MULTIPITCH GRIMSEL HOSPIZ – ELDORADO EL MAESTRO



SCHEDA TECNICA

Primi salitori:

Esposizione: Sud

Sviluppo: circa 560 metri

Difficoltà: 7a+ max (6c obbligatorio) S3

Tempo di salita: 6h

Periodo consigliato: estate.

Attrezzatura: Diversamente da ciò che è riportato dalla guida nuts e friends non servono se non un paio di medi per L6...ed un micro per l'uscita di L7. 10 rinvii, corde da 60. Le soste, salvo un paio, non sono collegate.

Altre info: ARRAMPICARE IN SVIZZERA Ed. Versante Sud - luglio 2004; Plaisir West 2004

MOTORHEAD CLIMBING

IL PORTALE DELL'ARRAMPICATA CUNEESE

ACCESSO STRADALE E AVVICINAMENTO

Dal piazzale del Grimsel Hospitz scendere alla diga, attraversarla, entrare in una sorta di casupola salirne le scale all'interno e seguire l'evidente sentiero tra saliscendi vari, utile una pila per la galleria che by-passa lo sperone che scende nel lago. Prima di arrivare alla parete si incrocia sulla Dx il sentiero di discesa ed appena sopra un pietrone a tetto che funge da bivacco. Conviene lasciare lì gli zaini per riprenderli al ritorno senza dover tornare all'attacco della via. Dopo aver posato gli zaini continuare sin sotto la parete ed appena possibile risalire il pendio, ometti.

I nomi delle vie sono scritti alla base.

TIPO DI ROCCIA

Placche su granito perfetto

CHIODATURA

Spit inox a volte distanziata ma mai pericolosa. Possibilità di integrare con friend piccoli.

DESCRIZIONE

La Via attacca un po' più in basso ed a Sx di MOTORHEAD lungo una fessurina erbosa che porta sotto un evidente tetto, scritta in rosso a 4 metri da terra poco evidente.

L1) seguire la fessurina erbosa e superare un muretto, 4c

L2) facile partenza sin sotto un muretto, con fixe e cordino, che va aggirato a Sx, sosta sopra un secondo muretto, 6a

L3) superare una lunga placca con chiodatura fotonica...alla faccia dell'S2+...6a+

L4) placche e muretti, andare a Sx per la sosta, 6a+

L5) primo fixe lontano, vaga fessurina e traversare a Sx puntando ad un fixe con lunga fettuccia marcia appesa, bellissima placca a micro reglette con chiodatura...spaziata, 6a+

L6) primo fixe in alto a Dx, non puntare al secondo un paio di metri al di sopra ma traversare ancora a Dx ad una bella lama fessura alla cui fine è presente un terzo fixe, diedrino e fessurina, poi muretto e sosta, 6a/6a+ (questo tiro nella guida è dato 6b/c ???).

L7) si è ora sotto il tiro chiave di 7a+, 40m circa e 9 fixe, qui l'obbligatorio è un buon 6c e non il 6b dichiarato e neanche tanto vicino ai fixe. Dall'ultimo fixe per arrivare in sosta bisogna andare a prendere la fine fessura nel diedro a Dx...bel runout...

L8) seguire la fessurina sino al primo fixe e scegliere se andare al fixe in alto a Dx o a quello lontanissimo a Sx per poi tornare a Dx...chiodatura assolutamente illogica, il runout per andare a quello di Sx è notevole e si cade anche male, ma non si capisce come andare a quello di dx...hahahaha...bel casino! 6b/c!

L9) tiro facile con mureto da aggirare da sx a dx, 4a

L10) muro lisciato dall'erosione e primo fixe altissimo, conviene aggirarlo da Dx a Sx, runout più lungo ma più facile, piccolo diedro e sosta, 6a

L11) diritti sin sotto un arco e salire il muretto nero per traversare decisamente a Dx puntando alla sosta alla base del diedrone di MOTORHEAD, lungo tratto sproteetto, 6b

L12) primo fixe in alto a dx, difficile capire come andare a prenderlo! Poi bellissimo muro con belle prese verticali, 6b

L13) altro bellissimo muro con chiodatura...spaziata, compreso arrivare al solito primo fixe, dove la



IL PORTALE DELL'ARRAMPICATA CUNEESE

difficoltà molla i 2 fixe successivi sono lontanissimi ma le prese ed appoggi anche se non si vedono dal basso...ci sono! 6b

L14) alzarsi dalla sosta e per facili placche sprotette alla sommità, 3c.

Discesa: dall'ometto d'uscita seguire altri ometti giù per un canale a Dx guardando la parete. Massima attenzione se bagnato! Si seguono le traccie sino ad un ulteriore canale che sembra impossibile scendere specie se umido (quasi sempre), a Dx, scendendo, su uno spuntone ci sono dei cordini per doppia, conviene farla. Sempre per canali, tracce, scivoli d'acqua e paludi arrivare ad una zona boschiva, cercare un passaggio tra di essa e riprendere il vago sentiero tra rigagnoli vari. Alla fine si arriva al bivacco sotto il pietrone dove si sono lasciati gli zaini (sempre che all'andata lo si sia trovato!). 1 ora buona.

NOTE

Via che alterna tiri bellissimi ad altri che, se pur belli, son davvero poco logici e...votati alla ricerca del difficile zigzagando qua e la... Tutti i tiri, a parte il 1°, il 9° e l'ultimo, non scandono mai sotto il 6a e sono impegnativi sul piano psicologico, meglio avere un buon 6c in placca per godersela; questo non per tirarsela ma per non trovarsi sorprese poco gradite a metà tra due fixe...

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