

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.

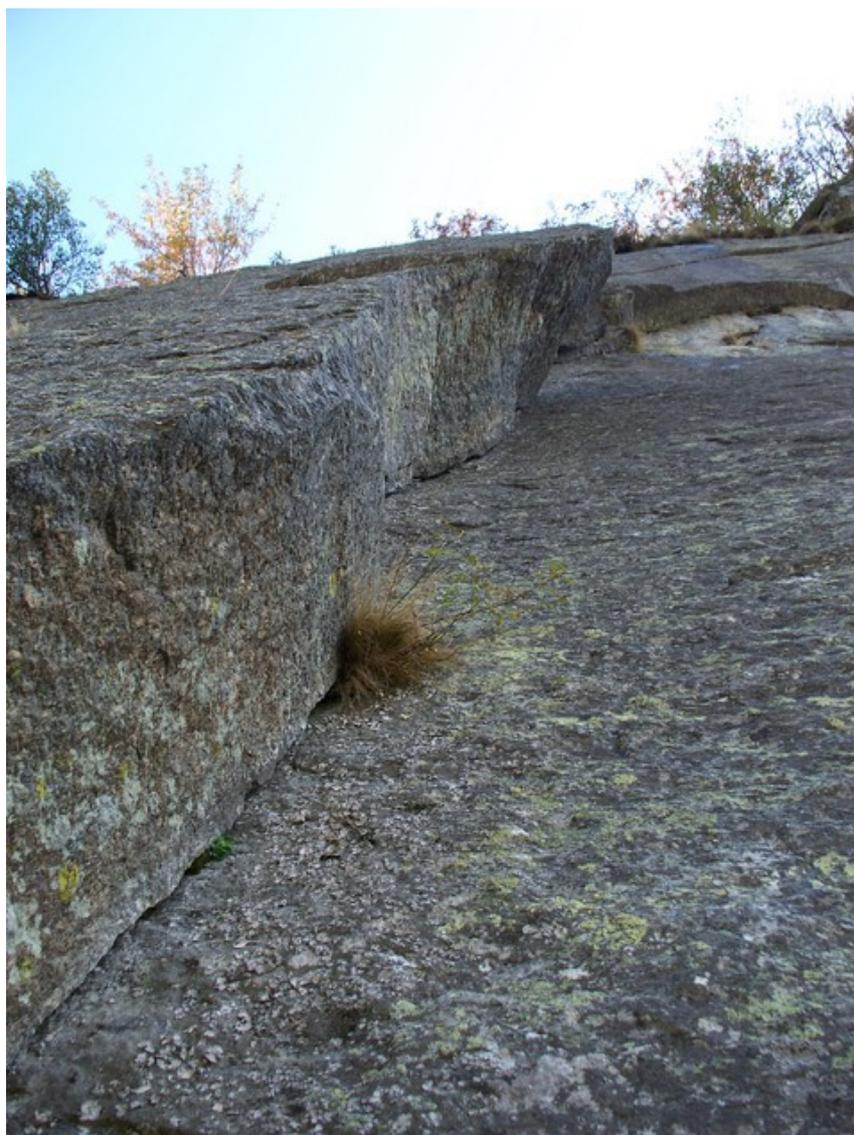
Discesa: Una prima doppia permette di raggiungere una sosta a fittoni posta in basso e a sinistra di S4. Con una seconda e lunga calata si raggiunge la cengia erbosa alla base dell'enorme lama staccata di spit story. A questo punto o si traversa a destra (faccia a monte) su cengia erbosa per alcuni metri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