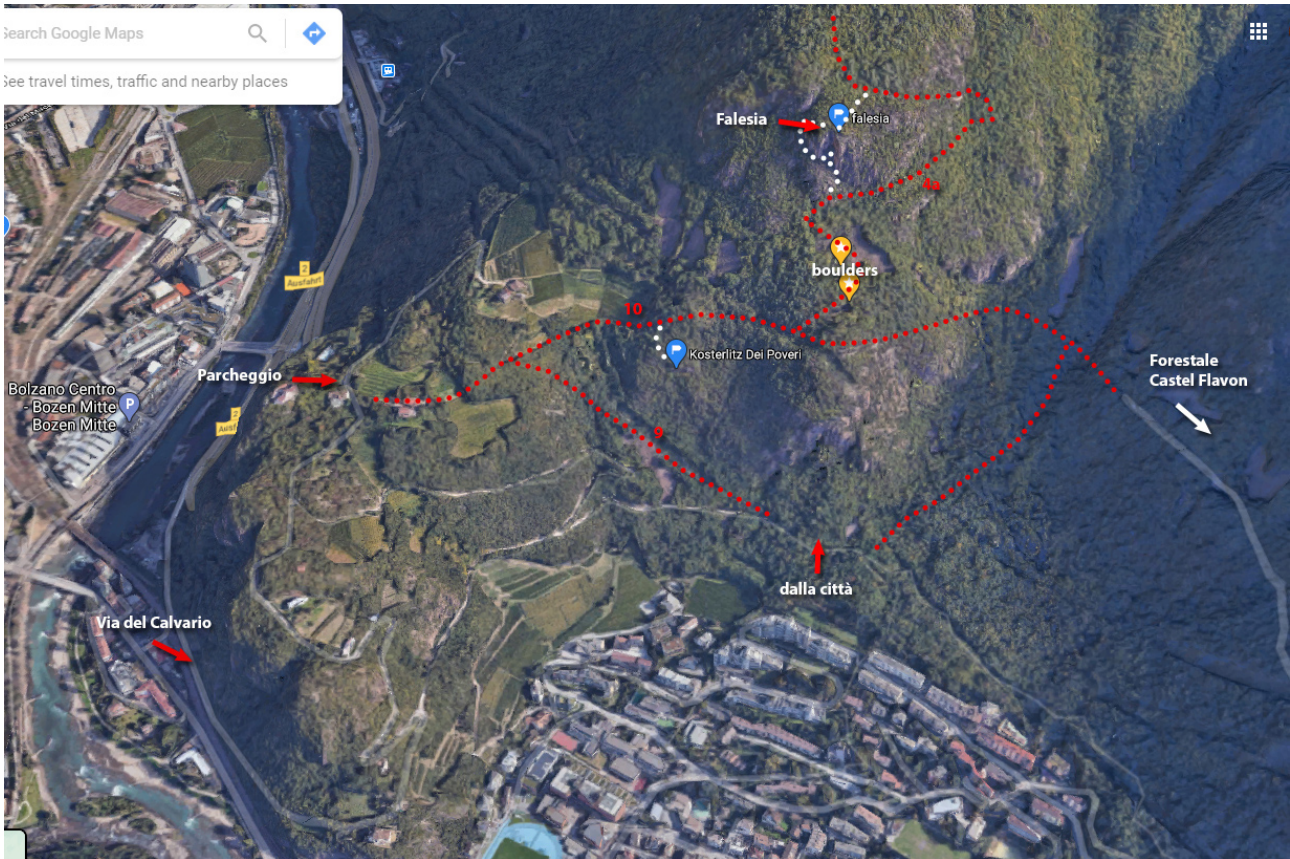


# Virgolo Cracks:

## Come arrivare da Bolzano:



Percorrere in auto “**Via del Calvario**”, sorpassare le ultime abitazioni lungo la strada e parcheggiare più avanti presso un albergo abbandonato (tre/quattro posteggi **GPS: 46.490444, 11.356353**). Da qui prendere lo stradello che porta in pochi metri ad un’altra abitazione privata dietro la quale si trasforma nel sentiero **9 + 10**. Tenere il sentiero alto (n.10) e percorrerlo fino ad oltrepassare l’ultimo campo sulla sinistra. Da qui è possibile scendere di pochi metri nel bosco (in prossimità di una freccia che indica in basso incisa su una roccia a sinistra del sentiero, **GPS: 46.486575, 11.357119**) per raggiungere il masso fessurato “**Kosterlitz dei Poveri**”, 6b+. Proseguendo invece lungo il sentiero 10 si oltrepassa una passerella di legno e si arriva al bivio con il sentiero **4a**, in prossimità dei piloni dell’alta tensione. Prendere il bivio a sinistra (sentiero 4a) che sale in cima alla montagna, dopo pochi metri si arriverà a una radura davanti alla zona blocchi dalla quale è ben visibile la parete della falesia in alto a sinistra. Proseguire per il sentiero fino ad oltrepassare i blocchi e la sassaia, il sentiero farà una curva verso destra in prossimità delle prime rocce, poco dopo si troverà un masso isolato sulla sinistra, oltrepassare anche quel masso e si arriverà dritti sotto alla parete principale della falesia. In questo punto è presente sul lato sinistro del sentiero un **ometto** e sul lato destro una specie di **muretto** costruito con le pietre: **GPS 46.484118, 11.358511** (figura 1).



Figura 1



Figura 2

Da qui abbandonare il sentiero, salire sulla sinistra attraversando pietre instabili e trovare una traccia che sale in obliquo verso destra passando tra roccia e alberi (figura 2). In poco si arriverà alla base della parete principale della falesia. Continuare verso sinistra lungo la parete su uno stretto sentierino (figura 3), fino ad oltrepassare un profondo buco che si crea alla base della parete stessa. Dopo poco, in prossimità di un albero, si troverà il breve tratto di corda fissa da risalire per arrivare alla base delle vie **“Facile ma larga”** e **Fessura del Gufo”**.

Per arrivare alle fessure **“Mezzogiorno di Fuoco”**, **“Black Mamba”** e **“Fight Club”** non salire per la corda fissa in prossimità dell’albero ma proseguire per la traccia a sinistra che sale tra le rocce in direzione dello spigolo sinistro della falesia. Arrivati sotto lo spigolo sarà possibile vedere l’altro tratto di corda fissa da risalire per arrivare a **“Mezzogiorno di Fuoco”** (e volendo anche a **“Facile ma Larga”** e **“Fessura del Gufo”**). Per arrivare da **“Black Mamba”** e **“Fight Club”** invece proseguire oltre lo spigolo e continuare a costeggiare la roccia fino ad arrivare sotto l’evidente muro liscio fessurato (sono presenti un paio di tratti di corda per aiutarsi a salire ma non c’è bisogno di legarsi). Proseguendo oltre **“Black Mamba”** è possibile salire a piedi in cima alla falesia, aiutandosi con i tratti di corda lasciati in posto.



Figura 3



Figura 4

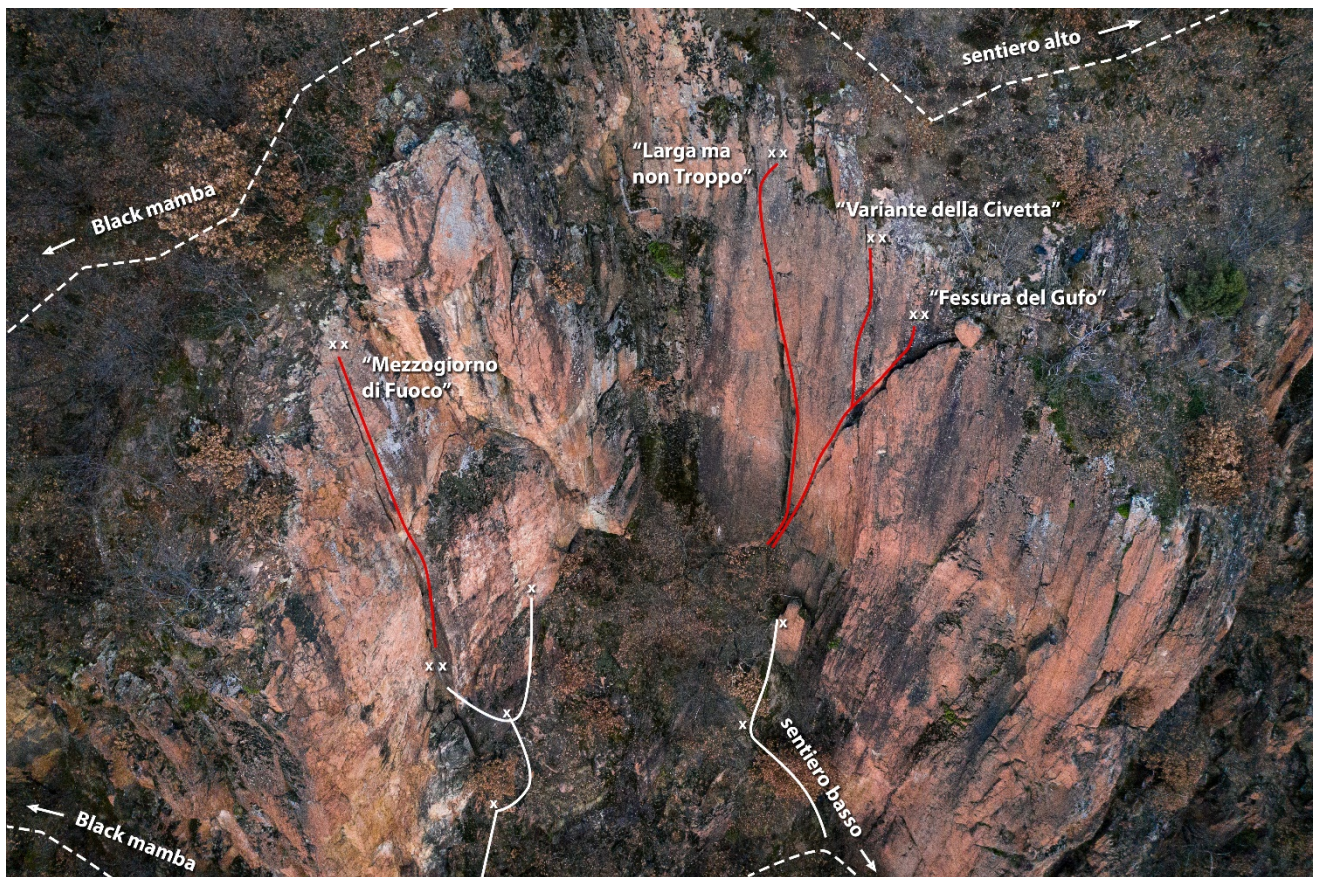
Alternativamente è possibile **arrivare alla cima della falesia** proseguendo a piedi per il sentiero principale: dopo una curva verso sinistra e un tratto ripido il sentiero esce dal bosco e percorre un tratto pianeggiante e panoramico, passando davanti a un grosso masso. Poco dopo il sentiero rientra nel bosco e qui, **in prossimità di un ometto e di un punto con numerose pietre sulla sinistra del sentiero** (figura 4), si può scendere in diagonale a sinistra per raggiungere in breve la sommità della falesia. In cima si troverà uno spiazzo abbastanza comodo e piano: per calarsi dagli alberi fino alla base delle vie serve una corda di 25/30 metri, oppure uno spezzone di soli 10/15metri per raggiungere le soste.

- **Attenzione: necessari una maniglia jumar (o un bloccante), un gri-gri e una longe per risalire i brevi tratti di corda fissa per arrivare alla falesia. La corda è frazionata ed è necessario assicurarsi allo spit per passare il gri-gri sul pezzo di corda successivo.**

- **Le soste sono fatte da due spit uniti con spezzone di corda, è presente una maglia rapida per la calata.**
- **Tutte le corde sono state messe a inizio 2021, dovrebbero essere buone sicuramente per qualche anno; si raccomanda comunque di controllarne lo stato.**
- **Gli itinerari sono stati puliti al meglio, ma siccome si tratta di vie nuove è sempre consigliato il casco, in via precauzionale, per chi fa sicura.**
- **Seppure i gradi non siano elevati si raccomanda di non sottovalutare le vie, soprattutto “Fessura del Gufo” e “Variante della Civetta”, che richiedono parecchi friend grandi. Leggere preventivamente le informazioni sul materiale necessario.**
- **La falesia presenta possibilità di sviluppare itinerari al di fuori delle fessure, seppur la roccia necessita di pulizia. Non sono contrario al fatto che si chiodino nuove vie, ma gradirei essere informato. Ogni spit che verrà messo sulle fessure sarà rimosso.**

**Buon divertimento**

## Le vie:



### **Mezzogiorno di fuoco, 6a+, 18/20mt:**

dadi medio/grandi, tre o quattro rinvii.

1x friend 0.4 a testa stretta (wildcountry zero, BD Z4, alien, totem o DMM dragonfly)

1x Cordino per clessidra ~60cm (opzionale)

1x friend #1

2x friend #2 e #3

1x friend #4 (da usare poco sopra la sosta)

Sosta comoda alla base del diedro vicino a un albero. Due spit da collegare. Roccia non superba nella parte inferiore, é stata fatta attenta pulizia ma per sicurezza si consiglia il caschetto per chi fa sicura.

### **Larga Ma non Troppo, 6b+, 20/24 metri:**

2 serie di friends dallo #0.5 al #3

1x friend #4 (oppure friend #3.5 che ha il vantaggio di poter essere posizionato più in alto sul passo chiave)

1x friend #6 (eventualmente #5) non indispensabile ma utile per proteggere il passo di entrata nel diedro.

1 rinvio per cordino attorno all'albero.

Arrampicata in diedro fessurato con passo chiave dove la fessura si allarga. Finale più facile, roccia ottima.

### **Fessura del Gufo, 6b, 20/24 metri:**

3x friend #5 (eventualmente anche 4 friend #5)

2x friend #6

1 rinvio per cordino attorno all'albero.

Fessura offwidth che può anche essere affrontata in dulfer. Più spaventosa di quel che sembra quando affrontata da primi, dove la cosa più complicata diventa la gestione delle protezioni. Attenzione al fatto che lo spigolo della fessura potrebbe grattare contro la corda in caso di caduta.

### **Variante della Civetta, 6b+, 20/24 metri:**

3x friend #5

1x friend #6 (eventualmente 2 friend #6)

1x friend 0.5 a testa stretta (wildcountry zero, BD Z4, alien, totem o DMM dragonfly)

1x Totem cam verde (0.75)

1x friend #2

Dadi di medie dimensioni e 1 rinvio (un piazzamento singolo)

1x friend #0.3 (oppure #0.4)

1 rinvio per cordino attorno all'albero.

Variante della fessura precedente con uscita diretta dopo la parte offwidth più impegnativa. Un passo delicato in placca, più difficile la lettura delle protezioni su questa seconda parte.

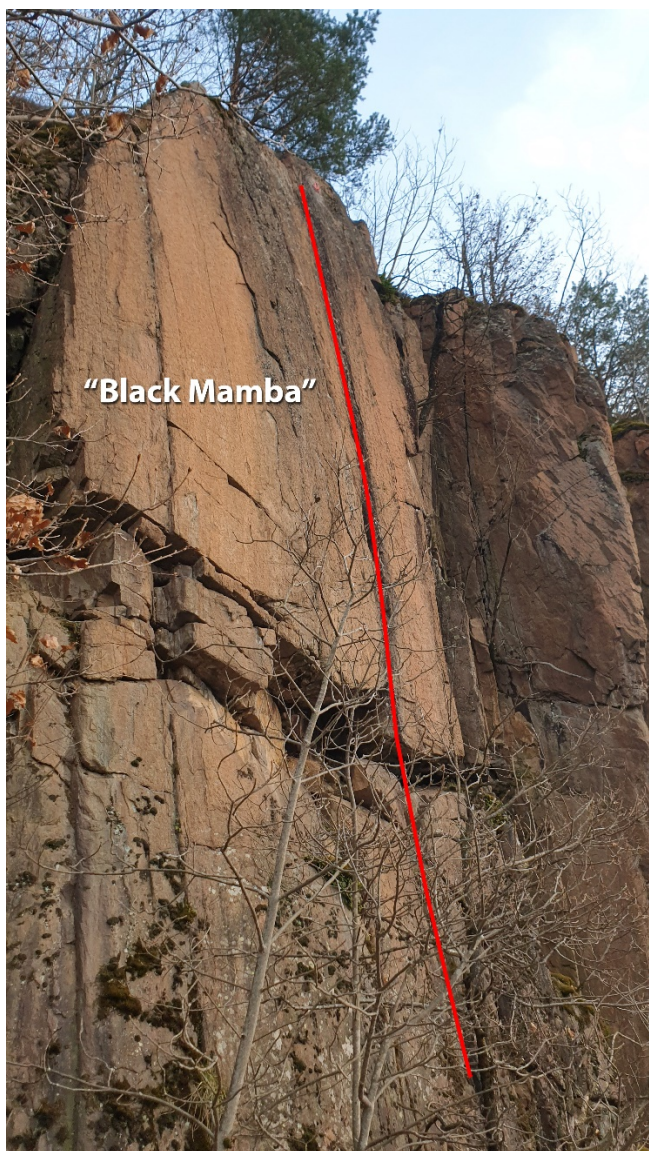


*Mezzogiorno di Fuoco*



*Fessura del Gufo (©Tristan Hobson)*

## Dietro L'angolo:



### **Black Mamba, 6c, 18 metri:**

1 serie di friends dal #0.2 al #1 (eventualmente doppiare il #1)

1x friend #3 o eventualmente #4 per la fessura larga di partenza.

Dadi medio piccoli e quattro/cinque rinvii.

Interessante fessura ad incastrici di dita dopo una facile placca iniziale.



### **Fight Club, 7a, 15 metri:**

1x friend #7 in partenza

1x friend #2 e #6 (quest'ultimo opzionale)

2x friend #1 e #3

Eventuali rinvii per allungare le protezioni.

Non banale sezione offwidth iniziale. La parte centrale è relativamente semplice e presenta incastrici di mano; più ostico il finale dove torna ad allargarsi (c'è comunque la possibilità di mettere un #1 in alto, ed eventualmente un #6 poco sotto catena).



*Fight Club*



*Larga ma non Troppo*