

Relazione attinente alla scalata sullo spigolo del Monte Glemine. Ascensione effettuata in data 10 maggio 2015 da Toso e PMI.

Itinerario automobilistico: Arrivando da via Sottocastello, parcheggiare all'intersezione con la Strada Provinciale 20 nei pressi del tunnel e prima di entrare all'interno delle mura di Gemona (vedi Ubicazione alla fine di questo post);

Avvicinamento: Entrare nella fenditura del muro che conduce alle falesie di Gemona. Risalire il sentiero in direzione del settore Didattico che si trova proprio alla fine del sentiero 5 min. dal parcheggio.

Dislivello di avvicinamento: 50m.

Lunghezze: 12 tiri + 1 di collegamento;

Dislivello in arrampicata: 300 m.;

Quota di partenza (avvicinamento): 300 m.s.l.m.;

Quota di partenza (arrampicata): 350 m.s.l.m.;

Quota di arrivo: 710 m.s.l.m. vetta del Monte Glemine;

Difficoltà: V°-;

Soste: Tutte su due chiodi resinati da unire con cordino;

Esposizione: Sud-Ovest;

Vie di fuga: Nessuna, eventualmente calarsi in doppia. Tutte le soste hanno un anello di calata, ma credo che la ritirata in corda doppia risulti piuttosto articolata vista la conformazione dello spigolo;

Tipo di roccia: Calcare;

Materiale: Normale dotazione alpinistica, portare cordini, nuts e friends, in via ci sono pochissimi chiodi;

Tempo di arrampicata: 4 ore;

Discesa: A piedi lungo il sentiero sul versante Nord;

Attacco: L'attacco è facilmente individuabile dalla presenza di una larga fessura-camino verticale che termina proprio su un albero. Alla sinistra di questa fessura è visibile una sosta costituita da due fittoni resinati. Alla destra s'intravede una sbiaditissima scritta "spigolo";

Relazione:

Primo Tiro (III°, 30m.): Si sale alla sinistra della fessura e poi ci si porta alla sua destra. Giunti al termine della fessura, nei pressi dell'albero, si segue l'evidente percorso in diagonale destra fino ad incontrare due fittoni resinati su comodo ballatoio;

Secondo Tiro (III°+, 30m.): Salire a sinistra vincendo il facile muretto, poi si prosegue per rocce più facili e zolle erbose;

Terzo Tiro (III°+, 55m.): Spostarsi leggermente a sinistra della sosta e risalire il primo muretto verticale, poi proseguire su terreno più facile fino al successivo muretto ove troneggia un resinato. Rinviare e proseguire affrontando anche la successiva placca ammanigliata e verticale fino a raggiungere la comoda sosta su resinati posta nei pressi di un bellissimo diedro fessurato;

Quarto Tiro (IV°+, 20m.): E' il tiro chiave della via. Esteticamente si presenta molto bello: un bel diedro fessurato che sale diagonalmente su una bella placca. Purtroppo è pressoché marmorizzato a causa dei numerosi passaggi. Le difficoltà maggiori, a mio avviso, si riscontrano fino al primo spit, poi l'arrampicata rimane estremamente delicata, ma un po' più sicura. Essendo

una roccia molto unta, richiede una certa esperienza e molta attenzione e oculatezza. E' un quarto grado ma è come arrampicare su un sesto. Ci sono tre resinati e due chiodi, quindi il tutto è molto ben protetto, ma la roccia è davvero insidiosa. Si arriva in sosta proprio alla fine del diedro;

Quinto Tiro (IV°+, 25m.): Dalla sosta si affronta la parete successiva ove spicca un resinato. Poco prima del resinato c'è una fessura ove può essere inserito un friend. Una volta rinviato conviene proseguire in direzione dello spigolo a sinistra, che oppone un passo duro (IV°+) poi, una volta vinto lo spigolo, l'arrampicata procede più facile, su placche articolate e fessurate fino in sosta. Presenza di un chiodo circa a metà tiro.

Sesto Tiro (IV°, 30m.): Dalla sosta si affronta, con una bella arrampicata atletica, la paretina rocciosa fessurata con massone appoggiato (IV°, possibilità di proteggersi con un friend), poi si segue il filo dello spigolo con arrampicata facile (II°, III°) e logica. Fare attenzione che circa a metà percorso (dopo circa 20 m. di corda) si deve deviare a destra su una comoda traccia di sentiero che conduce ad una placchetta ove si vedono due resinati. Qui si sosta.

Ottavo Tiro (IV°, 40m.): Si arrampica sulla bella placca fessurata in direzione della parete nera, poi si devia a sinistra seguendo il bel diedro che lascia sulla destra la parete nera. Arrampicata divertente e ottime possibilità di proteggersi con friend e cordini. Si arriva nuovamente sullo spigolo e si volge a destra affrontando la successiva bella placca articolata fino ad arrivare in sosta su resinati. Lunghezza molto bella e divertente.

Nono Tiro (III°, 40m.): La lunghezza si sviluppa sul filo dello spigolo per rocce molto facili. Progressione senza difficoltà e neanche indimenticabile fino alla sosta.

Decimo Tiro (V°-, 50m.): Dalla sosta ci si sposta qualche metro a destra e si affronta un bel diedro strapiombante che oppone passi di IV°+/V°-, ben protetti ma che richiedono un'arrampicata atletica e molto divertente. Vinti i 5-6 metri di strapiombo, la via prosegue sullo spigolo su roccia più facile (III°) fino ad arrivare in sosta.

Undicesimo Tiro (III°, 30 m.): Si prosegue sul filo dello spigolo, con percorso logico e facile fino a raggiungere la sosta. Tiro privo di difficoltà e piuttosto banale.

Collegamento (10 m.): Un traverso a destra (faccia a monte) su comoda cengia erbosa, porta alla successiva sosta posta proprio sotto una bella placca molto lavorata.

Dodicesimo Tiro (IV°, 25m.): Bellissima placca molto fessurata e molto lavorata, completamente da proteggere che però, pur opponendo difficoltà modeste (IV° ad essere generosi), sa regalare una divertentissima arrampicata. Si mantiene una progressione diagonale sinistra e si arriva in sosta (due resinati) nei pressi del filo di cresta. Qui, di fatto, termina la via.

Uscita in vetta (I°, 30m.): Si prosegue per facili roccette fino a raggiungere la croce di vetta. Noi ci siamo slegati, ma si può progredire in conserva protetta. Vista spettacolare!

Discesa: Dalla croce di vetta scendere con dei passi di disarrampicata (I° e II°) sul versante Nord su roccia e zolle erbose. Vi è la presenza di qualche anello cementato per, eventualmente, fare le manovre in sicurezza. Noi ci

siamo calati slegati data la facilità dei passaggi e la brevità della paretina (5-6 m.). Ci si ritrova così su una forcella. Seguire il sentiero che, inizialmente con un cavo metallico, porta, nel volgere di 20-30 minuti in centro al Paese di Gemona, proprio nei pressi del meraviglioso ed imponente duomo medievale. Da qui in pochi minuti alla macchina.

Considerazioni finali: Lo spigolo del Glemine regala un'arrampicata facile, didattica e adatta ai neofiti. Esteticamente, guardando lo spigolo da lontano, è molto elegante (anche se la striscia di roccia si destreggia tra il bosco). E' molto panoramica, sia perché si arrampica sopra il villaggio medievale di Gemona sia perché offre un balcone privilegiato dai colli morenici friulani al mare, e sulle alpi e prealpi Giulie e Carniche.

Pur trattandosi di un'arrampicata piuttosto facile, è meglio tenere presente che, salvo le soste resinare, su tutto lo spigolo non vi sono chiodi (fatta eccezione per la placca unta della quarta lunghezza) e quindi potrebbe esser consigliato saper usare i blocchetti ad incastro o i cordini su spuntoni e clessidre.

Eccezion fatta per il quarto tiro (che se non fosse unto sarebbe stupendo), si trovano diverse lunghezze molto interessanti che sanno regalare un'arrampicata divertente. Penso, ad esempio, all'ultimo tiro, una bella placca fessurata, facile, ma completamente sprotezza, oppure il quinto tiro che si destreggia su un panoramico spigolo, ma anche l'ottavo e il decimo sono molto divertenti. Nel complesso, pertanto, lo spigolo del Glemine ha ampiamente soddisfatto le aspettative e mi sento di consigliarlo a tutti coloro i quali vogliano fare un pomeriggio (primaverile o autunnale) d'arrampicata e di esplorazione in un bel posto.



Il tratteggio indica la via di salita allo spigolo del Glemine



L'attacco dello Spigolo del Glemine