

Relazione in PDF tratta dal blog [Le Montagne alle quali appartengo](#)

Relazione attinente alla scalata sulla via Normale al Campanile di Val Montanaia effettuata in data 12 luglio 2014 da Toso, PMI e Gianlu

Itinerario automobilistico: Dal paese di Cimolais (Vedi Ubicazione al termine di questo post) seguire le indicazioni per Rifugio Pordenone (1249 m.s.l.m.). Si tratta di percorrere, con la macchina, una strada parzialmente sterrata per 15 Km. che risale la Val Cimoliana e che conduce, al suo termine, proprio al parcheggio antistante il Rifugio Pordenone. Dal parcheggio al Rifugio ci vogliono 5 minuti a piedi;

Avvicinamento: Dal Rifugio Pordenone (1249 m.s.l.m.) seguire le indicazioni per il Campanile di Val Montanaia. In sostanza si deve seguire il sentiero n. 353 che risale la vallata seguendo il greto del torrente. Dopo circa 20 minuti si vede l'inconfondibile sagoma del Campanile, quindi si prosegue sempre sul sentiero verso l' "Urlo pietrificato". Dal Rifugio Pordenone all'attacco ci sono circa 700 m. di dislivello (l'attacco della via è posto a 1970 m.s.l.m. circa) e ci vogliono 1 ora e mezza circa;

Dislivello di avvicinamento: 700 m. circa;

Lunghezza: 8;

Dislivello in arrampicata: 200 m. circa;

Quota di partenza (avvicinamento): 1249 m.s.l.m. (Rif. Pordenone);

Quota di partenza (arrampicata): 1970 m.s.l.m. circa;

Quota di arrivo: 2173 m.s.l.m. vetta del Campanile di Val Montanaia;

Difficoltà: V;

Soste: Quasi tutte attrezzate a fittoni resinati da unire con cordino;

Esposizione: Sud-Sud/Ovest;

Vie di fuga: Dalla cengia alla fine del 6° tiro ci si può calare in doppia;

Tipo di roccia: Dolomia;

Materiale: Normale dotazione alpinistica (portare protezioni veloci, nuts e; friends);

Tempo di arrampicata: Noi abbiamo iniziato alle 09.00 e siamo arrivati in vetta alle 13.00;

Discesa: In corda doppia con 4 calate, 2 delle quali sul versante Nord;

Attacco: L'attacco della via è posizionato sul versante Sud-Ovest del campanile alla fine di un'evidente rampa che si percorre senza legarsi. Dal sentiero di avvicinamento si segue una traccia di sentiero che conduce proprio all'attacco della via;

Relazione:

Primo Tiro (IV, 25m.): Si risalgono le facili rocce posizionate alla destra dell'evidente fessura-camino. Si prosegue in direzione sinistrorsa fino a portarsi sopra l'avamposto roccioso da cui si è partiti. Lunghezza logica sul IV. Presenza di due chiodi. Si sosta su comodo ballatoio su due fittoni resinati;

Secondo Tiro (IV, 30m.): Dalla sosta ci si sposta per alcuni metri a sinistra seguendo delle facili rocce in direzione di un tettino aggettante alla base del quale vi è un chiodo. Si vince il tetto con passo atletico ma non difficile (IV), poi la via prosegue sulla direttrice logica verticale per alcuni metri e poi ci si sposta leggermente a sinistra fino a raggiungere la sosta posizionata su comoda cengia e costituita da due resinati;

Terzo Tiro (IV, 30m.): Dalla sosta risalire l'evidente diedro sulla sinistra, seguirlo interamente fino a raggiungere una rampa che sale sulla sinistra, risalirla e arrivare in sosta su due chiodi;

Quarto Tiro (IV+, 25m.): Proseguire alla sinistra della sosta per un paio di metri risalendo la facile rampa, fino a raggiungere un aggetto che precede un accennato diedro. Vincere l'aggetto con un passo atletico (IV+) e poi risalire il diedro fino al suo termine con progressione logica sul IV. Si arriva, quindi, su un comodo ballatoio ove si trova una sosta a resinati posizionata proprio alla base di un'evidente fessura che caratterizzerà il tiro chiave della via. (Volendo si può concatenare questa lunghezza con la successiva);

Quinto Tiro (V, 45m.): E' il tiro chiave della via ed è caratterizzato dalla fessura che sale alla destra della sosta. Oppone un solo passo di V, da proteggere con un friend, che però è reso critico dal fatto di essere particolarmente unto. Vinta la difficoltà iniziale l'arrampicata prosegue sulla fessura con progressione più facile (IV), al termine della fessura ci si porta sull'evidente cengia e si prosegue in direzione sinistra, seguendo la cengia. Esposta, ben protetta e non particolarmente difficile. Si arriva in sosta su due resinati alla base di un evidente diedro. (Si può sostare alcuni metri prima su due cordoni su clessidra, nel caso di sovraffollamento della sosta);

Sesto Tiro (IV+, 35 m.): Risalire il diedro soprastante la sosta. Considerando che la partenza è aggettante, è richiesto un movimento atletico (IV+, un po' unto), poi le difficoltà si abbattano e si prosegue con arrampicata logica fino a raggiungere una larga cengia detritica e si prosegue camminando in direzione sinistrorsa fino a raggiungere una sosta su fittoni;

Settimo Tiro (IV, 30 m.): Dalla sosta si risalgono le rocce seguendo un'arrampicata logica e piuttosto facile (cordino metallico sulla destra a pochi metri dalla sosta). Poi si va in direzione di un evidente intaglio nella roccia con progressione divertente. Sosta su fittoni alla base di un accennato canale (Attenzione perché si è proprio sulla direttrice di eventuali sassi che potrebbero cadere, spostati da chi si cala in doppia);

Ottavo Tiro (III+, 30 m.): Risalire l'evidente rampa fino ad arrivare in vetta al Campanile. Soste cementate;

Discesa:

Prima calata: Dalla sosta sommitale, scendere in corda doppia, lungo la linea di salita degli ultimi due tiri. Calata di 50 m., si arriva ad **S6** sulla cengia;

Seconda calata: Da **S6** ci si sposta sulla cengia verso sinistra (faccia a monte) fino ad incontrare gli ancoraggi, uniti da una pletora di cordini, dove si attrezza la seconda corda doppia. Questa è la famosa *calata Piaz*, e avviene buona parte nel vuoto. Emozionante. Doppia di circa 40 m. fino ad una evidente spaccatura ove ci sono gli ancoraggi per l'ultima doppia;

Terza calata: Doppia di circa 30 m., anche questa buona parte nel vuoto, al termine ci si ritrova alla base del campanile, in un intaglio roccioso tra il campanile stesso ed un corpo roccioso.

Dall'intaglio, scendere in direzione Est (sinistra faccia al campanile), lungo un detritico canale che, nel volgere di 15 minuti, riconduce nei pressi dell'attacco.

Considerazioni finali: La salita al Campanile di Val Montanaia rappresenta una sorta di *must* per ogni alpinista. Il mito del Campanile di Val Montanaia alligna in molteplici ragioni: l'affascinante storia della prima ascensione, il peculiare isolamento (anche conoscitivo) delle dolomiti friulane, le pagine dei libri di Mauro Corona e, non ultimi, una certa eleganza e bellezza, dovuta anche al vanesio solipsismo, dell'Urlo Pietrificato.

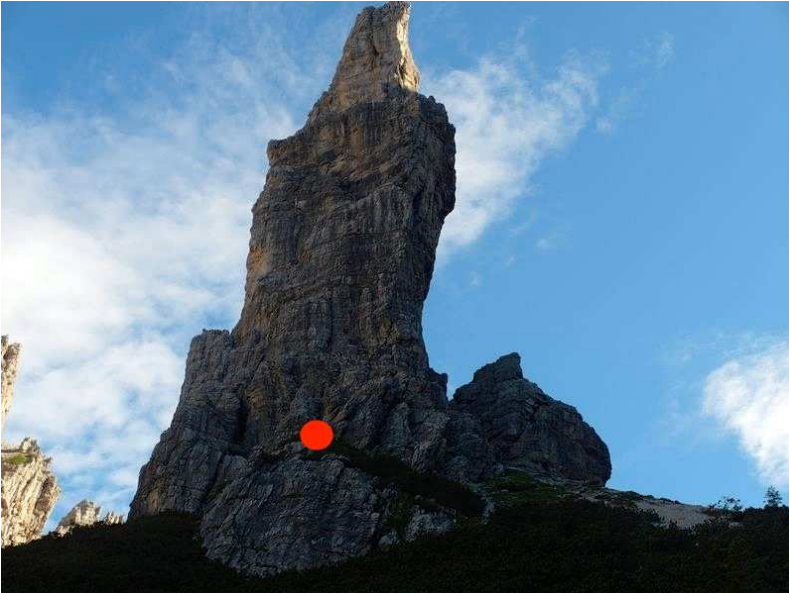
Da un punto di visto strettamente tecnico, l'arrampicata lungo la via descritta in questo post (che in realtà è una variante, più logica ed intuitiva, della via normale) non oppone particolari difficoltà alpinistiche. Si tratta di un'arrampicata che non supera mai il IV grado, fatto salvo per il passo chiave del quinto tiro, piuttosto atletica, divertente, a tratti (molto) espota,

La presente relazione attiene alle condizioni trovate nel periodo in cui la salita descritta è stata compiuta, ha, pertanto, un mero valore indicativo essendo, come noto, l'ambiente alpino in continuo mutamento

Relazione in PDF tratta dal blog [Le Montagne alle quali appartengo](#)

che rievoca le classiche scalate dei primi del '900. Le difficoltà del passo chiave (che, con buona pace di qualsiasi detrattore, è di V) insistono sul fatto che la fessura è sproteggta, anche se proteggibile con friend, e sulla roccia saponosa per i numerosissimi passaggi.

Si tratta, pertanto, di un'ascensione veramente piacevole, non particolarmente impegnativa, ma che non deve essere assolutamente sottovalutata. In buona sostanza, richiede esperienza. Esperienza nel leggere la via, nell'utilizzo delle protezioni veloci, nel muoversi con disinvoltura tra cenge e tetti esposti, nell'attrezzare le calate in corda doppia da svolgersi gran parte nel vuoto. Via, quindi, adatta ai neofiti solamente se accompagnati dai genitori e che, per gli alpinisti esperti, sa regalare piacere ed emozioni pur non opponendo difficoltà estreme o pericoli mortali.



L'attacco della via Normale



La freccia indica l'attacco