

**Relazione attinente all'arrampicata sulla via di roccia "Dinosauri" alla Cima alle
Coste di Arco di Trento effettuata in data 01 maggio 2025 da Toso e
LaChi@rini**

Itinerario automobilistico: Da Dro (Vedi "luogo" al termine di questo post) seguire le indicazioni per il campo sportivo ed ivi parcheggiare.

Avvicinamento: Dirigersi in direzione della parete, imboccando l'ampia sterrata. Immediatamente prendere in direzione Nord (destra in leggera salita) seguendo le indicazioni per Pietramurata e lago Bagatol. Percorrere la carrareccia sterrata sino a quando si incontra una sbarra in legno che ne ostruisce il passaggio ed imboccare, immediatamente prima, una traccia di sentiero che sale, a sinistra, nel bosco. Si passa davanti agli attacchi di Mercurio Serpeggiante e alla Parete di Sherwood, con le vie Sceriffo, ecc. Si sale ancora per ripida traccia fino a rinvenire l'attacco della via, scritta blu alla base (30 minuti dal parcheggio).

Dislivello di avvicinamento: 150 m. circa;

Tempistica di avvicinamento: 30 minuti;

Lunghezze: 13.

Dislivello in arrampicata: 400 m. circa.

Quota di partenza (avvicinamento): 100 m.s.l.m. circa.

Quota di partenza (arrampicata): 250 m.s.l.m. circa.

Quota di arrivo: 650 m.s.l.m. circa.

Difficoltà: 6b (6a obbligatorio).

Soste: Su spit.

Esposizione: Sud-Est.

Vie di fuga: In doppia dalla via.

Tipo di roccia: Calcare.

Materiale: Normale dotazione alpinistica per le vie multipitch plasir. Friend pressoché inutili.

Tempo di arrampicata: 5 ore.

Punti di appoggio: Tutta la zona della Val Sarca offre ampie possibilità ricettive.

Discesa: A piedi lungo una traccia di sentiero che, inizialmente, può essere difficile da individuare.

Attacco: Alla base di una parete lavorata con scritta "Dinosauri" alla base;

Relazione:

Primo Tiro (5a, 50 m.): Risalire la parete lavorata seguendo la linea degli spit. Un solo passo più impegnativo (5a), ma ben protetto, in prossimità di un cambio di pendenza visibile dalla base. Sosta su spit e albero;

Secondo Tiro (5b, 40 m.): Proseguire sulla bella placca che sovrasta la sosta. Al termine tenere la sinistra (non andare a destra in direzione di spit visibili, in quanto si finisce sulla via Luca Franz Franceschini) e affrontare alcune balze rocciose che portano alla sosta (spit e albero);

Terzo Tiro (4a, 40 m.): Proseguire su terreno facile alla sinistra della sosta, poi rimontare un muro più impegnativo (4a) e poi proseguire in verticale per roccia più appoggiata, fino ad incontrare una scritta blu "Dinosauri" con la freccia che indica di andare verso sinistra. Andare in direzione della freccia e sostare su uno spit e pianta con cordone;

Quarto Tiro (5b, 50 m.): Proseguire in diagonale sinistra con facile arrampicata, poi risalire il soprastante diedro erboso arrampicando sulla placca alla sua destra (5b) fino ad incontrare la sosta su due spit;

Quinto Tiro (II, 55 m.): Traversare a sinistra camminando su traccia di sentiero inoltrandosi nella vegetazione, poi risalire per balze rocciose in direzione della soprastante

parete. Sosta su albero;

Sesto Tiro (collegamento, 10 m.): Andare a sinistra su traccia di sentiero, si trova una scritta "dinosauri" alla base di una rampa destrorsa dove si sosta su singolo spit;

Settimo Tiro (5a, 20 m.): Dalla sosta andare verso destra sulla rampa e poi rimontare le rocce seguendo gli spit fino a giungere in sosta su due spit su comodo terrazzo;

Ottavo Tiro (6a, 25 m.): Affrontare la placca alla destra della sosta, poi proseguire per un sistema di successive placche che oppongono un'arrampicata tecnica e ben protetta con passi che arrivano al 6a. Sosta su due spit. Arrampicata che richiede di muoversi cercando i punti deboli della parete;

Nono Tiro (5c, 20 m.): Arrampicare sopra la sosta seguendo l'articolazione della roccia che oppone passi che non superano mai il 5c, ma che richiedono un'arrampicata bella, ma fisica. Sosta su due spit.

Decimo Tiro (6a, 25 m.): Arrampicare in direzione del visibile diedro fessurato che risulterà protetto benissimo e che regalerà una bellissima arrampicata atletica (6a). Sosta su due spit al termine della lama-fessura, sulla sinistra.

Undicesimo Tiro (6b, 20 m.): Trattasi del tiro chiave della via. Affrontare la fessura che si staglia sopra la sosta. Passo di 6b (A0) posto all'inizio della fessura, sul cambio di pendenza. Poi proseguire lungo la fessura con arrampicata fisica e faticosa (6a+) fino a giungere alla sosta con due spit che si trova sulla sinistra.

Dodicesimo Tiro (5b, 20 m.): Proseguire in verticale sopra la sosta arrampicando su roccia che presenta buone prese fino ad uscire in sosta (2 spit).

Discesa: Dal termine della via seguire la traccia di sentiero sulla sinistra (faccia a monte) presenza di ometto. Si attraversa una zona di grandi massi su cui spiccano gli ometti. Giunti in prossimità di un masso più grande in cui spicca la scritta "Sas de Franz", prendere la traccia di sentiero in leggera salita alla sinistra del sasso (guardando la scritta) prestando attenzione ad ignorare gli ometti che portano in discesa. Raggiunta una placca detritica, superare un vecchio cavo metallico e proseguire seguendo gli ometti che portano ad una traccia di sentiero che s'intrufola nel bosco. Seguire il sentiero, privo di segni, districandosi all'interno del bosco fino ad incontrare una traccia di sentieri più marcata, con qualche ometto e molto ripida, a tratti insidiosa. Seguirla in discesa fino ad incontrare i primi segni blu e rossi che conducono al Sentiero delle Cavre. Da qui, in discesa fino al parcheggio. Circa 45 minuti dalla fine della via all'auto.

Considerazioni finali: La via Dinosauri alla Cima alle Coste di Arco di Trento è una bella via di stampo *plasir*. Si sostanzia in due parti, la prima, quella bassa, priva di difficoltà, ma anche priva di particolari emozioni, la seconda, quella alta, più impegnativa ma con diverse lunghezze interessanti. In particolare, il decimo tiro (6a) è davvero spettacolare. Il tiro chiave della via, l'undicesimo (6b) oppone un'arrampicata piuttosto fisica e faticosa, ma la difficoltà di 6b si concentra solamente in un breve tratto iniziale e, presumibilmente, dovrebbe essere azzerabile. Le protezioni, in tutta la via (compresi quindi i tiri più impegnativi), sono a spit ravvicinati (quasi da falesia) che permettono una progressione senza preoccupazioni, *plasir* appunto. Via consigliata, divertente, che permette anche una eventuale ritirata calandosi in doppia.

Riferimenti Bibliografici:

F. Kluckner, *Arco Plasir*, Idea Montagna ed. (2022), pp. 196, 197.