



## **Caporal 1400mSole Nascente**

Una vera impresa per l'epoca in cui è stata aperta e tuttora se si vuole tirare la libera bisogna essere molto bravi. Infatti, escludendo il primo tiro, l'arrampicata libera risulta un pò problematica, sia per le difficoltà decisamente sottostimate dalla guida "Rock Paradise" sia perchè la via è laboriosa, quindi tra attriti, allungamenti delle protezioni e friends da piazzare passa rapidamente la determinazione. Noi avevamo quasi 2 serie di friends, non è essenziale averle ma se le portate le userete, fate voi i vostri conti. Sempre sulla guida "Rock Paradise" è segnata la sosta 4 al termine del tiro di 3c, noi non abbiamo trovato niente e quindi abbiamo collegato i due tiri. Giungendo ad una conclusione, si può dire che la via merita una ripetizione, ma non aspettatevi niente di entusiasmante.

### **REGIONE**

Piemonte

### **GRUPPO MONTUOSO**

Valle dell'Orco

### **LUNGHEZZA:**

210m di sviluppo (6 lunghezze)

### **DIFFICOLTA':**

VI e A1

### **ESPOSIZIONE:**

Sud-ovest

### **MATERIALE CONSIGLIATO:**

Rinvii, serie completa di friends fino al 3 doppiandole dallo 0.4 , noi abbiamo usato anche il 4. Cordini per allungare.

### **TIPO DI ROCCIA:**

Granito

### **APRITORI:**

G. C. Grassi, Mike Kosterlitz, Gian Piero Motti 18 aprile 1973



## **PERIODO CONSIGLIATO:**

Mezze stagioni, eventualmente estate se non è troppo caldo.

## **ACCESSO STRADALE:**

Da Milano prendere la Milano – Torino, quindi cambiare autostrada ed immettersi sulla Torino – Aosta ed uscire ad Ivrea. Seguire le indicazioni per Courgnè, poi per Ceresole Reale (indicazioni presenti ancora prima della cittadina di Courgnè). Alla prima grande galleria dopo Noasca si esce a circa metà, dove si può parcheggiare.

## **AVVICINAMENTO:**

Dirigersi verso la pietraia alla base del Caporal, risalirla ed in breve alla base. Circa 20/30 minuti dall'auto all'attacco.

## **ATTACCO:**

Alla base di un diedro, chiodo visibile a qualche metro d'altezza.

## **RELAZIONE**

L1 Salire il diedro, molto bello, sin sotto il tratto in artificiale che si supera senza particolari difficoltà. (40m, chiodi, 1spit, 1 ch. a pressione e vari nuts/copperhead incastrati, sosta su 2 spit, VI e A1)

L2 Salire verso destra ad uno spit, poi ad un chiodo ed iniziare a traversare a destra sino ad una fessura, quindi abbassarsi alla sosta. (15m, 1spit, 2 ch. e 2ch. a pressione, sosta su 2 spit e ch. VII- e A0)

L3 Traversare in leggera discesa verso destra, su buona fessura, quindi si segue un'altra fessura in verticale e poi si traversa ancora verso destra, ancora in salita in fessura e di nuovo a destra su placca compatta fino alla fessura che porta in sosta.

Tiro non particolarmente impegnativo, ma complesso per via del tracciato tortuoso, attenzione agli attriti. (40m, numerosi chiodi a pressione e non, sosta su 2 spit, VI e A0)

L4 Seguire la fessura sopra la sosta sino al suo termine, andare a sinistra e salire un diedro impegnativo che porta ad un terrazzo pieno di blocchi, da qui ci sono varie soluzioni: salire il diedro sopra la terrazza (soluzione non testata), oppure salire su terreno meno verticale, alla sinistra del diedro prima citato sino alla sosta. (40m, 1ch. schifoso, sosta su 2 spit, VI- e A2)

L5 Seguire la serie di fessure sino alla sosta successiva. (35m, 3 ch., sosta su 2 spit, VI+)

L6 Dalla sosta traversare a sinistra ed entrare nel camino, quindi verso destra ed in breve alla sommità. (45m, numerosi chiodi, sosta su spit, VI- e A0)



## **DISCESA:**

In doppia su Rattle Snake.



**SCHIZZO**

**VALLE DELL'ORCO**

Caporal 1400m

Sole Nascente VI e A1

210m di sviluppo (6 lunghezze)

esposizione sud-ovest

25 minuti di avvicinamento

[www.danzaverticale.it](http://www.danzaverticale.it)

