

VALLONE DI SEA TORRE DI GANDALF VIA SORGENTE PRIMAVERILE



La Torre di Gandalf vista dal sentiero



IL PORTALE DELL'ARRAMPICATA CUNEESE

SCHEDA TECNICA

primo salitore: I. Meneghin il 17 maggio 1981

quota partenza (m.):

quota vetta (m.):

dislivello complessivo (m.): 120 mt

tempo di salita: 2-3 ore

difficoltà: TD (6a max, V/A0 obl)

esposizione: E

località partenza: Forno Alpi Graie mt 1219

punti appoggio:

periodi dell'anno consigliati: da aprile ad ottobre

materiale: una serie completa di friends fino al #3 BD, una serie di nut

vedi anche: G. Grassi 'Sogno di Sea', M. Blatto 'Vallone di Sea', M. Blatto 'Tra il classico e il moderno'

ACCESSO STRADALE E AVVICINAMENTO

Provenendo da Torino risalire tutta la Val Grande fino all'abitato di Forno Alpi Graie dove si parcheggia la macchina. Seguire le indicazioni per il Vallone di Sea e percorrere per 40 minuti circa il sentiero fino a incontrare sulla destra l'inconfondibile Torre di Gandalf (cartello indicatore).

Per ulteriori informazioni su come arrivare visitate la mappa di Cuneoclimbing.it

<http://www.cuneoclimbing.it/mkportal/modules/mappa/mappa.htm>

ROCCIA

Granito dalle ottime fessurazioni, ovunque molto ben proteggibile

CHIODATURA

Tutte le soste sono spittate, in via qualche spit e chiodo da integrare 'a piacere'.

DESCRIZIONE

Salita:

L1: si attacca in corrispondenza di una striscia nerastra verticale, da cui prende il nome la via e si sale per gradoni e fessure fin sotto al tetto che si supera con un impegnativo passaggio. Ristabiliti su un gradone si sfrutta la bella fessura per poi traversare verso destra in diagonale fino alla comoda sosta su gradone (sul tiro 5 spit di cui i primi due martellati, un chiodo e un friend incastrato) V+, 1 pass. 6a

L2: si traversa verso destra su cengia per poi superare il muretto sovrastante; una rampa permette di raggiungere un bel diedro che si sale in dulfer fin sotto un piccolo bombamento; successivamente per una bella fessura ad incastro di mano si raggiunge la sosta (sul tiro 3 spit) V+

L3: Traversare verso sinistra prestando attenzione a dei blocchi instabili, vincere il leggero strapiombo ed entrare in un diedrino, al suo termine traversare delicatamente a sinistra in un nuovo diedro che se segue sbucando su un terrazzino dove è situata la sosta (sul tiro 3 spit e un chiodo) V+

L4: scalare il diedro di fronte per la bella fessura di fondo e successivamente superando un strapiombo si sbuca su un comodo terrazzo inclinato (tiro interamente da proteggere) V

L5: salire il diedro sopra la sosta fino sbucare sulla sommità della torre (tiro interamente da proteggere) III+

Discesa: in doppia sulla via a destra (Occhio di Sauron)

Commenti personali: Bellissima via di stampo classico, tra le più facili del Vallone di Sea, ma da non sottovalutare.



Il bellissimo primo tiro

Se qualcuno è in grado di fornirci ulteriori informazioni, migliorie o eventuali correzioni alla presente relazione è pregato di scrivere a info@cuneoclimbing.it.