

RELAZIONE

LA LEGGE DEL TAGLIONE – SPERONE DELLA MAGIA

Data della relazione

22/04/2018

Accesso stradale

Da Morbegno (Valtellina, SO) prendere per Sondrio. Superato il ponte sull'Adda si incontra quello sul Masino. Superarlo e girare a sinistra, imboccando la strada per la Val Masino. Proseguire per circa 13Km fino all'abitato di San Martino. Dalla piazza del paese (subito dopo il ponte sul torrente), svoltare a destra (indicazioni parcheggio) e proseguire dritti fino al campo sportivo (indicazioni) dove è possibile posteggiare gratuitamente. L'accesso alla val di Mello è a pagamento per tutto l'anno nei giorni feriali (accesso vietato in quelli festivi): se si vuole quindi accedere in auto, munirsi del biglietto acquistabile alla macchinetta presso il parcheggio all'ingresso del paese (a sinistra del ponte; 5,00€ tutta la giornata). Dal parcheggio, raggiungere la vicina piazza del paese, svoltare a sinistra e, al secondo tornante, girare a destra e prendere la strada in salita, entrando in Val di Mello. Proseguire fino all'ampio posteggio sterrato dove si lascia l'auto.

Attenzione: verificare presso la macchinetta (eventuale cartello di divieto) se l'accesso sia effettivamente permesso.

Durante la bella stagione, è presente un servizio con pulmino che porta al posteggio della val di Mello partendo dal parcheggio all'ingresso del paese.

Avvicinamento

Dal campo sportivo, tornare indietro fino al primo ponte sul torrente Mello; senza attraversarlo, costeggiare il torrente fino a entrare nel bosco (lato sinistro idrografico). Continuare lungo il sentiero che prosegue in leggera salita. Si incontrano due ponti sulla sinistra che permettono il superamento del torrente, raggiungendo la strada sul versante opposto. Proseguire sempre lungo il sentiero, attraversando solo al terzo ponte, subito prima di un'ampia piana. Svoltare a destra raggiungendo il parcheggio sterrato e da qui brevemente l'osteria del Gatto Rosso (20'/30').

Dall'osteria del Gatto Rosso, proseguire lungo il sentiero sul versante destro idrografico. Continuare sempre lungo il sentiero in falso piano superando, dopo una breve salita, un laghetto sulla destra. Proseguire lungo il sentiero superando prima un nucleo di case sul versante opposto e poi un altro gruppo di abitazioni. Continuare lungo il sentiero principale superando una breve salita (ponte sulla destra) e il sentiero per il rifugio Allievi sulla sinistra (indicazioni). Proseguire sempre lungo il sentiero fino a superare una cascata (ponte o guado) e raggiungere poco oltre le baite della Rasica (ristoro). Risalire il prato immediatamente a sinistra del ristoro fino all'ultima costruzione dove inizia una vaga traccia in salita. Seguire la traccia (muretto sulla sinistra) entrando nel bosco. Seguire sempre la traccia (bolli rossi e qualche ometto) fino a raggiungere una breve parete verticale dove il sentiero principale prosegue in diagonale verso sinistra. Prendere la traccia che sale in diagonale verso destra costeggiando la parete. Dopo poche decine di metri raggiungere l'attacco di Magic Lina al termine della struttura (1:00h; 1:30h da S. Martino).

www.fraclimb.com

L'autore non si ritiene responsabile di possibili errori e/o discrepanze con la realtà né di incidenti avvenuti in seguito all'utilizzo di questa relazione. Si ricorda che l'alpinismo è un'attività potenzialmente pericolosa e che deve essere effettuata da persone competenti.

Materiale

- 2 corde da 60m
- 10 rinvii
- Camalots da n°0,3 e 3 (doppi da 0,4 a 2)
- C3 n° 1 e 2
- chiodi e martello (non indispensabili)

Note tecniche

- difficoltà: VII- e A1/R3/II
- lunghezza: 150m (4L) + 100m (3L)
- esposizione: S
- quota partenza: 1320m
- discesa: a piedi
- primi salitori: B. Guattini, S. Pizzagalli (?)

Periodo consigliato

Marzo – novembre evitando però i periodi più caldi.

Relazione

La via Magic Lina inizia al termine della placconata. Spit viola sbiadito in partenza

- L1 Salire dritti lungo la placconata. Raggiungere un gradino e proseguire dritti inizialmente per vago diedrino svasato. Continuare dritti lungo lo spigolotto arrotondato fino ad una spaccatura verso destra. Traversare lungo la spaccatura fino allo spigolo della struttura. Risalire lo spigolo fino al termine (35/40m; VI).
- L2 Traversare brevemente verso sinistra fino ad una specie di fessurina verticale cieca. Risalire alla pianta soprastante e poi traversare verso sinistra alla vicina e visibile sosta sopra un arbusto (15/20m; IV).
- L3 Salire leggermente verso sinistra ad una specie di grossa lama. Raggiungere la struttura e poi traversare in diagonale verso sinistra per placca sempre più semplice. Passare sotto alcuni alberi e poi uscire alle cengia soprastante (30/35m; VI).

Dall'uscita della parete spostarsi a sinistra ad uno spiazzo nel bosco. Risalire il muretto (alberello in una fessura) e raggiungere lo spiazzo soprastante. Seguire una traccia molto vaga in diagonale verso sinistra entrando nel fitto del bosco. Dove la foresta diventa meno fitta, risalire dritti e poi in leggera diagonale verso destra fino alla visibile base della struttura principale dello Sperone della Magia. Raggiungere il punto più basso della struttura sulla verticale di un netto arco verso sinistra (la Sfera di Cristallo). Costeggiare la base della parete verso sinistra risalendo nel bosco fino ad arrivare in corrispondenza di un abete a sinistra del grosso arbusto sulla verticale dell'arco. La via inizia in corrispondenza del piccolo spiazzo sotto l'abete dove la parete forma un saltino fessurato.

- L4 Risalire il muretto fessurato e poi continuare per placca in diagonale verso destra in direzione dell'evidente fessura sormontata da una fascia strapiombante che sale verso sinistra. Seguire la struttura verso sinistra fino alla base di un diedro verticale sotto il quale si sosta (sosta a friend; 40/45m; V).

www.fraclimb.com

L'autore non si ritiene responsabile di possibili errori e/o discrepanze con la realtà né di incidenti avvenuti in seguito all'utilizzo di questa relazione. Si ricorda che l'alpinismo è un'attività potenzialmente pericolosa e che deve essere effettuata da persone competenti.

- L5 Rimontare il diedrino verticale (prima presa molto alta: noi l'abbiamo raggiunta con una piramide umana!). Continuare lungo il diedro fessurato appoggiato fino al termine, alla base del muro verticale. Traversare a sinistra passando sotto una fessura obliqua verso destra sporca. Sostare subito oltre in corrispondenza di alcuni grossi massi (30/35m; VII- e A1 = piramide umana!).
- L6 Spostarsi a destra della sosta alla base della fessura verticale. Risalire la fessura (muschi e licheni) fino al termine del tratto verticale, sotto un albero. Risalire dritti passando tra l'albero e la roccia e raggiungere la placca erbosa soprastante. Salire per 4/5m ad un arbusto con fessurina sulla destra dove si sosta (25/30m; VI+).
- L7 Spostarsi in diagonale verso sinistra sulla placca appoggiata. Risalire la struttura senza via obbligata superando alcuni facili saltini. Dopo circa 20/25m spostarsi verso destra per facile placca raggiungendo la sommità della struttura (sosta su albero; 40/45m; IV)

Salire dritti nel bosco ripido e poi leggermente verso sinistra. Raggiungere un tratto più pianeggiante che costeggia il torrente. Seguirlo brevemente fino a raggiungere il sentiero che scende dall'Allievi in corrispondenza di un ponte. Seguire il sentiero in discesa verso sinistra fino a tornare sul sentiero di fondovalle.

Note

Salita impegnativa interamente da proteggere soste comprese (trovato e lasciato un vecchio dado al termine della fessura di L6). La partenza di L5 per rimontare la parte iniziale e verticale del diedro può essere potenzialmente pericolosa in quanto non proteggibile (caduta sulla placca sottostante con rischio di farsi male alle caviglie; il primo friend può essere messo a ca 4m d'altezza); il passo, se fatto in libera, potrebbe essere sul VII+/VIII-. Roccia sporca sul tratto iniziale di L5 e su tutta L6.