

RELAZIONE

IL RISVEGLIO DI KUNDALINI – DIMORE DEGLI DEI

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 sinistra; 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. Novità di quest'anno (maggio 2010) è il pagamento di un ticket di 5,00€ giornaliero per ogni auto che entra in val di Mello (il biglietto è acquistabile al parcheggio all'ingresso del paese); l'accesso è comunque limitato a 80 vetture e consentito fino al ripristino del servizio di bus navetta (vedere di seguito).

Da maggio agli inizi di settembre, è vietato l'accesso in Val di Mello alle automobili (cartello con regolamento esposto all'imbocco della Val di Mello). E' possibile posteggiare a pagamento subito prima del paese dove, in corrispondenza del ponte sul torrente, parte il servizio navetta per la Val di Mello (1.00€ a persona). Oppure dalla piazza, svoltare a destra (indicazioni parcheggio) e proseguire diritti fino al campo sportivo (indicazioni) dove è possibile posteggiare gratuitamente.

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 raggiungendo un ponte sul torrente che conduce ad un nucleo di case sulla riva opposta. Proseguire senza attraversare fino al Bidet della Contessa (o Ansa della Tranquillità): una caratteristica pozza del torrente con masso adatto per i tuffi. Superare la pozza e proseguire lungo il sentiero fino ad arrivare ad un ponticello in cemento sopra un piccolo impluvio spesso in secca (sono visibili poco lontane le baite di Cascina Piana). Superato il ponticello, imboccare la traccia sulla sinistra che attraversa il prato (rimanere sulla traccia!). Entrare nel bosco e salire brevemente fino a incontrare una traccia in leggera diagonale verso destra. Prendere la traccia raggiungendo una parete verticale con una grossa fessura sulla destra. Proseguire per alcuni metri in falsopiano verso destra (viso a monte) fino a incontrare una ripida traccia/canale che sale diritta verso la parete. Risalire in direzione della parete raggiungendo l'attacco, posto sulla destra presso due alberi, poco sotto una netta fessura verticale (20'; 50' da S. Martino).

Materiale

- 2 corde da 60m
- 12 rinvii
- C3 n°2
- Camalots da n°0.4 a 3
- eventualmente martello

www.fraclimb.com

L'autore non si ritiene responsabile di possibili errori e/o discrepanze con la realtà ne' 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.

Note tecniche

- difficoltà: VII (VI obbl.)/R2/III
- lunghezza: 375m (11L)
- esposizione: S
- quota partenza: 1000m
- discesa: a piedi
- primi salitori: I. Guerini e M. Villa (1976)

Periodo consigliato

Marzo – novembre evitando però i periodi più caldi.

Relazione

L'attacco è in corrispondenza dei due alberi posti poco sotto una netta fessura verticale.

E' anche possibile risalire ancora pochi metri fino al termine della traccia/canale (raggiungendo un'ampia cengia verso sinistra) e quindi seguire la fessura verso destra (viso a monte) aggirando uno spigolo per poi proseguire fino all'Ala di Pipistrello (sconsigliato perché non si vede/sente chi scala).

- L1 Salire dritti lungo la fessura superando un piccolo tettino e raggiungendo una sosta. Proseguire verso destra lungo la fessura fino ad un albero. Abbassarsi alla piccola cengia sottostante e quindi risalire lungo la placca (improteggibile) o poco più a destra per fessura. Raggiungere la sosta posta sotto un tetto (Ala di Pipistrello; VI).
- L2 Traversare verso sinistra sotto il tetto, con passo chiave proprio all'inizio. Al termine del tetto, proseguire in orizzontale verso sinistra lungo la vena fino a raggiungere la base di una fessura (sosta su alberello e cordone intorno ad un masso (VII).
- L3 Risalire l'estetica fessura (la Serpe) che, dopo un ripiano sale più verticale fino a raggiungere due soste vicine: è preferibile sostare alla prima che si incontra così da evitare, in caso di caduta sul tiro successivo, di finire sulla sosta (spesso nella fessura si trovano dei friends incastrati; V+).
- L4 Risalire il muretto sopra la sosta, spostandosi inizialmente verso sinistra per poi tornare sulla verticale della sosta (passo delicato e sprotegitto). Rimontare sul ripiano soprastante e quindi proseguire lungo la fessura-diedro che sale leggermente verso sinistra. Raggiungere la cengia alberata e proseguire lungo la fessura sotto l'arco: superare inizialmente alcune lame quindi, con difficile incastro, proseguire lungo la fessura fino a raggiungere un ripiano con massi appoggiati dove ci si ferma (sosta da allestire a cordini; VI).
- L5 Proseguire fino al termine del piccolo ripiano raggiungendo alcuni cordoni con maglia rapida per eventuale calata. Con ampia spaccata, raggiungere il grosso masso staccato di fronte per poi aggirarlo verso destra. Ridiscendere brevemente per rampa fessurata raggiungendo la sosta alla base di un diedro fessurato. In alternativa, è possibile calarsi sfruttando la maglia rapida per poi traversare in basso e risalire alla sosta (soluzione più laboriosa; VI).
- L6 Risalire brevemente il diedro per poi lasciarlo quasi subito per seguire la fessura immediatamente a destra. Proseguire per la fessura tornando alla base dell'arco. Proseguire verso destra sotto l'arco superando un breve salto verticale (delicato) fino a raggiungere la sosta su ripiano (VI).

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.

- L7 Proseguire lungo la fessura sotto l'arco fino a raggiungere il termine della caratteristica macchia arancione sulla placca a destra, dove la fessura piega nettamente verso destra. Sfruttando alcune lame rovesce, abbandonare la fessura e spostarsi sulla placca. Raggiungere la cieca fessura verticale sulla destra e quindi ridiscendere alcuni metri per poi attraversare ancora verso destra raggiungendo una sosta (scomoda). Proseguire ancora in traverso lungo la sottile fessurina superando un arbusto per poi raggiungere la sosta (V).
- L8 Traversare in orizzontale verso destra fin quasi al termine del traverso. Proseguire quindi per placca in diagonale verso destra verso un albero dove si sosta (IV).
- L9 Risalire la placca soprastante rimontando il breve salto in corrispondenza di alcune zolle erbose. Proseguire ora facilmente verso destra raggiungendo un albero. Continuare sempre in traverso fino ad un altro spiazzo con albero dove si sosta (V).
- L10 Salire lungo la placca sopra la sosta fino al tetto che la chiude. Spostarsi quindi al bordo destro aggirandolo (attenzione a non fare incastrare le corde nella fessura. Proseguire quindi lungo la fessura fino a raggiungere un altro tratto strapiombante. Traversare brevemente verso destra fino a alcune zolle erbose da cui si rimonta lo strapiombino. Tornare ora verso sinistra e rimontare lo spigoletto da cui si raggiunge la sosta (VI).
- L11 Spostarsi verso destra quindi proseguire lungo la facile placca fino al termine. Aggirare lo spigolo e continuare per la fessura fino al termine uscendo quindi facilmente sulla sinistra sostando ad un albero all'inizio del bosco (V).

Esistono alcune varianti di cui si dà di seguito descrizione.

1- Dalla S3 (al termine della Serpe) è possibile proseguire per il diedro a sinistra (Angolo Amaranto) con difficoltà e faticoso incastro raggiungendo l'albero soprastante. Per poi proseguire lungo l'arco della L4.

2- Dalla cengia con albero di L4, si può proseguire per facile placca evitando così la fessura sotto l'arco per poi raggiungere la S5.

3- Dalla cengia con albero di L4, si può proseguire per facile placca evitando così la fessura sotto l'arco proseguendo verso il boschetto, poco più in alto, sulla destra. Traversare ancora in diagonale verso destra fino a raggiungere la S8 (III/IV).

4- E' possibile superare il traverso (seconda parte di L7 e tutto L8) in conserva (prestare comunque molta attenzione); in tal caso si consiglia di saltare la S6 per proseguire lungo L7 fino alla sosta intermedia (scomoda) dove ci si ferma. Da qui, in conserva, si raggiunge la S8.

Dalla cima della struttura si prende la traccia che sale dritta entrando nel bosco per poi deviare subito in piano verso sinistra. Si supera una placca ripida sulla destra e quindi il sentiero inizia a scendere per poi congiungersi con quello proveniente dallo Scoglio delle Metamorfosi. Proseguire quindi in discesa fino a raggiungere un tratto roccioso dove ci si sposta a destra (viso a valle) raggiungendo un canalino da cui si scende. Proseguire sempre lungo la traccia superando il torrente e quindi proseguire in discesa. Si raggiungono alcuni bivi dove si prende sempre la traccia in discesa fino a raggiungere il fondovalle in corrispondenza del Bidet della Contessa.

Note

Una delle grandi classiche della val di Mello: meno omogenea nelle difficoltà rispetto a Luna Nascente (ci sono diversi tiri facili), ma comunque impegnativa. La roccia è ottima e la scalata varia per fessure, placche e diedri. Da salire.