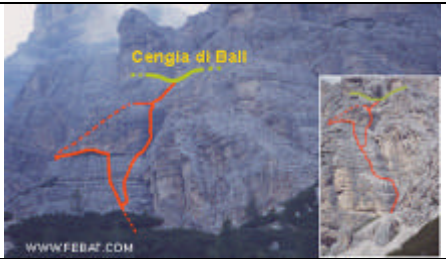


Via sole d'autunno

a cura di [Federico Battaglin](http://www.febat.com) (www.febat.com)

Questa via, come si può immaginare, è stata aperta in autunno, su una solidissima placconata presente alle pendici del Monte Pelmo, proprio in corrispondenza del Rif. Venezia.

Nota: La qualità della roccia è veramente ottima! Solo verso la fine diventa un po' sporca di detriti, ma la difficoltà è veramente minima!

Nome della via	Via sole d'autunno	
Apritori	Federico Battaglin e Alberto Frasson, a c. a.	
Data apertura	26 Settembre 1996 (ri-attezzata nel 2001)	
Difficoltà	Dal II al IV, passi di V-	
Sviluppo	295 metri (diretta, 245 metri)	
Gruppo montuoso	Pelmo	
Montagna	Una parete della Spalla Est	
Versante	Parete Est	

Avvicinamento	<p>La parete in questione si trova in corrispondenza del Passo di Rutorto (a Sud del Rif. Venezia) a dieci minuti di distanza. La parete è costituita da una solida placca di roccia grigia solcata da una colata nera a sinistra di un marcato diedro, e chiusa in alto da una fascia di roccia gialla strapiombante e un muro nero.</p> <p>Ci sono due possibilità per arrivare all'attacco della via. Trenta minuti dal Rifugio.</p> <p>1) Dal Rif. Venezia salire per il sentiero che porta in cima al Monte Pelmo. Dopo cinque minuti, ovvero dopo aver superato i mughi, abbandonare il sentiero e puntare direttamente alle pareti, seguendo un'esile traccia. Costeggiando la base delle rocce, attraversare a sinistra fino a scendere lungo un canalone. Dopo una cinquantina di metri, si nota un marcato diedro giusto a destra della placconata grigia.</p> <p>2) Dal Rif. Venezia portarsi al passo di Rutorto e andare a destra e perdere un po' di quota. Sempre a destra, salire lungo i mughi e portarsi quasi sotto la parete. Per giungere all'attacco aggirare a sinistra delle rocce e risalire un ripido canalone: la via inizia alla fine del suddetto canalone e alla base del diedro situato a destra della nostra placconata grigia. Consigliato.</p> <p>Tempo di avvicinamento: 30 minuti dal rif. oppure 1h30 da Zoppè di Cadore.</p>
Discesa	<p>Arrivati alla Cengia di Ball, esattamente sotto una parete nera alta una trentina di metri, andare a destra e scendere lungo la via normale al Monte Pelmo. Scesi dalla parete, percorrere il sentiero n° 480 che porta al Rif. Venezia.</p> <p>Tempo di discesa: 30 minuti.</p>
La via	<p>1° tiro. Salire per la rampa che diventa un largo caminetto; spostarsi a sinistra (III) per raggiungere un comodo terrazzo detritico, posto alla base del gran diedro. (S1: 1 spit; 22 m, III, II, III: nessuna protezione).</p> <p>2° tiro. Salire direttamente la liscia placca sovrastante aiutandosi poi con una fessurina (IV / IV+, 1 chiodo) spostarsi quindi verso sinistra per placche più facili per superare un muretto nero verticale (IV, 1 chiodo). Infine, per facili rocce (III / III+), si raggiunge una marcata cengia. (S2: 1 spit; 40 m, dal III al IV+: 2 chiodi lasciati e 1 friend).</p> <p>3° tiro. Dalla sosta salire direttamente il solido muro nero incombente (V-) raggiungendo una cengia; con movimenti atletici superare il difficile diedro leggermente appoggiato (V-, 1 chiodo). Si arriva alla base di una liscia placca verticale: superarla con delicati movimenti (IV+) a destra, arrivando ad una cengia; salire un po' a sinistra fino ad un aereo terrazzino, dove si sosta. (S3: 1 spit; 38m dal III+ al V-: 1 chiodo lasciato).</p>

4° tiro.

Traversare un paio di metri a destra fino ad uno spigoletto e salire lungo un diedrino (1 chiodo lasciato) appena accennato. Uscire da esso con un passo delicato su placca (IV+). Seguono poi delle rocce più facili che permettono ad arrivare ad una ampia cengia. Giungere alla base del muro incombente in corrispondenza di un blocco appoggiato. Salire sul blocco (V, 1 chiodo in alto), traversare leggermente a destra e superare lo strapiombino e arrivare ad un gradino; superare un altro strapiombino (V-, 1 chiodo). Si arriva così ad una zona più facile e puntare alla base del muro nero. Sostare su 2 grossi fix da 12mm con grosso cordone (messi dal Soccorso).

(S4: 2 fix da 12mm con grosso cordone: 40m, IV, 1 passo di IV+, e un tratto di V: 3 chiodi lasciati).

5° tiro.

Spostarsi un paio di metri a destra e salire puntando ad uno strapiombo che si supera alla sua destra (V-, 1 chiodo). Proseguire sostanzialmente dritti zig-zagando tra le rocce nere (IV e IV+, 1 chiodo). Poi obliquare leggermente a sinistra per poi uscire su un piccolo colatoio che porta ad un terrazzo inclinato. A sinistra c'è una falsa forcina e lì vicino vi è la sosta n°6 della variante più facile.

Proseguire dritti e puntare a bordo sinistra di un muro scuro posto a destra. Sostare su 1 spit verde.

(S5: 1 spit: 50m, IV, passaggi di IV+, 1 passo di V-: 2 chiodi lasciati).

6° tiro.

Continuare a salire il colatoio, salendo una serie di gradoni; spostarsi a sinistra e sostare (bollino rosso) poco sotto della Cengia di Ball, lungo la quale passa la via normale al Pelmo.

Questo tiro è possibile farlo slegato, avendo sistemato i materiali alla sosta precedente.

(S6: 1 chiodo: 55m un tratto di II: nessuna protezione).

Variante più facile La variante più facile evita il tiro n°4, quello che porta alla base del muro nero e quello successivo. Tale variante aggira sulla sinistra il muro nero e la fascia strapiombante a sinistra.

4° tiro.

Dalla sosta, anziché traversare a destra, salire la scaglia posta a sinistra della sosta seguendo poi delle rocce più facili. Si giunge sotto una fascia leggermente strapiombante: la si supera nel punto più facile (IV, 1 chiodo). Continuare sempre dritti, puntando ai mughii situati sotto la parete gialla.

(S4: 1 spit: 40m, III+, IV: 1 chiodo lasciato).

5° tiro.

Seguendo i mughii, percorrere la cengia verso sinistra; si arriva ad uno spigoletto, aggirarlo e fermarsi alla base di un corto caminetto largo.

(S5: 1 spit: 50m, all'inizio II, poi più facile: nessuna protezione).

6° tiro.

Percorrere il caminetto per poi uscire a sinistra. Risalire il ripido colatoio stando a destra arrivando ad una falsa forcina che si trova sempre sulla destra.

Sostare su una roccia affiorante (bollino rosso)

(S6: 1 chiodo: 50m, all'inizio III, poi II: nessuna protezione).

7° tiro.

Continuare a salire il colatoio, salendo una serie di gradoni; spostarsi a sinistra e sostare (bollino rosso) poco sotto della Cengia di Ball, lungo la quale passa la via normale al Pelmo.

Se ci si fida (dato che si è usciti per la variante più facile), questo tiro è possibile farlo slegato, avendo sistemato i materiali alla sosta precedente.

(S7: 1 chiodo: 55m un tratto di II: nessuna protezione).