

# IL PINNACOLO DI MASLANA



turismo  
**VALBONDIONE**  
ValSeriana Val di Scalve



Bergamo  
**ValSeriana**  
Val di Scalve

Torrione selvaggio, esteticissimo e imponente. Per chi ormai ci ha fatto il callo su questa roccia magnifica.... resta e rimane un posto indimenticabile dove tornare per il Pinnacolo si presenta, a chi per la prima volta lo affronta, come un magnifico altre indimenticabili giornate

## Accesso al Pinnacolo di Maslana

L'automobile va lasciata nell'ampio parcheggio di Case Grumetti, la frazione più alta di Valbondione, in direzione del Rifugio Curò (da cui parte anche il sentiero per il Rifugio e per il lago Barbellino che si raccorda poi con la strada carrareccia / mulattiera), o nei sottostanti parcheggi, davanti alla stazione di partenza della funivia ENEL per il lago Barbellino o alla partenza del sentiero per Maslana / sentiero invernale per il Rifugio Curò. In corrispondenza di questo parcheggio si attraversa il ponticello sul torrente Serio, si interseca rapidamente la vecchia "piattina" (o ciò che ne rimane) che collegava il fondovalle con le dighe di Valmorta / Barbellino e si sale sino a Maslana. Camminata di circa venti minuti. La partenza è a circa 950 m. di altezza, Maslana a 1200 m. Giunti a Maslana, si oltrepassano le baite di Caffi / Polli / Ca' Sura, si raggiunge una fontana in corrispondenza della valletta chiamata dai locali "Vendol" (= viene giù, perché in effetti in caso di maltempo da qui scende proprio di tutto). Subito dopo la valletta il sentiero per il Pinnacolo devia a sinistra dalla mulattiera, costeggia sulla sinistra orografica la valletta, con prati e le baite dell'ultimo gruppo di case di Maslana, chiamato Piccinella, sulla destra e si inoltra infine nella faggeta. A tornanti risale nel bosco il pendio sino a raggiungere la base del Pinnacolo.

## Clima

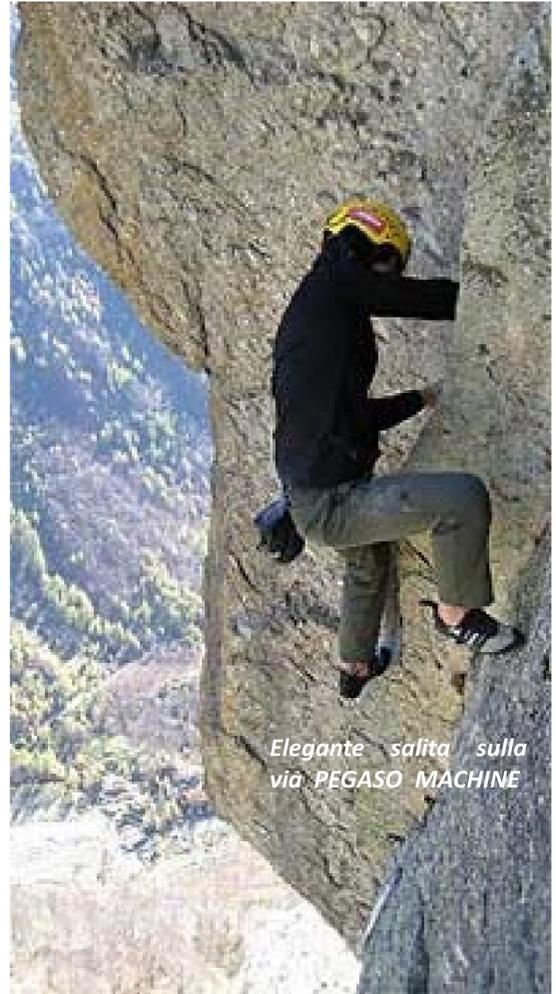
Nonostante l'esposizione a SUD, la quota è di 1800 metri. Il periodo migliore è sicuramente l'estate e le mezze stagioni. Un bel maglione non guasta mai.

## Roccia e Chiodatura Roccia

Granito iper compatto. Chiodatura: buona a spit. NON siamo in falesia. Necessarie 2 corde da 50 metri.

## Difficoltà

Le difficoltà non sono mai estreme. Difficilmente si supera il 6b, ma data la chiodatura non certo ravvicinata il grado è obbligato.



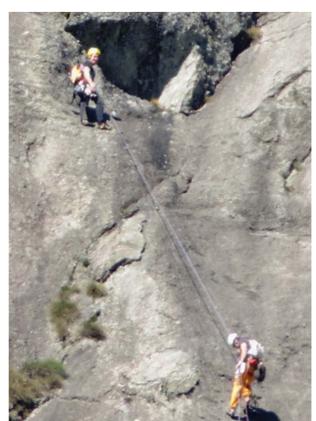
Elegante salita sulla via PEGASO MACHINE



Ancora la via PEGASO MACHINE



Foto da Piccinella di Maslana



## Via IL RISVEGLIO

### Salita

**1°L (IV+)** Rimontare il muretto iniziale e poi per placche abbattute raggiungere la comoda sosta su cengia erbosa leggermente spostata sulla sinistra (3 fix)

**2°L (IV+)** Salire verticalmente fino alla pianta sopra la sosta. Da qua portarsi sul muretto di sinistra (spit visibile) fino a raggiungere la sosta.

**3°L (6a)** Traversare sulla destra in corrispondenza di un alberello e rimontare poi tutta la placca con arrampicata delicata ma mai faticosa.

**4°L (6b+)** Salire per il diedro strapiombante e ben chiodato sulla sinistra, aiutandosi con lame non visibili presenti sulle placche di sinistra. Superato questo le difficoltà calano. Salire verticalmente fino ad una stupenda lama da superare in dulfer (utile un camalot n°3) e poi traversare verso sinistra fino a raggiungere la sosta.

**5°L (6a)** Dalla sosta alzarsi leggermente e traversare poi a sinistra per raggiungere il primo spit (passo delicato!). Risalire per placche fino a raggiungere una cresta affilata. Da qui traversare sulla sinistra (utile un friend piccolo per proteggersi) fino a raggiungere la comoda cengia di sosta.

**6°L (6a+)** Raggiungere il primo spit con delicati movimenti su placca (pericoloso in caso di caduta!). Risalire la linea di spit con splendida arrampicata di placca. Traversare sulla sinistrasotto il bombè (buoni appigli) e raggiungere la sosta con un ultimo passo delicato.

**7°L (6a)** Dalla sosta seguire la freccia e salire per placca all'inizio delicata, poi sempre più facile fino alla sosta su cengia.

**8°L (V)** Spostarsi sulla destra e poi salire in verticale fino a raggiungere l'ultima sosta della via (box con libro di vetta).

**9°L (V)** L'ultimo tiro che conduce in cima. Con un passo in spaccata portarsi sulla parete di destra e salirla seguendo gli spit fino a raggiungere la catena sotto la statua della Madonna. In realtà qua è consigliabile aggirare lo spigolo di destra e traversare fino ad un'altra sosta, da cui poi iniziano le calate.

### Discesa

Ci si cala in doppia da New Age. Dalla sosta calarsi in verticali per circa 55m fino a raggiungere una sosta con anello e cordoni. Da qui poi scendere seguendo la linea di fix in verticale su soste a golfari (distanti l'una dall'altra circa 20/30m) fino a raggiungere il sentiero che conduce al grottino. L'ultima sosta di calata è spostata sulla sinistra faccia a monte (dopo lo strapiombo non puntare all'albero sotto in verticale, ma portarsi sulla sosta visibile sulla sinistra).

## Via VENTO BEFFARDO

### salita

L1 – Seguire la prima lunghezza di New Age – muretto iniziale, poi placca appoggiata sino a terrazza con albero. 5b

L2 – Placca appoggiata con uscita delicata. 5c

L3 – Muretto sino a nicchia e trasverso a destra tecnico. 6a+

L4 – Placca verticale con chiodatura a zig zag.

Micro appigli e sezione chiave dopo la cengetta. Sosta appesa.

7a+

L5 – Muretto atletico e placca delicata. 6c

L6 – Continuità su buone prese e fessura obliqua a sinistra.

Sosta appesa. 6b

L7 – Muro iniziale con uscita su micro appigli. Fessura, placca lavorata e passo delicato poco prima della sosta. 6c

L8 – Facile placca appoggiata e uscita nel diedrone a sinistra.

5b

### discesa

Per la via di salita fino alla S7, se si sale in cima per New Age, con prima calata dietro la Madonnina.

## Via VENT' ANNI DI SFIGA

1° tiro: salire a destra della grotta cercando di identificare il terreno più semplice (non seguire gli spit). Superare un diedro molto aperto pieno d'erba che conduce ad una terrazza con delle piante. Qui si sosta su spit (sosta di altre vie). 40Mt., III<sup>+</sup>, III<sup>°</sup>.

2° tiro: salire la placca stando indicativamente sul filo destro, verso lo spigolo. Proseguire per una fessura con erba puntando alla base di un grosso tetto ad arco che ricorda quello de "Il risveglio di Kundalini". Sostare sulla terrazza erbosa alla base del tetto su un chiodo ed un fittone. 50 Mt., V<sup>+</sup>, IV<sup>°</sup>, IV<sup>+</sup>, III<sup>°</sup>, 1 chiodo con anello (attacco della via "L'ultimo shampoo del generale Custer").

3° tiro: salire e traversare sotto il grande tetto sino ad uscire su di una placca incisa da fessure dove si trova la sosta (2 chiodi e un nut incastrato). 40 Mt., V<sup>°</sup>, VI<sup>-</sup>, V<sup>+</sup>, VI<sup>°</sup>, 4 chiodi.

4° tiro: salire lungo un sistema di fessure, vincere il muretto verticale ed entrare nel camino. Qui sostare (masso incastrato e spit). 30 Mt., IV<sup>+</sup>, VI<sup>-</sup>, V<sup>°</sup>, 1 chiodo, 1 friend incastrato, 1 dado incastrato.

5° tiro: traversare a sinistra con un passo in discesa sino a raggiungere una lama che consente di raggiungere un piccolo terrazzino di sosta (3 chiodi e 1 golfaro). 30 Mt., V<sup>°</sup>, V<sup>+</sup>, V<sup>°</sup>, VI<sup>°</sup>, 2 chiodi.

6° tiro: salire la fessura strapiombante sino a quando questa è chiusa da un tetto. Qui uscire a sinistra aggirando lo spigolo. Continuare per placche appoggiate sino ad un terrazzino dove si trova la sosta (2 spit per la calata). 30 Mt., VI<sup>°</sup>, VI<sup>+</sup> oppure VI<sup>°</sup> e A0, VI<sup>°</sup>, V<sup>°</sup>, 3 chiodi, 1 nut incastrato.

7° tiro: la via originale sale lungo il diedro erboso a sinistra della sosta. E' possibile invece vincere la placca a destra della sosta (buoni appigli) portandosi poi alla base di una fessura verticale che conduce all'interno di un camino dove occorre attrezzare una sosta su clessidre create da massi incastrati. ATTENZIONE, presenza di una corrente d'aria gelida... 30 Mt., V<sup>-</sup>, V<sup>°</sup>, 1 chiodo.

8° tiro: nonostante questa non sia la lunghezza chiave è sicuramente quella più impegnativa da un punto di vista psicologico. Le poche protezioni presenti (che a volte si rubano alle vie adiacenti) e l'alta improteggibilità rendono questa lunghezza molto impegnativa. Percorrere tutto il camino che poi diviene fessura sostando al suo termine su di una grossa terrazza erbosa (sosta da attrezzare su massi incastrati). 50 Mt., 5 chiodi, 2 spit, IV<sup>+</sup>, VI<sup>°</sup>, V<sup>+</sup>, VI<sup>-</sup>.

9° tiro: percorrere la fessura di destra del grande tetto sommitale. Necessario per superare i primi metri incastrarsi nella stretta feritoia. Poi per canalino raggiungere le rocce di cresta e la sovrastante sosta. 50 Mt., 3 chiodi, V<sup>+</sup>, VI<sup>°</sup>, VII<sup>-</sup> oppure A0, V<sup>°</sup>, III<sup>°</sup>.

**Discesa** La discesa avviene mediante delle calate in doppia.

1a. calata: dalla vetta si scende verticalmente sino a raggiungere un piccolo ripiano sulla destra dove si trovano 3 spit collegati da cordini.

2a. calata: da questa sosta si raggiunge la sosta del sesto tiro.

3a. calata: scendere ignorando una prima sosta attrezzata (molto scomoda) sino ad un piccolo terrazzino.

4a. calata: scendere per 60 metri obliquando poi a sinistra sino alla sosta del primo tiro.

5a. calata: scendere per circa 30 metri sino a raggiungere l'attacco.

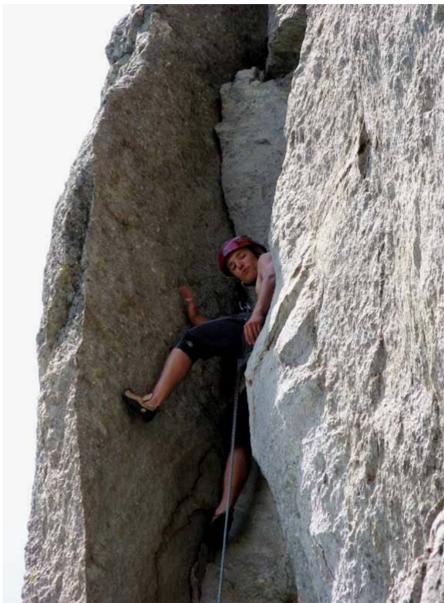
Da qui si rientra percorrendo a ritroso il sentiero d'avvicinamento



turismo  
**VALBONDIONE**  
ValSeriana Val di Scalve



ValSeriana  
Val di Scalve



## Via L' ULTIMO SHAMPOO DEL GENERALE CUSTER

### Salita

Seguendo lo spigolo est dalla cima verso la base, si incontra un evidente pilastro che forma due diedri rispettivamente alla sua sinistra (L3) e alla sua destra. L'attacco è sulla verticale del pilastro, precisamente alla base della placca a sinistra dello speroncino che scende dal pilastro stesso (pianerottolo con alberi alla base).

L1 Salire dritti per la placca appoggiata. Raggiungere il diedrino quasi in corrispondenza dello spigolo destro. Salire lungo la struttura fino circa a metà dove il diedro diventa più verticale. Spostarsi a destra verso una fessurina verticale. Salire dritti lungo la fessura (chiodi e cordino) superando il tratto più verticale oltre il quale si trova una sosta. Superare la sosta e raggiungere la base di un breve muretto leggermente aggettante. Traversare verso sinistra superando il tratto aggettante. Salire brevemente dritti lungo la placca fino alla sosta sulla verticale dell'evidente diedro a sinistra del pilastro (ca 50/55m; VI+).

L2 Salire dritti lungo il facile diedrino. Proseguire dritti per fessura verticale entrando nel diedro inizialmente appoggiato. Continuare brevemente nel diedro fino ad un ripiano con sosta su spit e cordone in clessidra (V+).

L3 Risalire il diedro fino a dove questo risulta chiuso da uno strapiombo. Superare lo strapiombo verso destra e continuare per il successivo diedro camino fino a raggiungere la sosta su una grossa lama staccata a destra (nel tratto finale possono essere utili friend grossi; VII+).

L4 Salire lungo lo spigolo per 7/8m (roccia cattiva). Spostarsi sulla placca a sinistra e salire dritti per essa fino alla vicina sosta subito sotto un gradino rovescio (VI+).

L5 Salire dritti superando il gradino rovescio. Proseguire dritti per placca per poi raggiungere la vicina via a spit sulla sinistra. Proseguire facilmente dritti per placca superando un albero sulla destra e sostare poco oltre (VII). L6 Salire facilmente dritti raggiungendo lo spigolo. Seguire il facile spigolo in diagonale verso sinistra fino a raggiungere la sosta subito sotto la madonnina della cima (II).

### Discesa

Scendere in doppia alla S5. Da qui continuare con altre 4/5 doppie (sulla verticale) lungo la via a spit fino a tornare all'attacco.



turismo  
**VALBONDIONE**  
ValSeriana Val di Scalve



**ValSeriana**  
Val di Scalve

Bergamo



## Via BABA JAGA

### Salita

**1° Tiro:** (Il Cavaliere Bianco) A2 45 mt Scalare la lama / fessura con buoni friend, suonerà di vuoto. Al suo termine deviare a sinistra seguendo la rigola con un piombo o copperhead e un paio di cliffate (attenzione!). Raggiungere lo spit e continuare a divertirsi su cliff, diversi buoni e altri meno, rurp, pecker e quant'altro seguendo la linea più logica che congiungerà, come un puzzle, le poche protezioni sicure. Raggiungere i fittoni del soccorso su comodo terrazzino dove fare sosta.

**Trasferimento:** Dalla sosta del soccorso eseguire un facile spostamento a sinistra fino alla sosta della via " Fiamma " da prendere in prestito per fare sicura al tiro successivo.

**2° Tiro:** (Il Cavaliere Rosso) A2+ 35 mt Un paio di metri a sinistra della sosta della via " Fiamma " puntare ad una fessurina diedro. Per questa prima parte è necessario stare molto attenti, si useranno cliff, pecker, micronut e un piombo o copperhead. Subito dopo si mette un nut e un ottimo pecker grosso o chiodo. Continuare seguendo la fessurina con pecker, chiodi e cliff, raggiungere quindi lo spit. Da qui dirottare a sinistra con una bella scalata su ganci non sempre ottimi; per il resto del tiro si useranno un paio di chiodi LA, pecker e sempre cliff. Si giungerà ad un ultimo spit dove bisognerà calzare le scarpette e fare sei o sette metri di 6a sproteetto.

**3° Tiro:** (Il Cavaliere Nero) A2+ 25 mt Bellissimo traverso. Spostarsi a destra della sosta e un pelo in basso mediante un cliff e piantare un ottimo chiodo, da qui seguire l'evidente fessura che si scala con nut, friend e chiodi. Al suo termine bisogna deviare alla successiva fessurina con un piccolo pendolo, mettere un ottimo friend e proseguire su pecker. Da questo punto fare qualche cliffata per raggiungere un diedrino spaccato che suona di appoggiato, usare con cautela friend e cavalcare la sommità con l'uso di ganci. Puntare ancora all'ultimo diedro dove si troverà un rurp incastrato e seguirlo fino alla sosta.

**4° Tiro:** (Baba Jaga) A1 20 mt Dalla sosta andare a sinistra e seguire le evidenti spaccature. Si usano nut e friend fino a raggiungere una bellissima fessurina da pecker, continuare a seguirla fino a che non si allarga e può ospitare ottimi friend. Rimontare sul terrazzo ricoperto di mughi e proseguire per altri cinque metri fino alla sosta di destra con due fittoni e uno spit. Da qui si può raggiungere con un breve tiro la vetta per celebrare degnamente la salita.

### Discesa

A corda doppia dalle soste 4 (20mt) - 3 (55mt) - trasferimento in doppia - 1 (40mt)



## Via NEW AGE

### Salita

1° TIRO: Muretto verticale e poi semplice placca lavorata. 5b

2° TIRO: Da qui partono tre vie, tenere quella più a sinistra salendo per placca fino ad un tettino. 5c

3° TIRO: La parete si impenna, salire un paio di spit per poi piegare leggermente a sinistra (passo delicato), quindi ancora verticalmente fino alla sosta. 6a+

4° TIRO: Spostarsi a destra (rinviare lungo il primo spit) quindi salire verticalmente per bellissima placca tecnica e continua. 6b+

5° TIRO: Placca continua ma ben chiodata (necessari 14-15 rinvii). Passo più difficile a circa ¾ del tiro. Tiro molto bello. Salendo si incontra una prima sosta, ma consigliamo di salire dritti alla successiva posta nell'intaglio a sinistra su comodo terrazzino. 6c

6° TIRO: Salire dritti (non seguire gli spit a sinistra) superando un tetto leggermente strapiombante ma ben ammanigliato. 5b

7° TIRO: Lunga e divertente placca che piega a sinistra. 5c

8° TIRO: Breve placca finale. Non credo che gli ultimi due tiri siano concatenabili. 5a

### Discesa

In corda doppia. Soste con due resinati non uniti.

