

Via: "freccia nel cielo"

I.Rabanser, S.Comploi, P.Mazzotti, M.Scarpellini 1992

Parolari Roberto Avallone Alessio il 19/10/2013 solo fino al 6° tiro, le indicazioni oltre la nostra salita sono prese dalla guida di Filippi su relazione di Ivo Rabanser e dal blog di Sandro de Toni con relazione del 2008)

Sviluppo: 450 m

Difficoltà max: VII+ in libera, (VI+ A1) R4, IV; (tecnica, chiodatura, ambiente)

Attacco: Da parcheggio di Sarche (nei pressi della chiesa) prendere il sentiero che va in direzione della ferrata Pisetta seguendo i bolli rossi e alcune corde fisse. Quando si arriva sotto la parete e sulla verticale del pilastro Massud, prendere il sentiero a sx e passare sotto l'attacco della suddetta via (nome sulla parete), fino ad arrivare all'evidente e profondo camino, al quale si accede con quattro metri di III°, ora in pochi minuti (50 metri) su terreno ripido si arriva a uno spiazzo esposto (dal quale si vede bene il primo tiro) , l'attacco si trova nel boschetto a dx

Discesa: conviene scendere per la normale di discesa della ferrata Pisetta andando a sx all'uscita della via fino a incontrare l'evidente sentiero che riporta a valle. In alternativa dall'uscita della via obliquare a destra su cengie erbose in direzione di un profondo canale, oltrepassandolo si trova l'uscita della ferrata.

Materiale: friends (fino al 3 camelot) anche micro, nuts, cordini, 2 corde da 60m, martello e una scelta di chiodi.

Dettaglio tiri lunghezza - difficoltà			Materiale sul tiro	Materiale in sosta	Note
1° tiro	30m	VI	niente	2 chiodi	In obliquo verso sx fino a prendere un sistema di fessure e diedrini ostacolati da vegetazione
2° tiro	30m	VII- (VI+A1)	1 chiodo 1 spit	1 chiodo e pianta	Salire dritti sopra la sosta fino al chiodo, attraversare ora a sx fino ad entrare nel diedro, traversare poi a dx (spit) e seguire la lama fino al pulpito con sosta
3° tiro	30m	VI+ (V+ A0)	1 spit	1 chiodo e pianta	Diritti per placca sopra la sosta fin sotto al tetto, traversare a sx per ritornare alla fessura sotto il tetto, seguirla fino alla fine del tetto (spit), rimontarlo e per diedro arrivare in sosta
4° tiro	35m	V+	niente	1 spit	Proseguire sfruttando la lama, oltrepassando faticosamente degli arbusti, spostarsi a dx e poi dritti fino a una pianta
5° tiro	45m	VII+ (VII- e A1)	2 spit 1 chiodo	pianta	Subito in obliquo a sx (no dritti !!) puntando poi al primo spit, poi appena sopra chiodo e ancora a sx spit, uscire ancora sx su terreno più facile ma friabile, andando poi a dx orizzontalmente, proseguire prima dritti un paio di metri e di nuovo a destra fino alla base del diedro.
6° tiro	20m	VI+	2 chiodi	pianta	Superare la placca a sx del diedro prendere poi il diedro, seguirlo e andare a sostare su pianta
7° tiro	25m	VI	1 chiodo	3 chiodi	Nel diedro e alla sua sx per esili fessure. Uscirne a sx sotto tetti fino a un albero. Di qui per lama e strapiombo a dx alla comoda sosta su pulpito
8° tiro	20m	VI+	1 spit	2 chiodi	Diedro sopra la sosta. Al suo termine a dx per rocce erbose
9° tiro	15m	VI+	2 chiodi	2 chiodi	A dx superare una placca con toppe d'erba, poi

					a sx per muro lichenoso fino a sostare sotto i tetti.
10° tiro	20m	V+	niente	2 chiodi	Superare il tettino, spostarsi un pò a sx e seguire un diedrino fino alla sosta
11° tiro	25m	VII- (VI e A1)	1 chiodi	2 chiodi	Percorrere la fessurina sopra la sosta, poi placca di rocce rotte fino a uscire a dx e andare a sostare a due chiodi scomodamente
12° tiro	20m	V+	niente	Pianta	Spostarsi a dx e risalire un evidente diedro giallastro uscendo al suo termine su ampia cengia con piante (bivacco dei primi salitori)
13° tiro	15m	II	niente	1 chiodo	In traverso a sx per cengia che si restringe fino a sosta
14° tiro	45m	VII-	1 spit 1 chiodo	1 chiodo pianta	Proseguire direttamente su placca rotta incisa da un diedrino fino a una nicchia gialla uscendo a sx (1chiodo a U nella nicchia). Poi dritti per diedro giallo e rocce con erba fino alla sosta tra alberi.
15° tiro	40m	V	niente (eventuali 2 ch di sosta)	Pianta fuori dalla parete	Appena a sx; poi dritti per canale con grandi massi sospesi. Si può tralasciare la sosta che si incontra su terrazzino alla fine della parete e attrezzare un punto di fermata nel bosco terminale

