

Tete d'Aval – Pilier rouge Hebdo



6b (5c/6a obbl.), 300 m, S2

Gruppo montuoso: Ecrins
Quota vetta: 2600 m
Quota attacco: ~ 2100 m
Esposizione: sud
Primi salitori: Jean Michel Cambon,
Gerard Morlin, 1981

Avvicinamento

Dal paesino di Les Vigneaux si segue una strada forestale dapprima asfaltata poi sterrata, che parte dal centro poco oltre la chiesa (cartello con indicazione Tete d'Aval). Si prosegue fino alla fine della strada e si parcheggia nei pressi di un grosso masso spittato. Si procede lungo l'evidente sentiero ben segnalato (seguire le indicazioni "sorgente Des Marcellines" e "Tete d'Aval"). Poco oltre la sorgente Marcellines si abbandona il sentiero principale e si risale per buone tracce il costone in direzione della parete. Sentiero comodo e ben tenuto. 1 h 30 min

Relazione

Scorrere la parete da sx verso dx e dopo alcuni brevi tratti in discesa portarsi quasi al centro del pilastro centrale ("Pilier rouge" appunto). Il primo tiro sale per una rampa appoggiata inclinata verso sx. Scritta sulla parete PK/PRH, indicate l'attacco (comune) delle vie "Pilier Kelle" e "Pilier rouge Hebdo".

- I tiro: Percorrere la rampa ascendente a sx. Non sostare alla prima sosta che si incontra ma proseguire alla 2° (spit da collegare). V+
- II tiro: Non continuare lungo la rampa (via Kelle) ma seguire la fessura verticale con chiodo e successiva filata di spit sopra la sosta. 6a
- III tiro: Traverso breve a dx su marciono dolomitico, confortati da numerosissimi spit/chiodi (possibile A0). Tiro volendo concatenabile al precedente. 5c/6a
- IV tiro: Salire l'evidente diedro grigio con bell'arrampicata. 5c
- V tiro: Continuare nel diedro, abbastanza atletico e uscire su cengietta.
- VI tiro: Spit in verticale sopra la sosta, dopo una zona facile. Placchette e diedrini in obliquo a sx. 5c/6a
- VII tiro: Tiro di trasferimento. Risalire la cengia verso dx fin quasi al suo termine, nel punto più alto. Si nota uno spit ad un paio di metri da terra (modello diverso rispetto a quelli incontrati fin ora) che può essere utilizzato per far sosta. Il tiro seguente è riconoscibile da un diedrino-fessura strapiombante nella prima parte e successiva placca. II
- VIII tiro: Salire facilmente alla base del diedrino (sosta intermedia) e proseguire con passaggio atletico. Una bellissima placca con fessurine e lamette porta in sosta. 6b
- IX tiro: A dx superando uno strapiombo e successivo diedrino. 6a
- X tiro: Traverso orizzontale a dx (IV+) e successivo diedro (V+). È altrimenti possibile salire in verticale per la variante Fiaschi su bella placca e fessura con difficoltà di 6b+. In entrambi i casi si raggiunge una sosta alla base di una fessura.
- XI tiro: Fessura, rampa e strapiombo su buone prese. Bel tiro, non semplice. 6a
- XII tiro: Diedro sulla destra (V+) poi per balze e gradoni (IV+) fino in cengia. V+

Discesa

Dalla cengia spostarsi a sx (faccia a monte) per tracce andando a reperire la calata (segnalata da ometti) posta sul bordo di un grande tetto. Con 3 veloci calate (la prima nel vuoto a 10 m dalla parete...) si raggiunge una stretta cengia. Spostarsi a dx (faccia a monte, ometto) fino alla successiva calata. Si è ora

su una buona cengia camminabile da seguire verso sx (sempre faccia a monte), fino a delle corde fisse che riconducono alla base.

Note

Sicuramente la Tete d'Aval offre il meglio di sè sulle vie un po' più difficili sulle placche grigie, ma si tratta comunque di una buona salita abbordabile di stampo classico, principalmente per diedri e fessure, e per questo motivo abbastanza atletica. Parete molto calda, una specie di forno!
Chiodatura ottima, portare 14 rinvii.

Da una ripetizione di Davide Mauri e Silvia Ferrari il 12 giugno 2010.



L1



L10



Prima doppia dal grande tetto