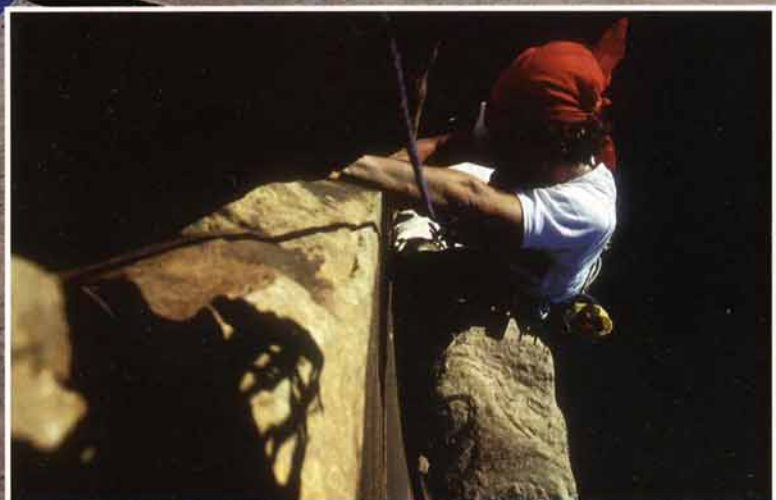


no big!

United States of cracking

**Come le rocce una volta
estreme
adesso sono no big
come ci si diverte sulle
fessure d'incastro
di Indian Creek!**

*testo e foto di
Lamberto Camurri*







Tra le rocce, le ombre lunghe della sera prendono profili pellerossa, le fessure regolari si lasciano proteggere ed incastrare da tutti: NO BIG DREAM

Utah è di solito arrampicata per immagini: a partire da Ascent 1980 le rocce del deserto hanno meritato formidabili portfolio fotografici capaci di scatenare fantasie gestuali e cromatiche.

Difficile è invece trovare tracciati *on the road*.

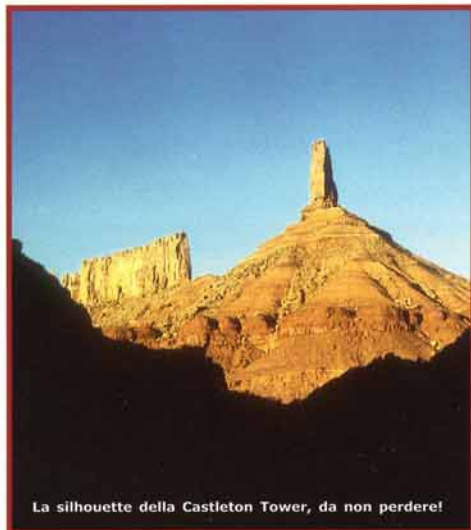
La zona da raggiungere è la valle del Colorado River che taglia lo stato nell'angolo sudorientale fra Colorado e Arizona, infilando una serie di Parchi: Arches, Canyonland, Glen River e poi, tutti sanno, Gran Canyon.

La cittadina di riferimento è Moab, compresa fra Arches e Canyonland: sia che si arrivi direttamente da Salt Lake che dal Nevada, lasciata la Interstate 15 Sud per la 70 Est ci si trova ad attraversare il Deserto di San Raphael con le sue onde di roccia. E' un deserto da altipiano che, lasciata la IS 70 per la Freeway 191 Sud, comincia a lasciarsi scavare profonde pareti dai fiumi che affluiscono al Colorado. Le aree di arrampicata attorno a Moab sono tante: Arches, Island in the Sky, Fisher Towers, Long Canyon e via di seguito, ma quelle che per chi arriva da lontano colpiscono in fronte sono due più di altre.

Castle Valley e Indian Creek.

Castle Valley è il posto dove andare per il battesimo all'arrampicata sulle torri del deserto, che qui mosse i suoi primi passi. Le torri sono Priest, Rectory, Castleton

Tower. Per arrivarci da Moab innanzitutto si fa il pieno di benzina e acqua, le taniche supplementari sono sempre convenienti nel deserto, poi si prende a nord-est sulla SH 128 per 20 miglia fino al bivio segnalato Castle Valley; a sinistra una pista ben segnata porta fin dove si riesce. Per raggiungere gli obbiettivi basta guardarsi attorno, non vi sono abbastanza alberi da confondersi, ma è meglio seguire le tracce per non finire in terreno infido. Una segnalazione recente avvisa che la zona di accesso è limitata da proprietà privata, per cui conviene svoltare per una pista a ovest del bivio segnalato con un avvicinamento più lungo. Già tanti anni fa i locals girava-



La silhouette della Castleton Tower, da non perdere!

no con trucks con corna e rifles, e a scolare c'eravamo solo noi

Andiamo alla **Castleton Tower**, sia per la fama - ancora venti anni fa era inserita fra le cinquanta classiche del Nord America - sia perché svetta straordinaria dal deserto. Tutte le sue vie sono in stile TRAD, *traditional*, completamente da proteggere, e conviene essere ben a livello del grado, il deserto non è un buon posto per stamparsi e chiamare i soccorsi.

Guidare lungo la pista fin che si riesce, poi infilare il sentiero che, assai ripido, in un'ora porta alla base.

La **Kor - Ingalls Route (III-5.9)**, 1961, è la salita più classica della torre. Parte sul lato sud, in corrispondenza di un ben marcato diedro. Sale per diedri fessurati

e camini per circa 200 metri. Serve una serie standard di protezioni con stoppers e Friends fino al #4, le misure centrali anche doppie. Le difficoltà lungo i quattro tiri vanno dal 5.7 al 5.9 del terzo tiro crux. Con due corde da 60 metri si scende con tre doppie.

Il **North Chimney (III - 5.8)**, 1970, è la salita più facile della torre ed è fantastica. Per raggiungerla passare oltre l'attacco della Kor Route girando sul versante nord e traversare su una cengia fino alla base del camino appena a destra dello spigolo sinistro della parete nord. Servono tre serie di *cams* fino a #3 Camelot più uno più grande, e una serie di stoppers. Parte salendo una doppia fessura *hand* con incastro di mano, prosegue nel secondo tiro un tratto *offwidth* (fuori misura 5.8) protetto da un vecchio bolt (*spit*) da doppiare con un grande *cam*. La via prosegue per raggiungere nell'ultimo tiro la Kor Route. Discesa in tre doppie a nord, o lungo la Kor Route.

La **North Face (III - 5.11b)**, 1979, è una salita spettacolare, esposta, dall'incastro *fingers* (di dita) fino all'*offwidth* per cui servono due serie di Camelots con un extra #3 e una serie di stoppers.

Sacred Ground (5.12b), è una salita difficile dall'incastro *finger* alla scalata *face*; servono 2-3 *tcu* porpora fino a #2 Camelot e un #3 Camelot extra.

La cima della Castleton Tower è piatta, e lo spettacolo incredibile.

Indian Creek Corridor è una zona protetta. Lo si raggiunge lasciando Moab lungo la FW 191 Sud verso Monticello, il cui Field Office ha stilato una serie di regole per il turismo nel Corridoio dell'Indian Creek allo scopo di non limitarne l'uso ma di proteggerne il valore archeologico: si stende a ovest della Newspaper Rock fino ai confini del parco di Canyonland. Come peraltro in quasi tutte le zone di arrampicata d'America, campeggio, fuochi, percorsi auto, toilets, rifiuti sono regolamentati in modi e luoghi. L'arrampicata è libera ma non deve toccare i reperti d'arte rupestre Anasazi o le rovine.

Le rocce di arrampicata sono tante: Donnelly Canyon, North e South Six Shooter Peaks, Reservoir Wall, Scarface, e il famosissimo Supercrack Buttress:

Il **Supercrack Buttress** ha dato fama all'Indian Creek fino dal 1980 quando Ascent pubblicò un formidabile portfolio fotografico delle rocce dei deserti del Sud Ovest in cui spiccava la linea di *Supercrack of the Desert*.

Il Buttress si raggiunge facilmente dall'area principale di parcheggio 4 miglia dopo la Newspaper Rock. Qui si trovano un gran numero fra le più belle linee di fessura del deserto: arrampicata eccellente con buone possibilità di protezione.

Ponendosi fronte al Buttress, da sinistra a destra si snodano vie dai nomi affascinanti.

Anasazi - 5.11a. Molte cams da 0.5 a 1" e qualcuna fino a 3". 35 metri di diedro a sinistra, senza passi cruciali ma di grande continuità.

Triple Jeopardy - 5.8. Una doppia serie di ogni misura di cams sono sufficienti per questa via divertente con varie possibilità di percorso, tutte divertenti.

No Name Crack - 5.10. Vari #2 e #3 Camelots, due #4 Camelots e un #1 Camelot da piazzare al culmine. La via corre a sinistra di 3AM Crack di cui è un poco più larga partendo da un piccolo pilastro in un diedro faccia a destra. E' utile corda da 70 metri.

3AM Crack - 5.10. Parte sottile con quattro #1 Camelots, poi servono vari #2 e #3 Camelot. Corda da 70 metri. Arrampicata sostenuta. Parte anch'essa su un piccolo pilastro da un diedro volto a destra.



La vista dalla cima piatta (!) della Castleton Tower

Incredible Hand Crack - 5.10c. Servono cams da 2 - 2:5", molte 2.5" (#2 Camelot). La via parte al culmine del sentiero che sale dal parcheggio e segue l'evidente fessura hand (mano) sporca di magnesio in uno spigolo attraverso un ampio strapiombo. *Lieback* lo spigolo fino al tetto, poi incastro fuori dal tetto fino a un riposo (#3 Camelot); si termina lo spigolo fino a un bolt di ancoraggio. La valutazione della difficoltà varia con le dimensioni delle mani del climber nel perfetto incastro di mano del passo cruciale: mani piccole o grandi troveranno la salita più difficile. Tenere il materiale a sinistra.

Twin Cracks - 5.9. Una doppia serie di cams più Camelots da #1 a #3 può servire per questa facile ed divertente salita molto frequentata vicini a IHC.

Gorilla - 5.10. Un tiro di 30 metri. Servono da tre a cinque #2, #2.5, #3, #3.5 Friends, e due #4 Friends. Sale circa 25 metri a destra di IHC lungo una fenditura verso sinistra della parete destra di un diedro. Parte con incastro *hand* sottile, passa due tratti *offwidth*, prosegue su incastro *hand* largo e sostenuto per prendere il diedro buono per mani sottili.

The Wave - 5.10+. Fessura *lieback* o *dulfer* per gli europei. Un paio di cams di ogni misura da #0.5 a #2 Camelot, poiché la fessura cambia forma frequentemente. E' a metà fra Gorilla e Coyne, cercare una larga *lieback* pendente a sinistra che parte da un piccolo piedestallo.

Coyne Crack - 5.12a. Servono molti #0.75 e #1 Camelots, un #1 Camelot per la sommità. Incastro continuo di dita.

no big!



La linea di Supercrack



Il tratto chiave di Supercrack in una foto storica

no big!

Supercrack of the Desert - 5.10. E' lei, la classica, la famosa, fotografata, sognata, linea perfetta, un fulmine nero nella roccia. Se non riuscite a vederla è una fessura di due pollici e più sopra una larga lama, tagliata orizzontalmente da un tettino. Servono un #2 Friend, cinque #3 Friends e due #4 Friends. Il passaggio più difficile è salire sulla lama, poi la fessura sale continua co incastro *hand* largo, grande continuità.

Ameretto Corner - 5.11. Qualche #1 e #2 Camalots per la parte bassa, #3 e #4 Camalots per quella alta. Un'altra superba linea di fessura appena a destra di Supercrack.

Too Much Cake - 5.11+. Molti #0.75 Camalots o 1,5 Friends, un #5 Camalot.

La via è 80 metri a destra di Supercrack.

Questi itinerari si incastrano in una innumerevole fila di fessure e possibili linee di salita, per cui vanno cercate con attenzione, e la possibilità di scambiarne alcune per altre non è remota, le arrampicate sono in puro stile TRAD e le protezioni consigliate sono, secondo l'abitudine americana, abbastanza abbondanti, con un poco di ritmo e *backcleaning* si può fare con qualche cosa di meno, alla portata delle *racks* di tutti !!!

NB: nella tabella sottostante sono stati paragonate le misure delle tradizionali protezioni a camme. Gli americani, non necessariamente i più smalzati, prima di estrarre una dall'imbrago, accostano alla fessura le falangi delle mani, dall'indice al mignolo, in modo da esser certi della precisione della protezione che si estrarrà dall'imbrago per inserirla in fessura.

friends



tabella comparativa delle misure delle protezioni a camme

Dimensioni inch " (25.4 mm)	0.5	0.75	1	1.5	1.75	2	2.5	3	3.5	4
Camalot Black Diamonds	0.2	0.3	0.5	1	1.5	2	3	3 = 3.5	3.5 = 4	4 = 4.5
Friend classic Wild Country		1	1	1.5 = 2	2 = 2.5	3	3	4	4	
Power Cam Metolius	0 = 1	2	3 = 4	5 = 6	6 = 7	7	8 = 9	9 = 10	10	
TCU Metolius	00 = 0	1 = 2	3 = 4							
Fat Cam Metolius		2	3 = 4	5 = 6	6	7 = 8	8 = 9	9		

Falangi Equivalenti (da calibrare)

mignolo terza (terminale)	#####									
mignolo seconda (media)		#####								
anulare seconda (media)			#####							
medio seconda (media)				#####						
indice prima					#####					

I CLIMBERS SONO CREATIVI

ARMADUK
panels & handholds
projects

Armaduk P.C. di Armando Onorati Via del mattatoio snc - 04018 Sezze (LT) Tel./Fax 0773.804113 cell. 0338/5451783

MEGLIO SU STRUTTURE ARTIFICIALI ARMADUK!

<http://users.iq1.it/ga.onorati>



Supercrack all'alba: uno dei rari momenti in cui è possibile fotografare la fessura in tutta la sua purezza, cioè senza nessuno dentro. Supercrack offre in un'immagine la fessura perfetta: nessun appiglio e nessun appoggio al di fuori della linea perpendicolare a terra della spaccatura più famosa degli USA: unica possibilità, incastrarsi bene dentro!



camalot



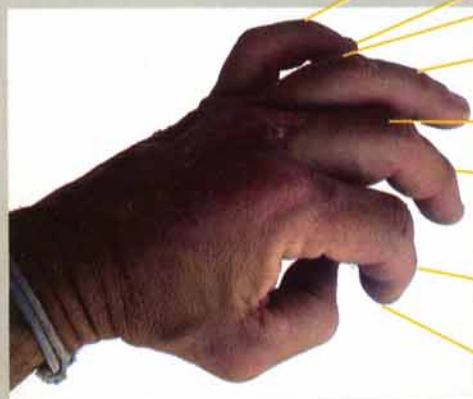
tcu

Seconda del medio
Camalot 1,5
circa 1,75 inches



Prima del
mignolo

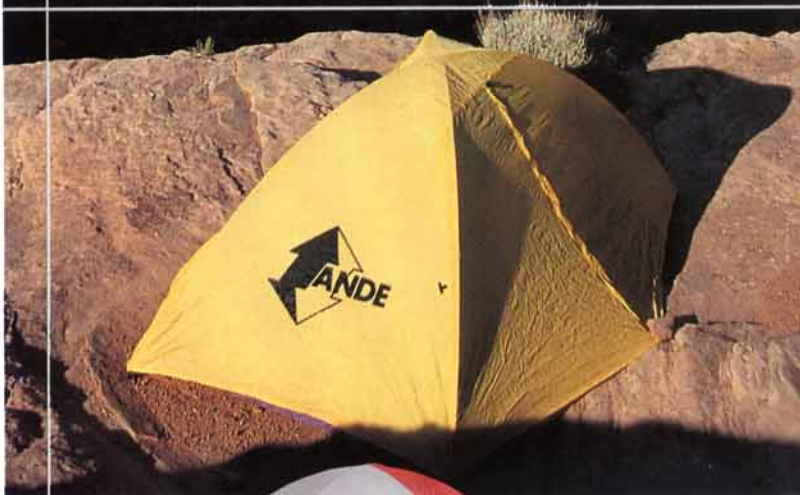
Seconda
dell'anulare



Seconda
del medio

Prima
dell'
indice

UN POSTO SICURO DOVE ANDARE



POLAR



GRIGNA



CERRO



PATAGONIA



Linea ALPINE

Cuciture nastrate - Paleria DuraAlluminium 7001 T6
Trattamento U.V. Filter - Polyester Ripstop - Nylon OXFORD

ANDE via Rivolta, 14 - 23900 Lecco
Tel. 0341/362608 - fax 0341/368065
e-mail: info@ande.it

