




		<h2 style="color: red;">PYRAMIDE DU TACUL (3468 m)</h2>			
<h3>Via Ottoz</h3>					
	DIFFICOLTÀ D (IV+)		DISLIVELLO 640m (270 m la via)		DURATA 8/9h (4h la via)

ACCESSO

Indicazioni stradali

Si raggiunge in auto Courmayeur in Valle d'Aosta e si parcheggia nel piazzale delle funivie del Monte Bianco.

Avvicinamento

Raggiunto il Rifugio Torino (funivia) si segue la traccia verso il Col de Flambeaux (3407 m). Si scende verso sinistra fino al pianoro (3220 m) dove si deve attraversare una zona molto crepacciata. Si passa sotto il Pic Adolphe e si sale fino alla base della Pyramide. Per arrivare alla parete bisogna superare la crepacciata terminale su un ponte di neve, a volte difficile (1.10 h).

LA VIA

1° tiro: si sale superando un passo "più difficile" (III+), poi traversando facilmente verso destra su terrazzino puntando alla cresta, si sale un "caminetto" e si sosta su spuntone (30 m).

2° tiro: si segue il filo dello spigolo, poi alla sua sinistra per diedri-
no (IV-) fino a sostare su spuntone, cordini (20 m).

3° tiro: si sale a destra per belle lame poi a destra dello spigolo (III+). Si supera una vecchia sosta e si segue un bel diedro fessura (III+) Sostare dopo 30 m.

4° tiro: si sale seguendo la fessura (III-) poi più facile a sinistra dello spigolo (II). Aggirato quest'ultimo a destra, si supera una sosta con chiodi e cordone e si sale una fessura chiusa e una placca (IV). Sosta sullo spigolo.

5° tiro: si sale lungo la lama al centro della placca (IV), poi più difficile (passo di V). Al termine della fessura ci si sposta a sinistra superando uno strapiombo (IV+). Si traversa due metri a sinistra e si sale lungo una lama fino alla sosta su spuntone, cordini. Si può evitare la fessura in placca salendo a sinistra (più facile).

6° tiro: si sale per placche con belle fessure, si supera una sosta e si sale verso tettino che si scala per belle fessure rovesce (IV+ - 3 chiodi) fino alla sosta su spuntone, cordini.

7° tiro: si sale per rampetta (II), si traversa con passi esposti (IV - 2 chiodi), quindi a sinistra dello spigolo per placca fessurata (IV), poi lungo lo spigolo fino alla sosta su abbondanti cordoni (40 m).

8° tiro: si sale sopra la sosta verso placche fessurate su percorso non obbligato (III/III+), quindi si sormonta lo spigolo e si sosta su spuntone, cordoni (30 m).

9° tiro: si segue lo spigolo, si superano cordini con anello di calata, si sale leggermente a destra lungo fessura (IV). Si rimonta lo spigolo e si sosta su comodo terrazzino, cordoni e spit (40 m).

10° tiro: si sale lungo lo spigolo stando alla sua destra e con una rampetta finale si raggiunge la vetta (30 m II/III-).

DISCESA

Conviene scendere disarrampicando o in doppia l'ultimo tiro della via, quindi in doppia lungo la parete NE. Ci sono moltissime soste, utilizzare le migliori e fare particolare attenzione a non incastrare la corda (4/5 calate con corde da 60 m)