




**ZUCCO DELL'ANGELONE (1165 m)**  
**Via Anabasi**

★ ★ ★ ★ ☆

---

 **DIFFICOLTÀ**  
5c
  **SVILUPPO**  
300 m circa
  **DURATA**  
4/5 h (3/4 h la via)



## ACCESSO

### Indicazioni stradali

Raggiungere Lecco e seguire le indicazioni per Barzio e la Valsassina. Superato l'abitato di Ballabio svoltare a destra per Barzio, attraversarlo seguendo le indicazioni per la funivia dei Piani di Bobbio. Al termine della strada lasciare la macchina nell'ampio parcheggio degli impianti di risalita.

### Avvicinamento

Dal fondo del parcheggio (sotto il bar) imboccare il sentiero (indicazioni) che entra nel bosco. Al primo bivio scendere a sinistra (indicazioni 'Quarto Sperone') e continuare in piano fino a un successivo bivio (palina). Qui prendere il sentiero che sale ripido a destra in un canale. Seguirlo e guadagnare velocemente quota (quando siamo saliti noi il sentiero era mezzo scomparso a causa delle piogge del giorno prima). Quando si ci avvicina alla base della parete abbandonare il canale e seguire il sentiero che costeggia la parete verso sinistra (continuando nel canale si raggiunge l'attacco della via Condorpass). La via Anabasi è la prima che si incontra costeggiando la parete (fittoni su uno 'spigolino' di bella roccia chiara).

## RELAZIONE

1° tiro: si sale lo spigolino per placche con qualche movimento delicato (4c), poi verticalmente fino a quando si traversa a destra (freccia gialla), quindi per placchette fino alla sosta su pianta alla base di un diedro (25 m - 3 fittoni).

2° tiro: salire per la placca aiutandosi con il diedro (5b), ignorando la fila di fittoni di una variante a destra. Si può anche attaccare la placca sopra la sosta per una fessura leggermente a destra, quindi traversare a sinistra con passo più difficile e rientrare nel diedro. Si continua poi nel diedro con arrampicata verticale e sostenuta (5a) fino ad uscire sul terrazzino con albero e due spit (25 m - 4 fittoni).

3° tiro: salire sopra la sosta per placchette e paretine con un po' di erba (4a) tenendosi poi a sinistra fino alla base di placche molto compatte che si superano con arrampicata molto bella (5a) fino a sostare su due spit su piccolo terrazzino (30 m - 5 fittoni).

4° tiro: salire per bella lama verso sinistra (4a) fino ad uscire su delle placchette, salire verso destra fino ad un tratto strapiombante. Superarlo con arrampicata atletica (4b) e continuare su belle prese. Dall'ultimo fittone salire a sinistra e raggiungere la sosta su due fittoni (25 m - 4 fittoni). Possibilità di usare la sosta più a destra!

5° tiro: salire sopra la sosta verso sinistra (4a) fino a quando la placca diventa più liscia, salire verso sinistra con passi delicati su microprese (5b), uscendo sotto la parete nei pressi di una sosta con cordino. Ignorare la linea di spit che supera una fessura strapiombante e traversare a destra sotto gli strapiombi su roccia un po' lichenosa (4b da proteggere) fino a raggiungere un diedro canale ed uscire sullo spigolino a destra con arrampicata più facile (4a) fino alla comoda sosta su due fittoni (30 m - 4 fittoni, mol

to ATTRITO!). Dalla sosta è possibile anche salire direttamente per rocce articolate a destra seguendo così probabilmente la via originale (in questo caso è consigliabile utilizzare in partenza la sosta con anello di calata a destra).

6° tiro: abbassarsi e traversare su sentierino (terreno delicato) verso destra, attraversare il canalone della frana e continuare fino alla base di un diedro strapiombante dove si sosta su abbondanti fittoni (25 m - 6 fittoni!! 0/1°).

7° tiro: passo chiave. Salire il diedro, inizialmente internamente, attenzione a qualche presa mobile, poi uscirne quando si fa strapiombante e superarlo con passo di decisione, aiutarsi in spaccata con una presa larga a destra (5c/A0 presente anche una staffa). Rimontato il terrazzino si continua nel diedro verticale con arrampicata sostenuta (5b) fino a sostare su due fittoni (30 m - 5/6 fittoni).

8° tiro: salire sopra la sosta per un diedro con un po' di erba (5a), poi per terreno delicato con un po' di vegetazione, quindi traversare a destra, un poco più esposto (4a) su cengetta pochissimo marcata. Superata una placchetta più liscia (4c) si raggiunge la sosta su due spit (30 m - 4 fittoni).

9° tiro: salire sopra la sosta per placca verso sinistra (4b) fino a quando diventa liscia. Superarla con passi delicati e tecnici (5c), quindi un poco più facile fino a una sosta. Ignorarla e traversare a sinistra con passi delicati. Entrare nel diedro e risalirlo con arrampicata faticosa ma su buone prese (5a). Con un passaggio strapiombante ottimamente presato si esce su un terrazzino sotto la 'patata', sosta su due fittoni (35 m - 8/10 fittoni).

La via originale saliva con percorso differente (8/9° tiro). Dalla settima sosta bisognava infatti spostarsi a sinistra e superare lo sperone dal lato sinistro e uscire con arrampicata su roccia sporca alla base della 'patata' (2 tiri - max 5a).

10° tiro: traversare a destra senza difficoltà e sostare dopo una decina di metri su due fittoni (10/15 m - 1 spit). Dalla sosta si può

salire per difficile variante strapiombante (6b+/A0) che conduce direttamente al termine della via.

11° tiro: salire sopra la sosta per placche lavorate (III,) poi più appoggiato fino ad uscire in cresta dove si sosta su un fittone (15 m - 1 fittone).

## **DISCESA**

Seguire la cresta quindi entrare nel bosco lungo il sentiero segnato che piega a destra. Scendere sempre più ripidamente nel bosco fino ad incrociare una strada sterrata che si segue fino al parcheggio (0.20/0.30 dalla cima).