



Muzzerone - Parete delle Meraviglie
Via I Pipistelli

★ ★ ★ ★ ☆

 **DIFFICOLTÀ**
D+, I/S1 5c/6a
  **SVILUPPO**
200 m circa
  **DURATA**
2.30 h (2 h la via)



ACCESSO

Indicazioni stradali

Attraversare La Spezia seguendo le indicazioni per Portovenere; raggiunto Le Grazie, svoltare a destra (indicazioni Palestra Rocciatori) e tenere la sinistra a tutti i bivi, puntando a una grande cava in cima alla montagna. Gli ultimi due chilometri di strada sono piuttosto sconnessi (tornanti). Parcheggiare nei pressi di una sterrata che si stacca a destra dal penultimo tornante, accesso ai settori principali della falesia.

Avvicinamento

Imboccare la sterrata e abbandonarla subito per una traccia a sinistra, che scende alla base del Settore Centrale, la falesia più frequentata del Muzzerone. Raggiunto lo spiazzo alla base dei tiri sportivi imboccare il sentiero che scende nel boschetto a destra, superare il settore Cava degli anelli e continuare a scendere (corde fisse) fino al settore Parete delle Meraviglie. La via attacca nei pressi della grande scritta abbastanza sbiadita (0.15 h).

RELAZIONE

1° tiro: salire sopra la scritta 'Meraviglie' per gradini verticali ben presati fino a un terrazzino poco sopra una pianta. Superare direttamente uno strapiombetto per bella lama con passi atletici più impegnativi e sostare appesi su due fittoni (25 m, 5b - 7 fittoni).

2° tiro: dritti sopra la sosta fino alla placca con fessura nel centro. Salire la placca a destra per bella roccia quindi sostare comodamente su due fittoni (15 m, 5a - 4 fittoni).

3° tiro: tiro chiave, bello ed esposto. Traversare a sinistra poi alzarsi procedendo sempre a sinistra. Superata una sosta e ignorata la linea di fittoni che sale si continua ancora in traverso, esposto, sotto il tetto. Doppiare lo Spigolo delle Meraviglie e sostare sul filo su due fittoni (15 m, 5c p. 6a - 7 fittoni). Attenzione all'attrito.

4° tiro: alzarsi sopra la sosta con passo difficile, poi verticalmente ed uscire sullo spigolo facendo attenzione alla roccia. Proseguire facilmente e sostare comodamente su due fittoni (10 m, 5a - 4 fittoni).

5° tiro: salire la placca sopra la sosta (4c) poi seguire facilmente lo spigolo (III), ignorare una sosta sulla destra e sostare alla successiva (20 m, 4c poi III - 3 spit e una sosta intermedia).

Da qui è possibile abbandonare la via traversando nel boschetto a sinistra, dunque in ripida discesa per terreno scomodo (vecchia corda fissa, poi cavo di ferro) si raggiunge il sentiero di accesso appena sotto la Parete Centrale.

6° tiro: seguire la cresta senza difficoltà facendo attenzione alla roccia. Sosta su vecchi spit alla base di una paretina (35 m, I/II - 1 spit).

7° tiro: salire la paretina a sinistra fino a un albero quindi proseguire su buona roccia (1 chiodo vecchio) e raggiungere la sommità dove si sosta su due spit e catena (25 m, III/IV - 1 chiodo).

DISCESA

Dall'ultima sosta seguire la cresta in discesa poi per traccia a sinistra raggiungere un bivio. Tenersi nuovamente a sinistra se si vuole scendere alla Parete Centrale, salire invece a destra se si vuole rientrare al parcheggio (0.15 h).