



PIETRA DI BISMANTOVA (1041 m)

Anfiteatro - Via Pincelli Brianti



DIFFICOLTÀ
I/S2, IV/6a+



SVILUPPO
110 m



DURATA
2/3h (1/2 h la via)



ACCESSO

Indicazioni stradali

Raggiungere Castelnuovo Monti da Parma, Reggio Emilia o La Spezia; qui seguire le indicazioni per la Pietra di Bismantova fino all'ampio parcheggio (Piazzale Dante) dove la strada termina. Se il parcheggio è pieno - molto probabile nei festivi - si può lasciare l'auto negli spiazzi a destra (lato valle) della strada, o nel campo davanti al bar Foresteria.

Avvicinamento

Da piazzale Dante prendere la scalinata (oppure la strada a tornanti) che porta all'eremo; poco prima del piazzale della chiesa imboccare il sentiero sulla destra con indicazioni per la ferrata. In corrispondenza di un grosso masso (sette 'Sasso sul sentiero') prendere la traccia a sinistra, che conduce ripidamente per ghiaione alla base della parete. Costeggiarla a sinistra e raggiungere l'attacco, in corrispondenza di un diedrino a blocchi posto sotto la verticale delle placche grigie (continuando a sinistra si raggiunge l'attacco della variante bassa).

RELAZIONE

1° tiro: salire verticalmente su roccia spesso sporca per un diedrino (III) fino a prendere una rampa/trincea che si sale verso sinistra (II/II+). Sostare su terrazzino su due fittoni (30 m, 5 fittoni).

2° tiro: superare un passo strapiombante e atletico sopra la sosta (IV), quindi seguire facilmente una rampa verso destra (III) fino a sostare alla base di placche su due fittoni (20 m, 5 fittoni).

3° tiro: salire per facile placca appoggiata (III-), quindi seguire un canaletto un po' erboso verso sinistra (II) che porta alla comoda sosta su due fittoni (25 m, 6 fittoni).

4° tiro: percorrere la cengia verso sinistra, al suo termine conviene sostare su uno spit (10 m).

5° tiro: salire a sinistra per cresta (II), quindi per uno stretto camino (III+) si esce sulla sommità (30 m, 6 fittoni).

Variante bassa: dall'attacco della classica scendere a sinistra e raggiungere un settore con qualche monotiro. La Variante Bassa, segue l'evidente fessura.

1° tiro: seguire la fessura strapiombante (6a+) con passaggi sostenuti, poi si entra nel camino più facile (V+). Oltrepassando la sosta del monotiro si sale lungo placchette appoggiate (delicate) fino alla sosta su due fittoni, su terrazzino alla stessa altezza della classica (35 m, 6a+, 10/12 spit).

Variante mediana: all'altezza della prima sosta sale le placche a 'sinistra' dello spigolo (Spigolo di Candido). Se si intende percorrere la variante conviene utilizzare la sosta più.

DISCESA

Per l'evidente sentiero CAI 697 che scende dal versante SO (0.30 h) e riporta al parcheggio. In alternativa si può percorrere il 'Sentiero Blu' (più corto e rapido) che si imbecca costeggiando verso sinistra il bordo della Pietra. Nei pressi di un'evidente spaccatura si scende con attenzione (passaggi di I°) lungo la traccia a bolli blu che scende a fianco del Torrione Sirotti e in circa venti minuti riporta al Piazzale Dante (0.20 h).

1° tiro: salire sopra la sosta verso una pianta, quindi proseguire per una fessura (IV+/V) fino a un tettino che si supera direttamente verso destra (V-), quindi facile (II) fino alla sosta su due fittoni (45 m, 8/10 fittoni).

Variante Alta: Interessante variante di uscita che parte dalla terza sosta della classica, consigliabile!

1° tiro: salire sopra la sosta (IV-), poi rimontando un gradone si supera direttamente uno strapiombetto ben appigliato (V-). Proseguire qualche metro facile, poi seguire una rampetta/placca verso sinistra su bella roccia (IV) fino alla comoda sosta su terrazzino su due fittoni (25 m, 7 fittoni).

2° tiro: percorrere la cengia verso sinistra senza difficoltà costeggiando i monotiri del settore Cocoa, quindi salire la parete un po' liscia (V-), oltre la quale si traversa a sinistra su bella lama e ricongiungendosi con la classica si esce sulla sommità (20 m, 3 fittoni).

Variante Alta Diretta: altra variante di uscita, linea molto diretta lungo un diedro camino non banale!

1° tiro: si sale dritti sopra la sosta (IV-) come per la Variante alta mirando a uno strapiombetto (passo atletico, V-), quindi lasciata a sinistra la rampa della Variante Alta si segue una fessura difficile al centro di una placca (VI). Usciti su terrazzino e superata una sosta intermedia si sale il camino diedro con qualche passo più tecnico e arrampicata sostenuta (V/V+). Sosta sulla sommità. Eventualmente il tiro si può spezzare in due (40 m, 8/10 fittoni e una sosta intermedia).