

VIA ASTE-SUSATTI a PUNTA CIVETTA (2992 m)

Relazione a cura di Marco Gnaccarini e Jonata Rivaroli dopo la ripetizione del 08/09/2025

Versante: Parete Nord – Ovest

Primi salitori: Armando Aste e Fausto Susatti nei giorni 26-28 agosto 1954

Dislivello: 780 m di cui 330 metri di zoccolo (parte superiore: 450 metri di dislivello con 580 m di sviluppo)

Difficoltà massima: ED-, VII o VI+ A0

Impegno globale: IV

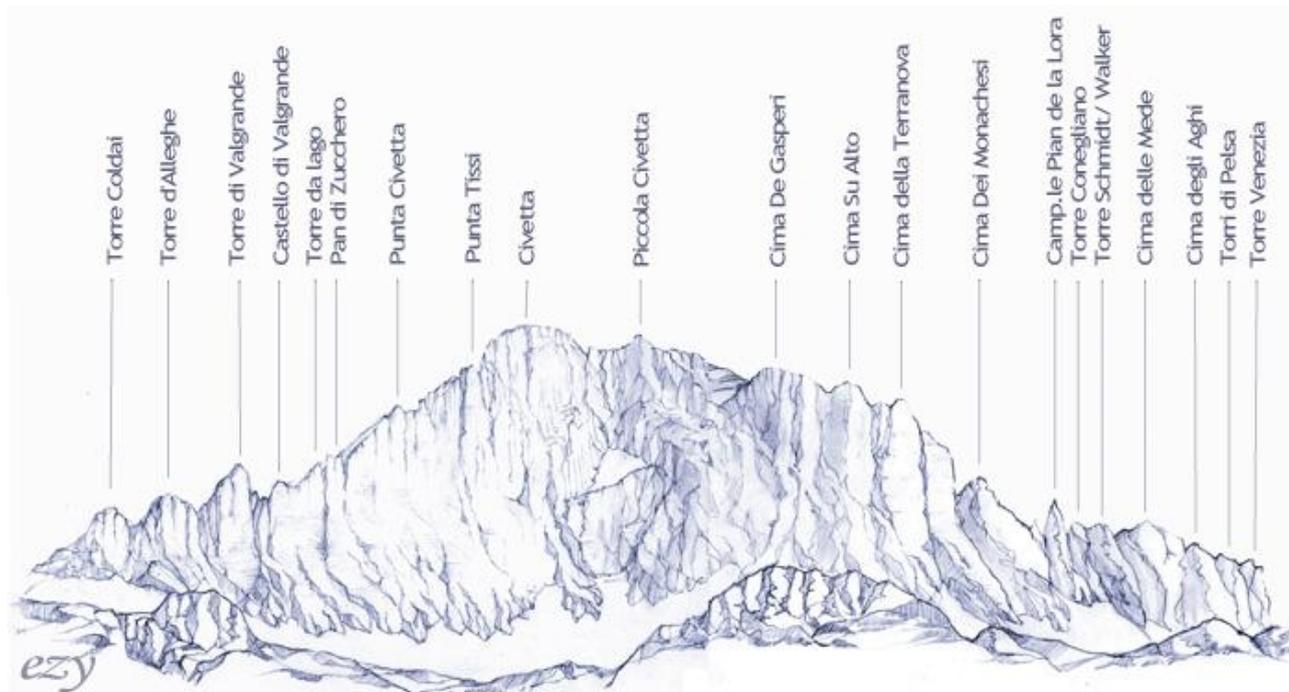
Proteggibilità: R3

Materiale: 11 rinvii, friend da 0.3 al 3 BD, doppiare i friend da 0.4 a 1 + totem cam nero 0.5 e blu 0.65, martello e 3 chiodi per emergenza e un paio di cordoni da lasciare alle soste più usurate o da sostituire.

Roccia: buona ma porre attenzione allo zoccolo (pericolo caduta sassi nel caso di cordate davanti)

Tempi di salita: ore 8 - 12 in base alle condizioni della parete

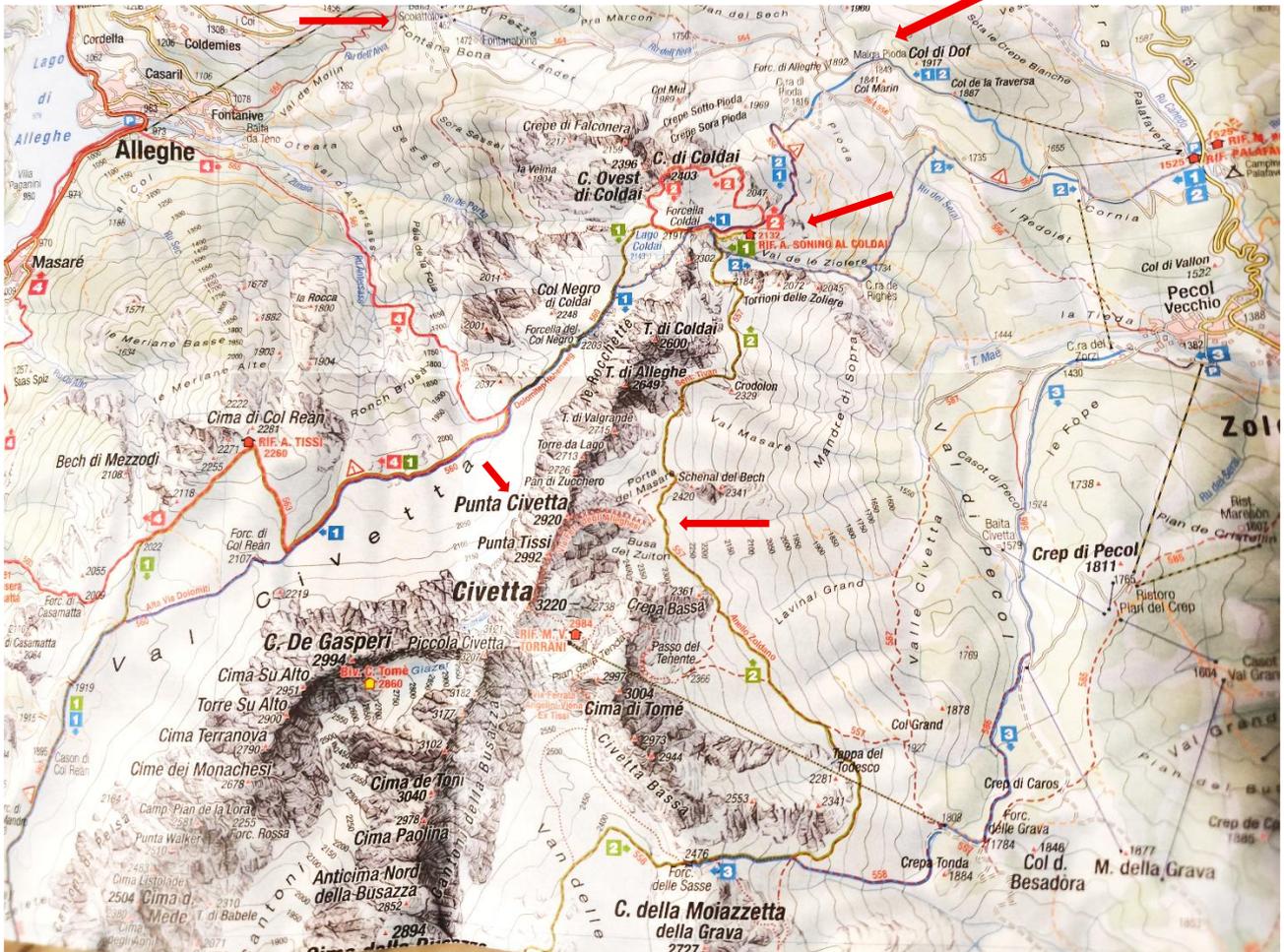
Le soste sono attrezzate come da relazione, ma spesso da rinforzare con friend, per maggior sicurezza.



Via logica con arrampicata libera sostenuta e fisica soprattutto in camini e fessure, chiodatura rada (a parte su L12 e L13), con sezioni e passaggi tecnici tipici della "Parete delle Pareti" ("La Muraglia di Roccia più bella delle Alpi", a detta dello scrittore Dino Buzzati). Nella più possente parete delle Dolomiti, Aste traccia una linea a dir poco ideale. Andate tranquilli...ma preparati. (M. Scuccimarra e C. 2000).

In questa relazione abbiamo rivalutato alcuni gradi rispetto ad altre relazioni.

Avvicinamento:



Due possibilità

- 1) Dai Piani di Pezzè (Baita Scoiattolo) a 1.470 m risalire le piste da sci ed arrivare per ripido sentiero direttamente al lago Coldai, poi andando a destra si arriva ai ghiaioni sotto alla parete. Dai Piani di Pezzè, si prende il sentiero che punta verso sud. Si può seguire sia la strada sterrata che risalire più direttamente seguendo l'indicazione per il Rifugio Tissi. Nel primo caso, si arriva presto ad incrociare la pista da sci (il sentiero è anche segnato come traccia nelle cartografie, ed è facile incontrarlo salendo verso il piccolo skilift ben visibile), che si prende a sinistra, in salita. In ogni caso, occorre fare attenzione a non perdere il bivio, seguendo l'indicazione Rifugio Coldai sentiero n.4 per esperti, sentiero 570 "Ru de Porta" per ESPERTI fino al Lago del Coldai (2143 m). (2 ore da Piani di Pezzè al lago Coldai e poi altri 20 minuti per arrivare alla partenza dello zoccolo). https://www.agordinodolomiti.it/it_IT/ru-de-porta-una-meravigliosa-escursione-ad-alleghe-ai-piedi-del-civetta-agordino-dolomiti/



Cartelli con indicazioni (immagine da web)



Vista appena ci si

alza dai Piani di Pezzè (immagine da web)

Il sentiero sale stretto e ripido per prati e per boschi, poi più avanti, tende più decisamente ad attraversare verso destra:



(immagine da web)

Poi imbocca un canalone:



(immagine da web)

Si risale lungo il canalone, con occasionali passaggi su roccette non difficili. Occorre prestare attenzione ai segni bianco-rossi, dato che 15 minuti prima di raggiungere il lago, il sentiero piega a sinistra, risale delle roccette friabili, portandosi in un canale parallelo a quello iniziale, con qualche tratto attrezzato con cordino, prima di uscire finalmente su prato e raggiungere il lago.

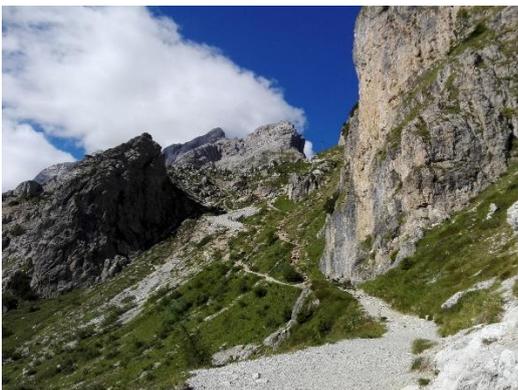


(immagine da web)

- 2) (Opzione che noi abbiamo seguito) Dai Piani di Pezzè (Baita Scoiattolo) a 1.470 m seguire la strada ghiaia e cementata a tratti (sentiero 564) che porta fino a Casera Malga Pioda a 1816 m e da qui andare a destra (sentiero 556) seguendo le indicazioni sulla strada per il Rifugio Coldai (2131 m), risalire la strada e poi il sentiero fino al Coldai, passarlo e risalire alla forcella sopra al lago Coldai, andare a sinistra finchè il sentiero porta verso i ghiaioni sottostanti alla parete nord-ovest seguendo il sentiero 560. Restare sulla traccia alta nel ghiaione fino all'attacco dello zoccolo. (1.30 ore da Piani di Pezzè al Coldai e poi altri 50 minuti per arrivare alla partenza dello zoccolo)



(immagine da web) Palina con indicazioni



(immagine da web) Avvicinamento sul sentiero



(immagine da web) Rifugio Coldai ed in fondo la forcella.



Arrivo sui ghiaioni sotto la parete nord-ovest

Zoccolo:

L'attacco si trova 50 metri a destra della verticale tracciata scendendo dalla vetta, in un facile canale detritico obliquo verso sinistra, salire su uno sperone che divide il canale - colatoio in due rami.



(foto dalla relazione di Pietro Godani del 2023, tracciato zoccolo e via)



inizio zoccolo da destra verso sinistra



cordino all'inizio del primo camino



dopo circa 20 metri si sale il primo passaggio ostico sul IV+ (spesso umido), salendo in spaccata per risalire blocchi incastrati. (sosta appena sopra a circa 30 metri dalla base)



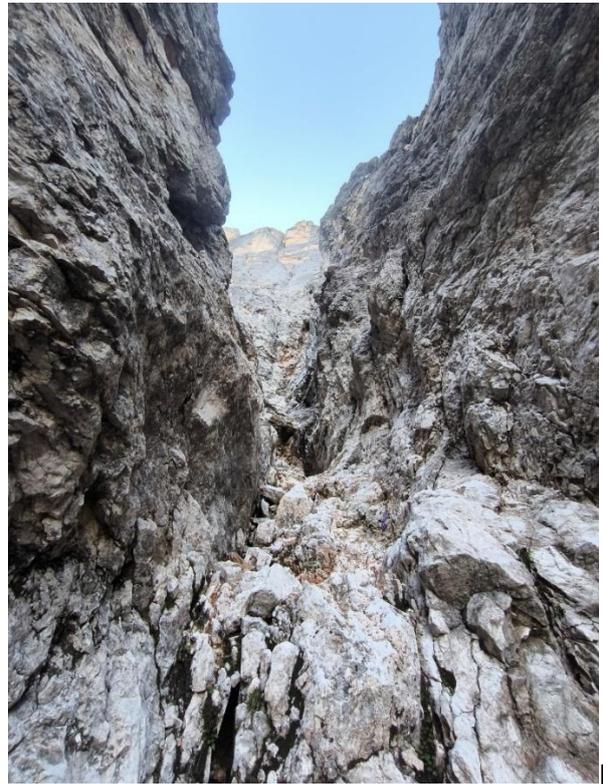
salire seguendo gli ometti ed entrare nel canale scalando parte nel fondo, parte ai lati, fino al raggiungendo di una sella.



continuare nel canale fino ad uno strapiombo con corda fissa (meglio avere già su l'imbrago se ci si vuole appendere alle asole della corda fissa), risalire la paretina di circa 5 metri con passaggi di V o V+ se bagnato, poi ancora canale (sosta a sinistra).



Zona strapiombante con le corde fisse



la

Corda fissa vista dall'alto ed in canale da seguire.



Seguire per terreno facile ma friabile fino ad una cengia detritica che porta a sinistra verso lo spigolo di uno sperone roccioso (ometti). Sullo sfondo si vede il rifugio Tissi e la Marmolada.



Risalire lo sperone roccioso di III grado fino a dei terrazzamenti. Salire ancora per placche e speroni senza terreno obbligato, ma restando leggermente a destra fino alla sosta con il famoso chiodo ad anello, dove iniziano a sinistra la fessura della via Andrich ed a destra la fessura della via Aste (50 metri di III e IV grado).



Chiodo ad anello e friend di rinforzo per la sosta

Noi siamo arrivati fino a qui in scarpe da avvicinamento, ma alcune cordate si fermano alle terrazze sottostanti, valutare al momento in base alle condizioni.

Relazione:

L1: Salire in obliquo a destra lungo la fessura/diedro (1 chiodo) fino ad un pulpito (1 chiodo), poi dritto e leggermente a sinistra per belle placche fino alla sosta che si trova alla base di un diedro di calcare nero. (Sosta su 2 chiodi da collegare 30 m V+).



Primo tiro

L2: salire il diedro su roccia nera, salire una strozzatura (1 chiodo) e poi seguire la fessura che porta verso destra in diagonale, fino ad un pulpito sotto un tettino. (sosta su 2 chiodi 35 m V+)



Secondo tiro

L3: alzarsi a destra e poi per evidenti fessure si sale verso l'alto (saltare una sosta intermedia), alcuni passaggi di equilibrio e poi per terreno aperto, restando sulla verticale (leggermente a destra) fino alla sosta in una zona di roccia gialla. (sosta in nicchia di roccia gialla su chiodo e clessidra 40 m V+)

L4: salire dritto nel camino sopra la sosta poi uscita a destra per belle lame e traversino (2 chiodi) fino ad una cengetta. Salire la placca grigia sopra al chiodo con a sinistra un blocco fessurato da andare a prendere, appigli piccoli ma appoggi buoni. Poi dritto fino alla placca sotto alla sosta, friend BD giallo nel buco più alto (allungare bene il rinvio) ed uscire a sinistra su roccia frastagliata gialla e poi destra per andare in sosta su cengia. Molto duro se si sale dritto dal friend giallo alla sosta su placca senza piedi evidenti e fessura sporca di erba (VI+ passando dritti). (Sosta con 4 chiodi 30 m VI)



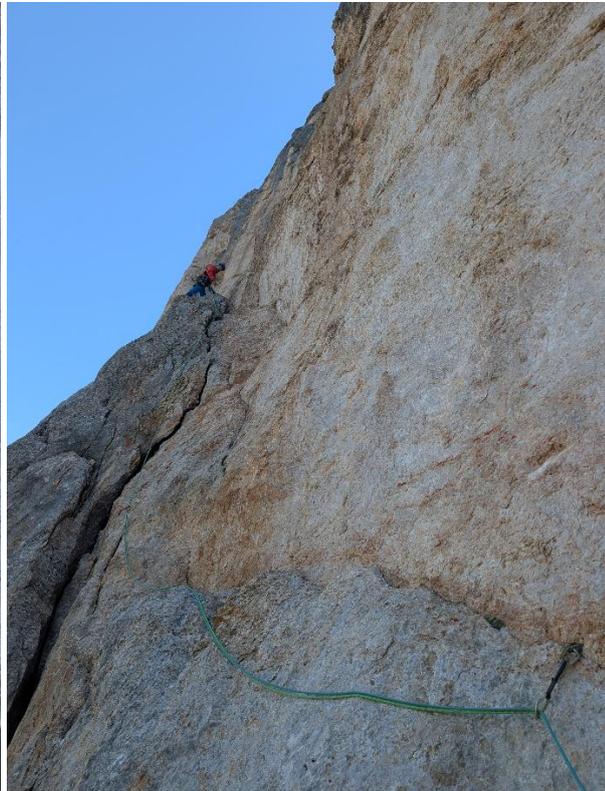
arrivo in sosta del quarto tiro (uscendo a sinistra faccia a monte, è più facile che salire dritti in sosta)

L5 : Dritto per fessure sopra la sosta, poi si va nel diedro obliquo verso destra con passo di VI, si continua fino in sosta su spuntone sotto dei muri gialli (roccia gialla). (Sosta su grosso spuntone giallo, 35 m VI)



inizio del quinto tiro

L6: traverso a sinistra con piedi in spalmo e fessura orizzontale, (2 chiodi), placca fino alla base del diedro con friend 3 BD blu incastrato. Risalirlo per belle lame gialle, poi a sinistra in diagonale fino sopra al pulpito, traversare a sinistra oltre lo spigolo giallo e sostare. (sosta su 1 chiodo in alto a destra e possibilità di posizionare friend piccoli, 25 m V+) Ci si trova alla base di un ampio canale che poi in alto diventa diedro.



da

sesto tiro da sotto e dall'alto

L7: salire dritti sopra la sosta (1 chiodo dopo 5 metri) e seguire il camino che diventa sempre più stretto (salire tra parete e grande pilastro staccato), c'è una sosta che si può evitare a metà camino, chiodi presenti ma alcuni nascosti su cengette, possibilità di usare friend su lame gialle nel fondo del camino a sinistra salendo. (meglio non avere lo zaino perché ci si incastra molto). Arrivare al sasso incastrato nel fondo del camino molto stretto. Poi andare dritti in sosta appena fuori dal camino a destra su un terrazzino in cima alla torre staccata (6 chiodi totali nel tiro). Ignorare i chiodi/cordoni a metà tiro presenti sulla sinistra, fuori dal camino. (Sosta su 3 chiodi, 50 m IV+ e alcuni passi di VI-).



Dalla sosta di L7 mentre il secondo risale in camino stretto

L8: Dalla sosta rinviare un primo chiodo abbassarsi leggermente e traversare a sinistra su roccia gialla (passo di VI+) fino alla base del diedro grigio (1 chiodo da allungare se si utilizza), risalire il diedro con subito una strozzatura grigia atletica, poi un secondo tratto sbarrato (1 chiodo) da risalire ed arrivare con roccia più facile (IV) dove iniziano 2 diedri (uno grigio a sinistra e uno più giallo a destra). Prendere il diedro di destra, risalirlo con passi atletici superando altre strozzature (alcuni chiodi o cordini incastrati sono presenti) fino ad arrivare ad un buon terrazzo di roccia grigia dove si sosta (circa a metà diedro) (Sosta su 1 chiodo nuovo + friend a destra in fessure, 45 m VI+ sostenuto)



Ottavo tiro nel diedro.

L9: salire dritti nel diedro, con un piccolo pilastro giallo e fessura diedro, passo difficile (VI+) (1 chiodo), poi restare a sinistra su placca rossa alla fine di questa (1 chiodo) tornare a destra nel diedro che si appoggia fino ad arrivare facilmente ad un terrazzo esposto con la sosta (3 chiodi di sosta, 40 m VI+)



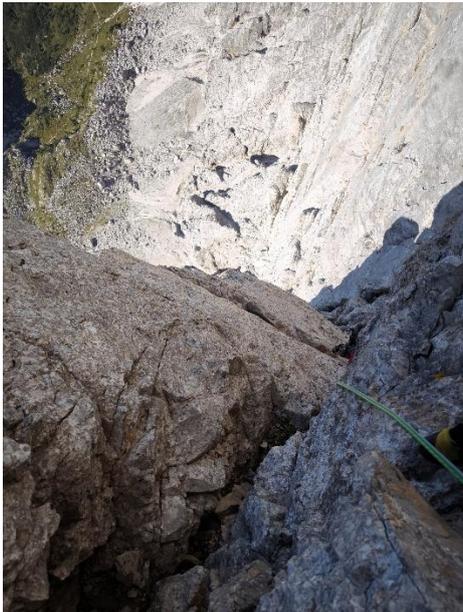
Inizio di L9

L10: salire dritti passando alcune strozzature, fino nel fondo del camino, poi quando questo viene sbarrato dagli strapiombi (bagnati spesso), andare a sinistra e restare sulla fessura/diedro grigia (3 chiodi vicini), risalire la fessura/diedro, poi spostarsi a sinistra dove ci sono dei bei buconi che portano in sosta con alcuni passi atletici. (Sosta in una nicchia con base comoda, 50 m V+ sotto e VI in uscita, presenti 5 chiodi nel tiro)



Partenza da L10 e lungo il tiro.

L11: andare a destra della sosta in diagonale entrare nel diedro, passaggio strapiombante ed entrare nella fessura diedro (1 chiodo), risalire la fessura fino ad un successivo chiodo, con passi non facili, arrivare a fine diedro superare un passaggio ostico all'ultima strozzatura (buon friend BD giallo sul passo), salire e poi uscire a sinistra alla sosta su cengia comoda. (sosta su 3 chiodi, 25 m, V e VI+ nel finale).

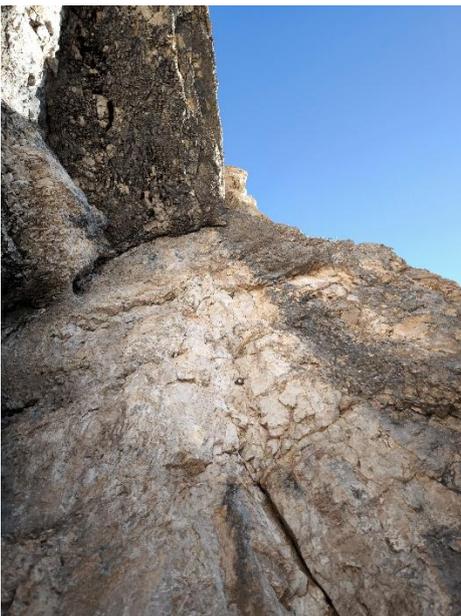


L11 vista dalla sosta

L12: dalla sosta traversare a sinistra abbassandosi un po' e poi orizzontale e diagonale a sinistra, (2 chiodi, uno allungato con cordino) e poi dritto nel diedro grigio inizialmente e giallo alla fine, presenti 5 chiodi, roccia un po' friabile all'arrivo in sosta su roccia gialla. (Sosta su clessidrone giallo con cordino e chiodo, sosta sotto un tetto, 25 m VI+). In totale presenti 7 chiodi nel tiro.



L13: salire sopra la sosta e andare a destra (3 chiodi vicini) fino ad arrivare ad un pulpito con buoni appigli, appena sopra 2 chiodi ed andare a sinistra nella nicchia grigia con passo ostico in traverso (VI+), vincere lo strapiombo (3 chiodi) ed entrare in uno stretto camino slavato dall'acqua, che dopo pochi metri facili porta alla sosta sul lato sinistro del camino su buona cengia orizzontale (sosta su 3 chiodi, 20 m VII o VI+ A0). In totale presenti 8 chiodi.



Partenza di L13.

L14 dalla sosta alzarsi dritti per fessura fino ad un chiodo nuovo, poi attraversare a destra (non andare al secondo chiodo nero alto) ed entrare nel camino (passo di VI+), proseguire facilmente nel camino fino alla sosta. (Sosta su 2 chiodi, 35 m VI+ in partenza, poi IV nel camino). Probabilmente se asciutto si può partire direttamente nel camino da subito, come hanno fatto gli apritori.



L15: salire dritti nel diedro e superare 3 difficili strozzature (ultima strozzatura su grosso sasso incastrato) con alcuni chiodi nei passi più difficili. (Sosta su 2 chiodi nel camino in una zona con base ghiaiosa e con poca pendenza o su grosso sasso incastrato nel centro del camino + vari friend a destra in fessure orizzontali, 45 metri, V e VI+ nelle strozzature). A volte sono bagnati in alcuni punti questi tiri finali.

L16: salire nella fessura sopra alla sosta a chiodi, poi per balze, lame e grossi blocchi si sale dritti e verso destra sul finale, per arrivare alla forcella sulla cresta dove termina la via. (Sosta su 2 chiodi nuovi con cordino in kevlar, 35 m V e poi IV).

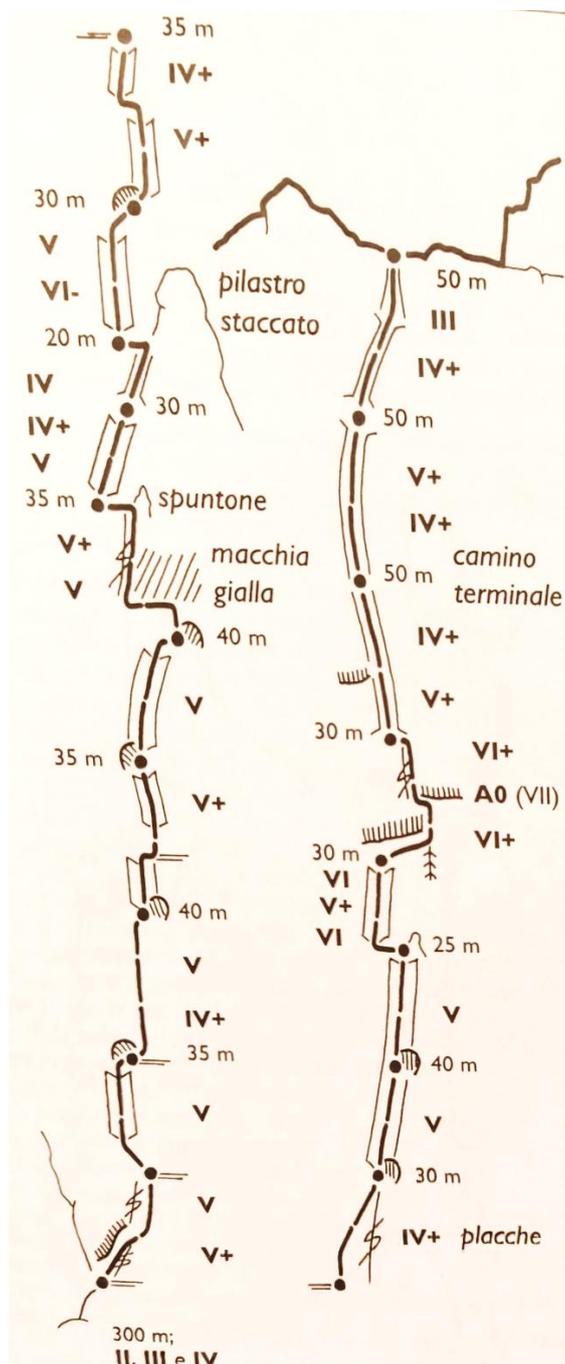


ultimo tiro (L16) visto dal basso

Discesa:

Dall'ultima sosta in cresta (alla forcella), traversare per cresta 40 metri in direzione punta Tissi (a destra faccia a monte), finché non si arriva a prendere la ferrata degli alleghesi, vicino alla madonnina di Punta Civetta. Raggiunta la ferrata la si segue fino alla base, facendo attenzione ai vari tratti di collegamento tra i cavi, dove bisogna disarrampicare su terreno facile ma con detriti. Per la discesa sulla ferrata degli alleghesi, calcolare circa 3 ore in quanto si è stanchi e non si corre, poi calcolare 1.30 ore per raggiungere il Coldai con sentiero 557 "sentiero Tivan" (non sbagliare direzione del sentiero, faccia a valle andare a sinistra per sentiero CAI ben segnato, perché a destra si arriva al rifugio Torrani). Dal rifugio Coldai con sentiero 556 fino a Malga Pioda (calcolare circa 1.20), poi seguire la strada (sentiero 564) sterrata con tratti di cemento, fino alla Baita Scoiattolo dei Piani di Pezzè. (Totale tempo per la discesa calcolare circa 5/6 ore dalla cima Civetta fino alla macchina).

Schizzo della via preso dalla Guida dei Monti d'Italia (TCI) "CIVETTA", scritta da Ivo Rabanser:



Schizzo che non corrisponde alle lunghezze dei tiri descritti perché alcuni sono stati uniti.