

ATTENZIONE!!!

L'AUTORE DEL PRESENTE SITO NON E' RESPONSABILE DI UN USO IMPROPRIO DELLE INFORMAZIONI SOTTODESCRITTE. TALI INFORMAZIONI SE USATE IN MANIERA SBAGLIATA POSSONO PORTARE A GRAVI DANNI PERSONALI O ALLA MORTE.

INTRODUZIONE.

Negli USA il progresso nella progettazione di materiali specifici per l'arrampicata artificiale è sempre stato molto attivo e diretto all'invenzione di ogni tipo di "diavoleria" che permettesse di restare appesi alla roccia unendo contemporaneamente due aspetti molto importanti. Il primo, è quello di danneggiare il meno possibile la roccia stessa; il secondo, strettamente legato al primo, è quello conseguente al rispetto della natura. Un altro aspetto da non dimenticare è quello per cui questi sistemi cercano di nascondere il più possibile le tracce del nostro passaggio. In Europa questo "progresso" non c'è stato (negli USA si parla di una evoluzione iniziata negli anni sessanta). Anche sapendo a grandi linee cosa succedeva oltre oceano qui da noi l'artificiale non ha saputo mantenere un suo spazio e una sua autonomia dalle altre "discipline" dell'alpinismo. Molti Italiani hanno conosciuto lo Yosemite, annoverato da tutti come il tempio mondiale dell'arrampicata artificiale e hanno sfidato El Capitan, uno dei più grandi monoliti di granito al mondo. Mi ricordo ancora quando ho letto la guida "Big Walls" per la prima volta e cosa ho pensato leggendo le liste dei materiali a fianco dei disegni delle vie - non capivo nulla e la maggioranza del materiale descritto come Hardware mi era sconosciuto. Ho impiegato un paio d'anni per scoprire tutti o quasi i tipi di materiali impiegati dagli specialisti Americani (notare che alcuni di questi attrezzi sono a loro volta modificati artigianalmente per poter rendere al massimo in situazioni precarie). Quello che voglio fare ora in questo racconto è di farvi vedere e conoscere parte di questo materiale che vi servirà per la gran parte delle vie di artificiale, in modo che possiate riconoscerlo e/o procurarvelo.

**BOUNCE TESTING - test della protezione** Si tratta di collegare la propria imbragatura alla protezione appena messa con una Daisy-Chain e rimanendo in equilibrio sulle staffe agganciate alla protezione sottostante, fare dei piccoli ma decisi saltelli per verificare la tenuta di quello che si è appena messo. Questo test va eseguito prima in una situazione sicura per impararne la metodologia (palestra di roccia?) e poi sperimentato sulle vie impegnative. Il Bounce Test può essere applicato indistintamente a tutte le protezioni. Particolare discorso va fatto per gli hooks; testare un hooks è una operazione delicata e a volte impossibile da effettuare mentre testare una protezione appesi ad un hooks è altrettanto delicato e riservato solamente ad arrampicatori molto esperti.

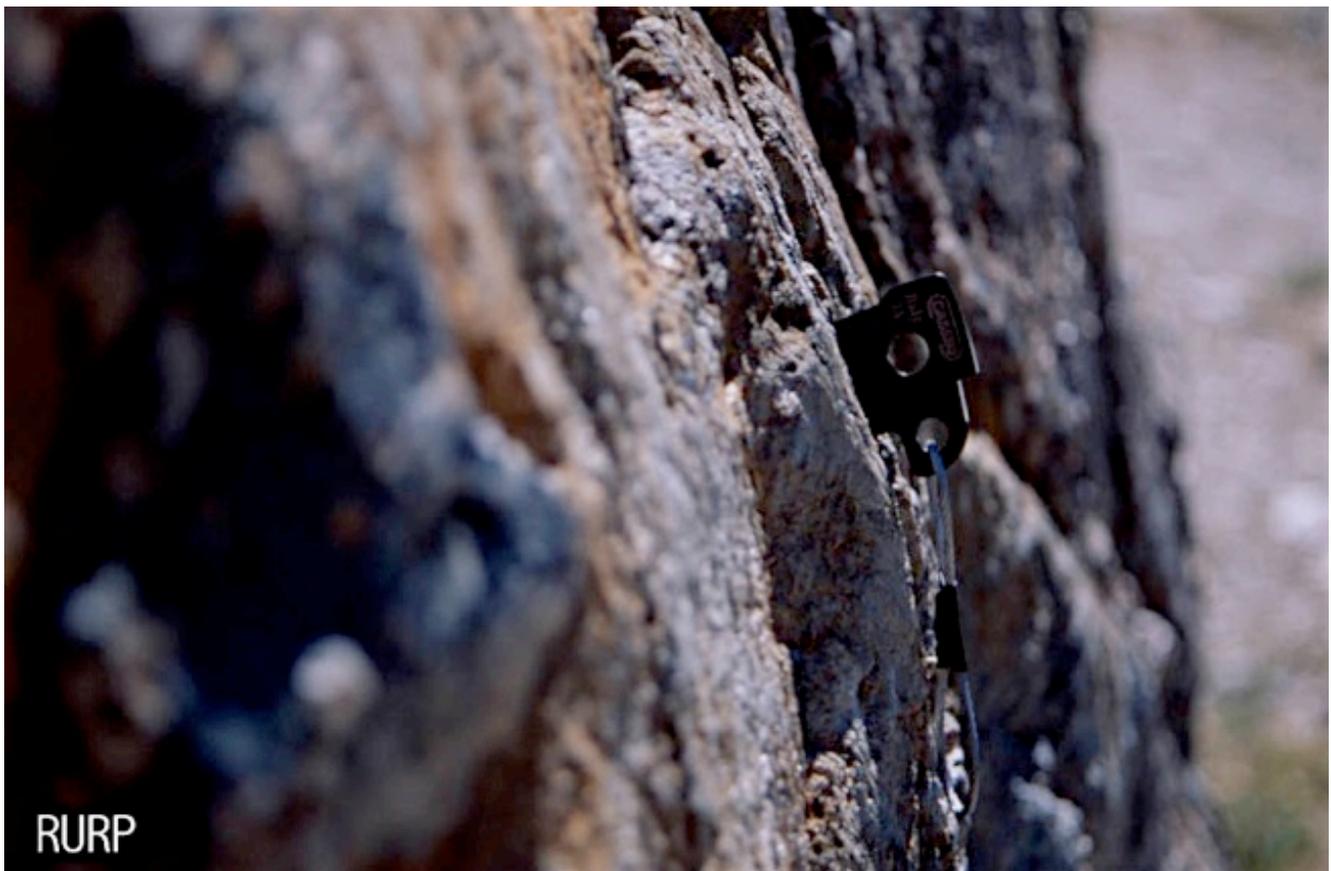
## BIRD BEAK

Inventato da Jim Bridwell negli anni settanta ora ha subito varie evoluzioni tra le quali la più riuscita è sicuramente quella della Cassin. Piccola e fine lametta sagomata a becco d'aquila che ha praticamente soppiantato l'uso del RURP nei piazzamenti in fessure verticali perché è più sicuro come tenuta ed è più facile rimuoverlo. Ha una penetrazione eccezionale anche nelle fessure superficiali cieche o quasi inesistenti. Si può usare anche per piazzamenti in fessurine orizzontali dove il RURP non entra usando il foro vicino alla lametta. E' disponibile in varie misure. Alcuni modelli (il Pecker della Black diamond) si rovinano velocemente. Questa protezione è sempre da testare con il metodo chiamato "Bounce Test".



## RURP

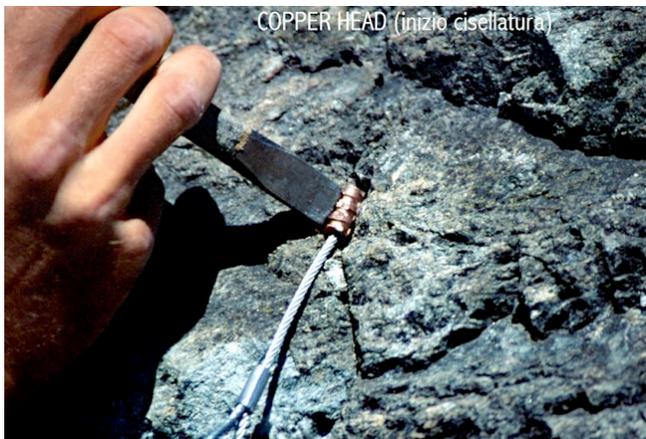
Inventato da Ivon Chouinard negli anni 60 è stato migliorato con il tempo e l'ultima evoluzione è quella della Cassin che ha introdotto un piccolo dente posteriore che serve per estrarlo con il martello. Ormai si è detto tutto di questo "mitico" microchiodo che rimane sempre indispensabile per affrontare vie di artificiale di una certa difficoltà. È ottimo in fessurine orizzontali un po' meno in quelle verticali. Il punto debole del RURP è il cavetto di acciaio di cui di solito è dotato. È di difficile rimozione e per questo, quando mettete un RURP rischiate di lasciarlo lì per sempre perché al primo strattone per estrarlo il cavetto si potrebbe rompere. Questo problema non esiste se al Rurp mettete una piccola fettuccia o cordino al posto del cavetto o usate il Rurp Cassin. Questa protezione è sempre da testare con il metodo chiamato "Bounce Test".



## COPPER - HEADS

Copper-head o Allumin-head Costruiti sia con la testina in rame sia in alluminio. La differenza principale sta nel fatto che quelli in rame possono essere riutilizzati un paio di volte se non sono troppo rovinati, mentre per quelli di alluminio la cosa risulta più difficile. Le prime 3 misure (le più piccole) di solito sono fatte in rame le altre 3 in alluminio. Esiste un discorso di costi, (il rame è più caro dell'alluminio) e un discorso di peso (il rame pesa di più). Per questo motivo troverete anche delle serie fatte esclusivamente di alluminio. Personalmente, credo che il rame abbia una tenuta migliore, ma è meno malleabile dell'alluminio e si adatta meno alla rugosità del piazzamento. La tecnica per posizionarli è la seguente: Vanno battuti con la punta del martello sul posto dove si è deciso di piantarli finché non si attaccano alla roccia. Vanno poi cisellati con un cisello arrotondato formando delle x sulla testina e spalmandolo bene sui fianchi facendo sempre attenzione a non danneggiare il cavetto di acciaio. Questa protezione è sempre da testare con il metodo chiamato "Bounce Test".

CIRCLE-HEADS Sono copper o allumin heads per piazzamenti in "rughe" o fessurine cieche orizzontali. Hanno un cavetto circolare in acciaio con due testine. Bisogna stare attenti perché una testina serve per l'accoppiamento del cavetto e quindi non va toccata mentre l'altra, infilata nel cavetto, è quella che va battuta con il martello. Anche qui ci sono 6 misure (3 in rame e 3 in alluminio). Il cavetto circolare ripartisce in maniera uguale il peso applicato alla testina riducendo il braccio di leva e aumentando la tenuta. Anche qui la Cassin aiutata dal sottoscritto e da Tomaz Humar ha introdotto una evoluzione che è quella delle due testine spalmabili (una fissa e l'altra scorrevole lungo il cavetto) che possono essere usate contemporaneamente oppure una alla volta raddoppiando la vita del circle head rispetto alle altre marche. Questa protezione è sempre da testare con il metodo chiamato "Bounce Test".



COPPER HEAD (inizio cisellatura)



CIRCLE HEAD (notare entrambi le testine spalmate)

## HOOKS

Chiamati anche in molti altri nomi (cliff, ancorette, sky-hook, ganci ecc.). Assieme ai copperheads sono attrezzi oramai essenziali per le moderne vie sul El Capitan. Esistono moltissimi modelli di hook (per la maggior parte di costruzione Americana) in modo da poter "agganciare" qualsiasi misura di tacchetta, lama, o piccole cengie orizzontali. Mettere un hook è un'operazione molto delicata perché bisogna avere esperienza e "occhio" nel controllare che tutto vada per il verso giusto. L'hook non deve fare leve strane con la roccia su cui è appoggiato e la punta non deve retrocedere quando lo si carica. Bisogna sempre scegliere la misura giusta (per misura intendo il raggio di curvatura che ha la punta: esistono hook con raggio di curvatura quasi nullo per le tacchette piccole, e hook con curvature enormi tipo i Pika, Fish e Vermin per agganciare grosse lame o cengie orizzontali). Quando si sta su un hook, bisogna stare bassi sulle staffe e non tirarlo all'infuori, pena il peggioramento della sua stabilità. Conviene sempre accertarsi della solidità della roccia su cui volete appoggiare l'hook, battendola dolcemente con il martello, e sentendo il suono che produce. Ricordatevi che gli hook non lasciano protezioni dietro di voi ma solo la corda "libera" e quindi i voli lunghi sono sicuri. Si possono incontrare piazzamenti su scaglette verticali che aumentano "l'interesse" e scatenano la fantasia sul come progredire. Quando i piazzamenti sono molto distanti tra loro risultano invisibili (blind hook) e ti obbligano a salire sull'ultimo gradino della staffa (questa operazione è possibile solo su una parete leggermente appoggiata o verticale; su parete verticale risulta molto difficile e alla portata solo di uno scalatore con esperienza perché il gancio viene sollecitato e tirato per poter stare in equilibrio). Bisogna cercare bene con la punta del dito il piazzamento seguente (bisogna essere allenati a riconoscere l'ampiezza dell'appoggio per scegliere l'hook appropriato e se ci sono più piazzamenti, scegliere il migliore valutando, nello stesso tempo, la direzione verso cui bisogna andare). Vi assicuro che non è rilassante salire e fidarsi di un hook messo un metro sopra la vostra testa dove non vediamo come lavora mentre sotto di noi abbiamo molte protezioni un po' aleatorie. Esistono anche gli hook chiamati "pointed" e cioè limati artigianalmente in punta in modo da poter entrare nei piccoli fori fatti artificialmente con il perforatore (fori da 6 mm) chiamati "Drilled Hooks". La Cassin ha introdotto una evoluzione anche sugli Hooks dotandoli di una piccola punta che è il giusto compromesso tra punta tradizionale e punta cosiddetta "Pointed".

TALOON



CASSIN MICRO

(senza questo piccolo hook non potete fare Retacent wall)



STANDARD HOOK

(detto anche standard chouinard)



PIKA SPOONBILL



GRAPPLIN POINTED

(il più usato in assoluto)





## CHIODI DA ROCCIA

Knife-Blade "KBs" o Lama.

E' un chiodo sottile per fessure strette, e non è sempre facile da piantare. Quando la fessura è quella giusta questo chiodo può tenere il peso del corpo anche se piantato per pochi millimetri (6-8 mm). E' chiaro che in questo caso rasentiamo l'estremo, e il chiodo va sempre strozzato con una piccola fettuccia per eliminare la leva; ricordate che lunghe sezioni su questi chiodi sono sempre da affrontare con il dovuto rispetto. Esiste anche una versione di KBs con la lama più spessa chiamato Bugaboos che vanno piazzati di solito in fessurine che cominciano ad essere un po' usurate e non vanno bene ne per un KBs ne per un LAs.

Lost-Arrows "LAs".

E' un chiodo eccezionale. Esiste in 8 misure ma sappiate che le più usate in assoluto sono le prime cinque (le più corte). E' un chiodo usatissimo e indispensabile per la totalità delle vie di artif vista la sua forma e la grande varietà di misure. Non sempre è sicuro nella tenuta anche quando vi sembra di averlo piantato bene (di questo ve ne accorgete quando dovrete toglierlo).

Angles o Corner o chiodo a U.

E' il chiodo più sicuro. Per la sua forma aderisce alla roccia sempre con 3 punti di contatto che aumentano la tenuta in caso di volo. Anche di questo chiodo esistono 6 misure che sono espresse in pollici negli USA (1/2", 5/8", 3/4", 1", 1 1/4", 1 1/2") e con numeri dall' 1 al 6 qui da noi. Oltre queste misure ci sono i Bong, che sono, oggi un po' meno usati di una volta visto l'avvento dei Friends che coprono gli stessi "Range" di apertura.

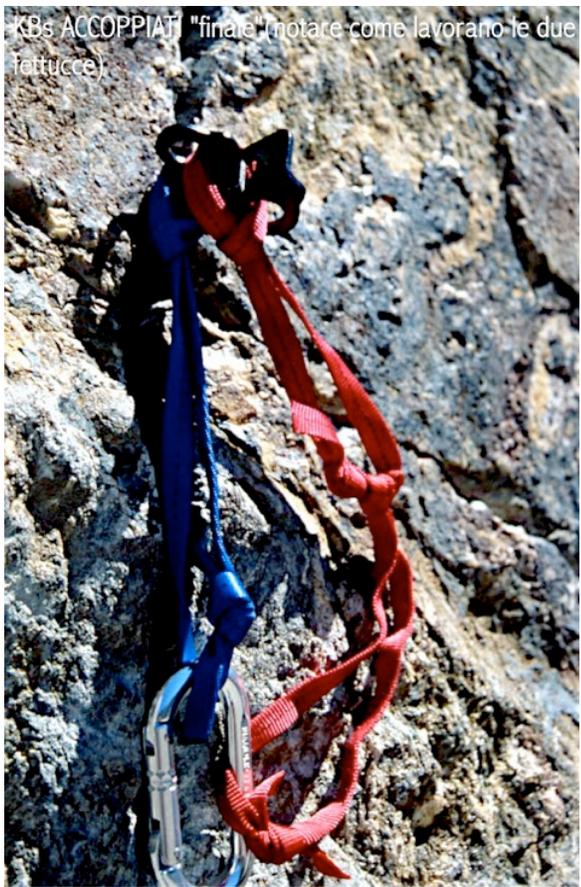
Leeper o Onda o chiodo a Z.

E' un chiodo conformato in maniera tale che una volta piantato può avere 4 punti di contatto con la roccia e risulta quindi molto sicuro. Altra caratteristica di questo chiodo è la sua elasticità quando viene messo in fessure più strette rispetto alla sua misura ideale, e alla possibilità di accoppiargli degli Angles per fessure larghe. E' usato spesso per le terrificanti sezioni Expanding.

Sandwich.

Si tratta di accoppiare insieme o uno dietro l'altro dei chiodi per poter raggiungere la stabilità degli stessi all'interno della fessura, o quando un chiodo non è piantato completamente. In questi casi bisogna passare delle piccole fettucce all'interno dell' occhio di ogni chiodo le quali non devono andare in tiro perché la leva sarebbe troppo svantaggiosa e si rischierebbe di togliere tutto. Queste fettucce servono solamente per non perdere i chiodi se questi dovessero uscire. Poi si mette un'altra fettuccia a strozzo attorno al Sandwich o al chiodo la quale deve essere il più possibile vicina alla roccia in modo che la leva sia vantaggiosa. Solo quest'ultima fettuccia è quella che deve sostenere il peso dell'arrampicatore. Alla fine ponete attenzione che tutti i chiodi abbiano la propria fettuccia che li assicura e che queste non vadano in tiro. Solo la fettuccia messa a strozzo e a ridosso della roccia deve sopportare il peso del corpo. Tutte le fettucce devono essere passate dentro al moschettone. A riguardo bisogna munirsi di una quarantina di fettucce di piccola sezione e di lunghezze varie (da 20 a 30 cm di diametro). Questa protezione è sempre da testare con il metodo chiamato "Bounce Test". SAWED-OFF o BABY ANGLES Non sono altro che Angles tagliati a metà e quindi più corti del normale usati nelle rughe o fessure poco profonde. Sono usati anche nelle vecchie vie di artif dove i ripetuti passaggi hanno provocato l'apertura della fessura in senso orizzontale. In questa situazione si trovano buchi molto larghi ma poco profondi. Ecco allora che per progredire bisogna avere questi chiodi, che vengono prodotti dalla Cassin.

KBs ACCOPPIATI "finale" (notare come lavorano le due fettucce).



## RIVET HANGERS

Sono dei cavetti d'acciaio che vanno messi attorno alle piccole testine dei rivetti. Ne esistono vari tipi e varie misure a seconda del diametro del cavetto che può andare da un paio di millimetri ai sei della misura più grande. Esiste quindi il classico Rivet Hanger o il Cinch Hanger che strozza la testina rimanendovi sempre attaccato. Ci sono poi i vari tipi di "Key-hole" hanger che sono piastrine di acciaio simili a quelle per gli spit ma sagomate in maniera tale da poter essere facilmente messe e tolte con le dita. Anche i Key-hole si usano per i Rivet oppure per gli spits delle soste.

