

MINISTERO DELLA GUERRA
DIREZIONE DEL SERVIZIO CHIMICO MILITARE

N. 4404

ISTRUZIONE
PER L'ADDESTRAMENTO E L'IMPIEGO
DELLE UNITÀ LANCIAFIAMME

PARTE I
IMPIEGO ED ADDESTRAMENTO TATTICO



LA LIBRERIA DELLO STATO
ROMA - 1942-XXI - E. F.

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

MINISTERO DELLA GUERRA
DIREZIONE DEL SERVIZIO CHIMICO MILITARE

N. 4404

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

ISTRUZIONE
PER L'ADDESTRAMENTO E L'IMPIEGO
DELLE UNITÀ LANCIAFIAMME

PARTE I
IMPIEGO ED ADDESTRAMENTO TATTICO

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT



TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

LA LIBRERIA DELLO STATO

ROMA - 1943-XXI - E. F.

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

MINISTERO DELLA GUERRA
DIREZIONE DEL SERVIZIO CHIMICO MILITARE

È approvata la presente **Istruzione per l'addestramento e l'impiego delle unità lanciafiamme** -

Parte I « Impiego e addestramento tattico ».

Essa abroga:

La parte seconda « Impiego ed addestramento tattico » della pubblicazione n. 3306 « Istruzione per l'addestramento e l'impiego delle unità lanciafiamme » - ediz. 1939.

Roma, 13 novembre 1942-XXI.

IL SOTTOSEGRETARIO DI STATO

SCUERO

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

REGISTRAZIONE DELLE VARIANTI

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Segue REGISTRAZIONE DELLE VARIANTI

7	
8	
9	
10	
11	
12	

INDICE

CAPO I

IMPIEGO TATTICO

Generalità	Pag.	1
Criteri e modalità d'impiego nell'offensiva....	»	3
Criteri e modalità d'impiego nella resistenza..	»	9

CAPO II

ADDESTRAMENTO TATTICO

Addestramento individuale	Pag.	13
Addestramento della squadra lanciafiamme ..	»	16
Addestramento del plotone lanciafiamme	»	19

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

CAPO I.

IMPIEGO TATTICO

1. Generalità — *Il lanciafiamme* è l'arma dell'agguato e della sorpresa, attuati a brevissima distanza dall'avversario.

2. Di modesta gittata, visibile e vulnerabile, il lanciafiamme è per contro arma terrificante per l'effetto morale e per la distruzione che è capace di produrre sulle persone e sulle cose sulle quali riesce a far giungere il suo dardo di liquido infiammato.

3. Generalmente il lanciafiamme (del tipo spalleggiato) è costituito da un *recipiente* nel quale viene immessa una miscela di liquido infiammabile (oli minerali e benzina) che, mediante un tubo (*lancia di emissione*) ed un *bocchello*, può — con la pressione di un gas inerte contenuto in una bombola — essere lanciato a breve distanza.

Un *dispositivo elettrico* (o un bengalotto) determina l'accensione del liquido all'uscita dall'ugello.

Il lanciafiamme lancia a distanza di 20 ÷ 25 m. un dardo di fiamma che produce una zona di calore insopportabile profonda circa m. 35 ed ampia, al massimo, circa m. 15.

Nel suo impiego hanno molta importanza le condizioni atmosferiche di cui è bene tener conto così

da avvantaggiarsi della direzione in cui spira il vento. Con il vento contrario o trasversale, di velocità superiore a $5 \div 6$ m/s, il lancio può essere dannoso per gli elementi operanti. Per la scarsa mobilità nel campo tattico, il limitato raggio d'azione, la vulnerabilità ed il rapidissimo esaurirsi della capacità offensiva (disponibilità di circa 20" di fiamma continua, corrispondente a circa 10 lanci intermittenti) il lanciafiamme *non deve mai essere adoperato come arma isolata ma sempre in strettissima cooperazione con le unità fucilieri.*

4. Nell'impiego del lanciafiamme la *sorpresa* è condizione base per il successo.

Per ottenerla occorre:

a) mantenere il più assoluto segreto sull'impiego che si intende fare dei lanciafiamme e, fin dove possibile, sulla loro stessa presenza sul terreno nel quale dovranno agire; perciò:

— evitare negli ordini scritti disposizioni relative al loro impiego;

— dare ordini diretti e verbali ai soli interessati;

— addivenire ad accordi preventivi riservati e limitati tra i soli comandanti dell'unità lanciafiamme e dell'unità di fanteria che dovranno insieme operare;

b) far entrare in azione i lanciafiamme al *momento giusto.*

In particolare, nell'*offensiva*, occorre:

— *prima dell'attacco:* far occupare dai reparti lanciafiamme il posto loro assegnato sulla base di

partenza con anticipo sull'ora di attacco limitato al tempo strettamente necessario per predisporci all'azione;

— *durante l'attacco*: procedendo a stretto contatto coi reparti avanzati ed al coperto dalla vista del nemico, i lanciafiammisti dovranno portarsi il più vicino possibile all'obiettivo, sfruttando la notte, la nebbia (naturale o artificiale), i terreni coperti, i camminamenti, le vie di approccio naturali o preparate.

Nella *resistenza* occorre evitare ogni apprestamento del terreno o movimento nelle ore diurne di materiali che, specialmente se in vicinanza del nemico, possano rivelare la presenza e l'ubicazione dei lanciafiamme.

5. Il compito di predisporre per il rifornimento del liquido e degli altri materiali necessari per il continuo funzionamento delle armi spetta al comandante del plotone.

A tale scopo egli stabilisce posti di rifornimento il più avanti possibile; in ogni modo mai più arretrati del posto munizioni di battaglione.

Tempo occorrente per ricaricare l'apparecchio (al coperto) 10'.

6. Criteri e modalità d'impiego nell'offensiva. —

I lanciafiamme possono essere impiegati:

- per preparare l'assalto (in particolari favorevolissime circostanze);
- in azioni notturne (specialmente colpi di mano);
- in combattimenti di località;

- per debellare resistenze in posto;
- per espugnare fortini, appostamenti coperti, ricoveri, caverne, ecc.

7. *Di norma l'unità d'impiego è la squadra (1) che, di massima, è assegnata ad una compagnia di fucilieri. Quando l'assegnazione di un'intera squadra appaia eccessiva in relazione al compito da svolgere, la squadra può essere suddivisa in gruppi di due o più « nuclei » da assegnare a diverse compagnie fucilieri.*

Di norma, in ogni nucleo, agisce un solo lanciafiamme per volta, allo scopo di prolungare l'azione nel tempo.

8. *Il plotone lanciafiamme assegnato ad un reggimento di fanteria è decentrato in tutto o in parte ai battaglioni di primo scaglione.*

L'impiego dell'intero plotone lanciafiamme riunito alle dipendenze di un comandante di compagnia fucilieri è eccezionale. Può essere ammesso soltanto nel caso che si debba agire contro una difesa molto scaglionata in profondità e che utilizzi largamente appostamenti e ricoveri in caverna.

9. *Il posto del comandante di plotone nel combattimento è:*

- con il plotone, dove meglio può condurre l'azione, *se il plotone agisce riunito* (caso eccezionale);

(1) Costituita da $5 \div 6$ nuclei, ciascuno di due apparecchi ed un complesso di rifornimento: totale $10 \div 12$ apparecchi e $10 \div 12$ complessi rifornitori, di cui: $5 \div 6$ per l'immediato impiego e $5 \div 6$ per un successivo rifornimento.

— dove meglio può provvedere alle esigenze delle squadre impiegate, specialmente nei riguardi dei rifornimenti, *se le squadre agiscono decentrate a vari reparti.*

Il comandante di plotone però, malgrado il decentramento delle squadre, ha il dovere di intervenire con consigli e direttive presso i capi squadra ogni qual volta sia necessario. Deve perciò mantenersi al corrente dei compiti affidati alle squadre e dello sviluppo della loro azione.

10. Perchè l'azione abbia successo, è indispensabile realizzare una perfetta coordinazione nell'impiego delle armi di accompagnamento dei fucilieri e dei lanciafiamme su obiettivi preventivamente determinati con esattezza.

Tale coordinazione è compito del comandante della compagnia di fanteria, e deve esser ottenuta con l'accurata organizzazione dell'operazione.

11. I reparti di fanteria che agiscono col concorso di reparti lanciafiamme devono:

- coprire il movimento dei lanciafiamme, fiancheggiarli nell'attacco e accompagnarne l'azione con le armi;

- attirare l'attenzione del nemico su di un punto diverso da quello dal quale essi agiranno;

- essere pronti a completare l'azione dei lanciafiamme prendendo sotto il fuoco (mitragliatrici, bombe a mano) i nuclei avversari che, sorpresi dal getto della fiamma, tentassero di porsi in salvo;

- sfruttare tempestivamente, con l'assalto, l'effetto morale e materiale ottenuto dai lanciafiamme.

I reparti lanciafiamme devono:

- svolgere un'azione che sia costantemente aderente a quella dell'unità fucilieri con la quale cooperano;
- entrare in azione con le proprie armi *al momento giusto*; qualunque indecisione od intemperatività ne frusterebbe irrimediabilmente l'effetto;
- investire a distanza efficace di fuoco (non oltre 20 metri) gli obiettivi; i lanci a distanza maggiore servono soltanto ad esporre lanciafiamme e fanti alla reazione del nemico.

12. *Nell'avvicinamento* il reparto lanciafiamme muove, in genere, con le unità di **primo** scaglione. Non è però da escludere che nuclei lanciafiamme possano essere distaccati innanzi con gli elementi esploranti per la rapida eliminazione di resistenze avanzate.

13. *Nell'attacco* il comandante della compagnia fucilieri — a seconda delle necessità — può impiegare la squadra lanciafiamme *riunita o per gruppi di nuclei*.

La squadra od i gruppi di nuclei avanzano con i plotoni con i quali devono cooperare.

14. *Il comandante della compagnia fucilieri* deve fissare al comandante della squadra lanciafiamme (sempre che possibile da una località che consenta la diretta visione del terreno d'azione):

- con quali plotoni fucilieri la squadra o i nuclei devono particolarmente cooperare;
- il numero dei nuclei che devono agire contro ciascun obiettivo se gli obiettivi sono due o più;

— le modalità con le quali i lanciafiamme devono svolgere la loro azione.

Egli deve inoltre assicurarsi che sia garantita la cooperazione fra lanciafiamme e fucilieri, tenendo presente le difficoltà che i primi incontrano nel movimento in terreno vario.

15. Presi gli ordini dal comandante della compagnia fucilieri, *il comandante di squadra* ripartisce i compiti fra i nuclei che devono agire, ed indica, in vista del terreno d'azione, a ciascuno di essi: l'obiettivo, l'itinerario da seguire per raggiungerlo, le particolari modalità di effettuazione degli sbalzi. Se più nuclei agiscono a contatto, designa quello di direzione, la località prestabilita per il rifornimento, il luogo di raccolta ad azione ultimata, e dà tutte le altre disposizioni che il caso particolare rende necessarie e opportune.

16. Il comandante di squadra, nel combattimento, sta dove meglio può dirigere e sorvegliare il proprio reparto.

Se la squadra agisce tutta riunita, il suo posto è con la squadra.

Quando la squadra è impiegata ripartita in nuclei, assume il comando del gruppo di nuclei più numeroso.

17. È sempre opportuno che i nuclei lanciati all'attacco contro uno stesso obiettivo procedano in modo da investirlo con azione più che possibile simultanea. *Ciò non deve però andare a scapito della*

sorpresa; pur di conseguirla, ciascun nucleo non deve esitare ad agire di iniziativa.

È preferibile che una sola arma giunga di slancio e faccia fuoco sull'obiettivo, piuttosto che compromettere la sorpresa per ottenere un'azione simultanea di più armi.

18. *Al lancio di fiamme deve immediatamente seguire il balzo in avanti dei fanti, per sfruttare appieno la depressione morale provocata sull'avversario.*

19. Salvo casi particolari (azioni contro opere fortificate), se l'attacco dei lanciafiamme non riesce, è inopportuno, di massima, rinnovarlo contro lo stesso obiettivo: perchè mancherebbe la sorpresa, fattore indispensabile per il successo.

20. La squadra (o nucleo che agisce isolato), esaurito il getto di fiamma, ripiega nella località stabilita (nn. 5 e 15) per rifornire gli apparecchi e mettersi nel *più breve tempo* in grado di partecipare ancora al combattimento.

21. *Quando il plotone lanciafiamme agisce riunito* il comandante del plotone prende gli ordini dal comandante della compagnia fucilieri con la quale coopera (n. 8).

Impiega il plotone, *di norma*, con le squadre una dietro l'altra; ciò gli consente:

— di progredire in profondità nella direzione d'attacco effettuando successivi scavalcamenti delle singole squadre, di mano in mano che quelle avanzate esauriscono la loro capacità offensiva;

— di impiegare le squadre di rincalzo — d'iniziativa o dietro richiesta del comandante dell'unità di fanteria da cui dipendono — su quei nuovi obiettivi contro i quali, nel corso dell'attacco, l'intervento dei lanciafiamme si presentasse particolarmente opportuno e redditizio.

L'impiego del plotone riunito con le tre squadre in linea è eccezionale.

Ciascuna squadra, quando ha esaurito la sua capacità d'azione ed è scavalcata, ripiega nella località prestabilita per i rifornimenti come è detto al n. 20.

22. Criteri e modalità d'impiego nella resistenza. —

L'impiego dei lanciafiamme è utile:

a) per arrestare, dinanzi ai tratti più importanti di una posizione, l'avversario lanciato all'assalto;

b) per sbarrare, con cortine di fiamma, passaggi obbligati ed importanti o varchi lasciati aperti nelle difese accessorie.

Non è mai opportuno affidare *unicamente* a sole unità lanciafiamme la difesa di un tratto della fronte. Esse vanno pertanto ripartite quale rinforzo nel dispositivo dei reparti di fanteria.

23. Il *nucleo* costituisce un posto di combattimento e, di norma, fa parte integrante di un centro di fuoco o di un caposaldo.

24. L'ubicazione dei *posti di combattimento* deve essere scelta:

a) per il compito di cui al n. 22-a): in salienti o rientranti che consentano di effettuare azione

fiancheggiante. Il dardo di fiamma deve risultare almeno a metri 20 sul davanti del tratto di fronte da proteggere. Per ottenere uno sbarramento continuo i posti non devono distare più di 50 ÷ 60 metri l'uno dall'altro;

b) per il compito di cui al n. 22-b): a distanza di lancio utile dai varchi o passaggi da sbarrare (circa m. 20), possibilmente in posizione coperta dal tiro frontale dell'avversario.

Presso i posti di combattimento, ed a loro immediata portata, deve esservi la possibilità di tenere personale o materiali al riparo in nicchie o ricoveri.

25. Il plotone lanciafiamme assegnato ad un battaglione di primo scaglione (o settore) di norma viene decentrato per squadre, gruppi di nuclei o nuclei alle compagnie che il comandante di battaglione intende rinforzare.

26. *Il comandante della compagnia*, in base agli ordini del comandante di battaglione (o di settore), precisa al comandante del reparto lanciafiamme che gli è stato assegnato:

- i tratti di fronte da sbarrare;
- l'ubicazione dei posti di combattimento (n. 24);
- le modalità per l'intervento (di norma, se fanno parte di un centro di fuoco, in seguito ad ordine del comandante del centro; in caso contrario, per ordine di chi, se d'iniziativa ed in quale circostanza);

— dispone per i lavori necessari alla preparazione dei posti di combattimento e dei ricoveri per il personale ed il materiale.

27. *Il comandante del reparto lanciafiamme, ricevuti gli ordini di cui al n. 26 ed eseguita la ricognizione del tratto affidatogli:*

— ripartisce i nuclei nei posti di combattimento, e si assicura che questi siano bene sistemati in relazione all'azione che devono svolgere ed alla necessità di riparare personale e materiale (n. 24);

— organizza il rifornimento degli apparecchi, costituendo posti di rifornimento in località riparata ma ad immediata portata dei posti di combattimento.

28. *Il comandante di plotone e di squadra scelgono il proprio posto di comando con il criterio di: poter osservare l'azione svolta dalle squadre o nuclei dipendenti; poter intervenire, quando occorra, per assicurare, dal punto di vista tecnico, il funzionamento; essere in grado di garantire il rifornimento.*

Sempre che possibile, è opportuno che tale posto coincida con il posto di comando del comandante di fanteria al quale il reparto lanciafiamme è stato assegnato; in tal modo il comandante del reparto lanciafiamme può usufruire dei collegamenti già impiantati.

29. Personale e materiale sono tenuti a riparo, ad immediata portata del posto di combattimento, che viene occupato soltanto in seguito all'allarme

dato dal comandante del centro di fuoco o del capo-saldo.

L'allarme deve essere dato soltanto quando si prevede imminente l'impiego.

30. I lanciafiamme agiscono per ordine diretto del comandante del posto di combattimento. Egli decide con calma ed avvedutezza quale sia il momento più opportuno per il lancio, in base agli ordini di massima che ha ricevuto dal comandante del centro di fuoco o da chi sia stato altrimenti stabilito (n. 26).

Obiettivo dell'azione dei lanciafiamme è la fanteria nemica che muove all'assalto nel momento in cui giunge ad efficace distanza di lancio. Non è opportuno impiegare quest'arma contro pattuglie o piccoli nuclei isolati.

Se il nemico impiega carri armati, il dardo di fiamma li deve investire cercando di colpirne le feritoie.

31. Di massima in ciascun posto di combattimento (nucleo) agisce un lanciafiamme alla volta.

Ogni lanciafiamme, esaurito il getto di fiamma, deve essere immediatamente rifornito e riportato, nel più breve tempo, al posto di combattimento.

CAPO II

ADDESTRAMENTO TATTICO

32. Addestramento individuale. — I reparti lanciafiamme, cooperando con la fanteria, debbono conoscere i suoi procedimenti tattici e svolgere frequenti esercitazioni in comune con essa.

33. Il personale da destinare alla specialità lanciafiamme deve possedere fisico prestante, intelligenza sveglia, carattere fermo e risoluto.

34. Il lanciatore deve essere addestrato ad avanzare, sostare ed effettuare il lancio nelle più svariate circostanze.

I rifornitori debbono essere abilitati anche all'impiego del lanciafiamme.

Lanciatore e rifornitore devono, inoltre, essere addestrati nelle operazioni relative al rifornimento degli apparecchi.

35. L'addestramento deve tendere:

a) a sviluppare le forze fisiche, allenando progressivamente gli uomini a portare l'arma prima scarica, senza lancia e senza vestito antivampa; successivamente a portar l'arma carica indossando il vestito antifiamma, per percorsi sempre più lunghi e a celere andatura;

b) ad abituare gli uomini ad orientarsi rapidamente e dirigersi con sicurezza; ad avanzare coprendosi alla vista e riparandosi dal tiro; ad orientarsi reciprocamente per sormontare ostacoli; a giungere di sorpresa sull'avversario per investirlo con la fiamma;

c) a sviluppare in tutti massima fiducia nell'effetto della propria arma, spirito di cooperazione, convincimento che l'azione rapida, decisa, terrorizzante, e soprattutto inattesa, del lanciafiamme contribuirà notevolmente al successo.

36. L'istruttore, prima di iniziare ogni esercizio, deve mettere il lanciatore in condizioni di regolare il proprio movimento su elementi concreti del terreno, cioè, deve indicargli:

— l'obiettivo da colpire (appostamento per mitragliatrice, elementi di trincea, ecc.);

— la linea ed i punti del terreno dai quali maggiormente deve preoccuparsi di non essere visto o battuto;

— l'itinerario che deve percorrere; gli sbalzi e le soste che deve effettuare, fino a giungere a distanza efficace di lancio.

Col procedere dell'addestramento devono essere gradatamente aumentate le difficoltà dell'esercizio, in relazione alla natura del terreno, alla distanza da percorrere, alla visibilità dell'obiettivo. È sempre opportuno che quest'ultimo sia materializzato, in modo da abituare il lanciatore ad effettuare il lancio rasente terra e in precisa direzione.

37. Occorre anzitutto insegnare al lanciatore ad effettuare lanci intermittenti in un'unica direzione.

In seguito lo si deve addestrare al lancio intermittente in varie direzioni (a ventaglio), ed infine al lancio continuo sia in un'unica direzione, sia a ventaglio.

I lanci in un'unica direzione sono più indicati contro bersagli fissi e di piccole dimensioni (ad esempio appostamenti per mitragliatrice); quelli a ventaglio, invece, contro bersagli mobili (ad esempio truppa che assalta), o contro bersagli fissi di una certa estensione (ad esempio elemento di trincea).

38. Occorre reagire fin dall'inizio alla tendenza dei lanciatori di esaurire la carica di liquido ogni qualvolta viene iniziata un'azione. Il lanciatore deve saper contenere il consumo del liquido allo stretto indispensabile.

Egli deve risparmiare per successive eventuali azioni il liquido allo stesso modo che il mitragliere risparmia le cartucce del suo caricatore.

39. Efficace metodo addestrativo è quello di sfruttare la facoltà di osservazione e di critica dei singoli individui all'azione dei compagni, per trarre utili ammaestramenti.

40. Nell'addestramento al combattimento difensivo deve essere fatto riferimento al modo come si organizza a difesa un'unità di fanteria e come questa impiega le armi, utilizza il terreno e stabilisce i collegamenti.

S'insegna quindi al lanciatore come meglio sistemare l'appostamento indicatogli, affinchè, in relazione agli ordini ricevuti ed al compito affidatogli, possa effettuare il migliore sfruttamento della propria arma.

Occorre inoltre che il lanciatore sia abilitato, attraverso gli esercizi che la pratica suggerisce, a valutare giustamente ad occhio la distanza di lancio, così da evitare di eseguire azioni intempestive certamente prive di effetto.

41. Addestramento della squadra lanciafiamme. —

La *squadra* lanciafiamme è costituita da un numero vario di nuclei.

Il *nucleo* risulta sempre costituito da:

— due lanciatori che portano gli apparecchi lanciafiamme;

— un rifornitore che porta il complesso di rifornimento.

Il comandante della squadra dispone inoltre di altri 5 ÷ 6 serventi che — di norma — impiega per il successivo rifornimento del liquido lanciafiamme.

42. La squadra può essere impiegata:

— per nuclei (di 2 lanciafiamme);

— per gruppi di nuclei (in numero vario);

— tutta riunita.

43. Le formazioni della squadra per il combattimento sono:

— in fila

— aperta

— spiegata

} vedi tavola annessa

Poichè la squadra lanciafiamme può, per particolari esigenze (combattimento di località, colpi di mano, ecc.), essere frazionata in minori elementi, questi assumono di volta in volta formazioni analoghe a quelle della squadra.

Le prime due formazioni servono esclusivamente per muovere; l'ultima anche per effettuare il lancio.

44. La formazione normale della squadra spiegata è quella indicata nella tavola fuori testo.

Eccezionalmente, quando l'ampiezza dell'obiettivo importi la necessità di impiegare tutte le armi della squadra contemporaneamente, essa può disporsi con tutti i nuclei sulla stessa linea, mantenendo, di norma, fra i vari nuclei e fra le varie armi gli intervalli stabiliti per i nuclei avanzati della squadra schierata, o assumendo quelli che, di volta in volta, verranno ordinati dal suo comandante.

45. Intervalli e distanze fra uomini e tra nuclei devono essere adattati alle forme e alla copertura del terreno sul quale agiscono; debbono rispondere alla duplice necessità di facilitare il movimento dei singoli e di non ostacolare il lancio di fiamma allorchè i nuclei sono fermi.

46. Per far avanzare e cambiare andatura o per riunire la squadra valgono gli stessi comandi vigenti per la squadra fucilieri. Altrettanto dicasi per spalleggiare o deporre materiali.

47. I movimenti della squadra sono regolati in quanto a direzione e velocità (senza preoccupazioni di allineamento):

— sugli uomini o l'uomo di testa, se la squadra è aperta od in fila;

— sul nucleo che verrà indicato (normalmente quello del centro), se la squadra è spiegata.

48. Cambiamenti di intervalli e di formazioni normalmente si eseguono in movimento; quando però la squadra si trova al coperto, possono anche essere compiuti da fermo.

49. *In qualsiasi formazione il nucleo (due lanciatori, un rifornitore) è inscindibile.*

50. Quando la squadra è in grado di eseguire con scioltezza i movimenti e i cambiamenti di formazione, l'istruttore passa all'applicazione pratica degli esercizi, riferendoli ai casi concreti su terreno vario.

In ogni esercizio deve essere indicato con cura, in analogia a quanto si pratica per la squadra fucilieri:

— la fronte occupata dal nemico o quella dalla quale si suppone che avanzi;

— una base di partenza (per l'attacco); i posti di combattimento (nella difesa);

— un obiettivo per il nucleo o gruppi di nuclei o per la squadra (nell'attacco); i settori di lancio (nella difesa).

Deve inoltre essere sempre supposta, o rappresentata, l'unità fucilieri con la quale i lanciefiamme agiscono. Sempre che possibile è opportuno svolgere esercitazioni in cooperazione con reparti fucilieri effettivi.

51. A mano a mano che si procede nell'addestramento si devono abituare gli uomini, prima per nuclei, poi per gruppo di nuclei, ed infine con l'intera squadra, ad avanzare ed agire di *notte*. All'inizio occorre far eseguire una ricognizione del terreno di giorno, in modo che il personale conosca la via da percorrere e fissi su questa dei punti di riferimento da ravvisare poi durante l'avanzata notturna. È importante che gli uomini si abituino a procedere nella notte con molta cautela, tenendo presente che il nemico può illuminare il terreno con razzi e proiettori. In questo caso la migliore copertura è l'assoluta immobilità.

52. I militari della squadra lanciafiamme devono anche essere addestrati ad eseguire lavori campali di rafforzamento e di mascheramento.

53. Addestramento del plotone lanciafiamme. — Il comandante del plotone, per mettere il suo reparto in condizione di assolvere bene i suoi compiti, deve far compiere esercizi, specialmente su terreni accidentati e coperti, con difficoltà sempre maggiori, coordinando l'azione d'insieme delle squadre ed esercitandole a mantenere direzione e collegamento.

Non deve mai essere omissa l'inquadratura dell'esercitazione in una supposta azione di fanteria.

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

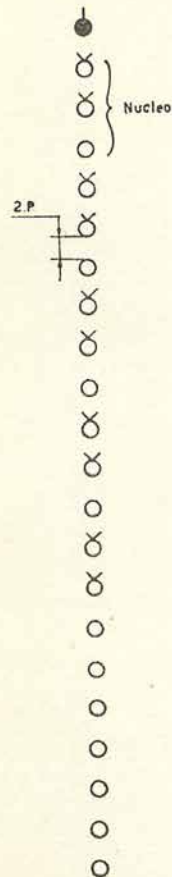
TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

FORMAZIONE DELLA SQUADRA LANCIAFIAMME PER IL COMBATTIMENTO

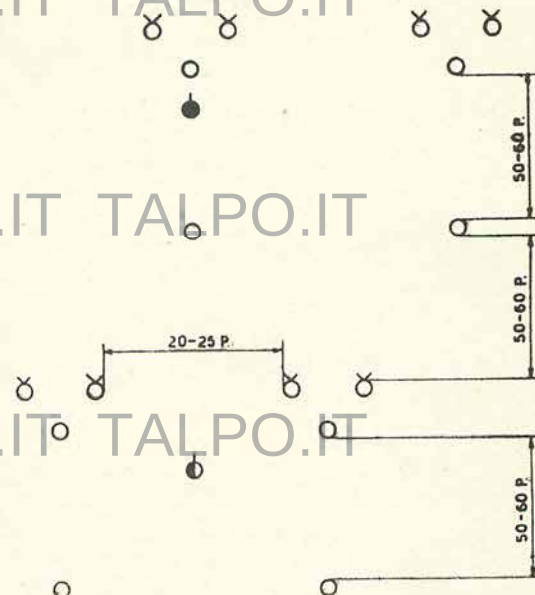
Squadra in fila



Squadra aperta



Squadra spregata



SEGNi CONVENZIONALI

-  Comandante di squadra
-  Vice comandante di squadra
-  Lanciatore
-  Rifornitore

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT



TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

TALPO.IT TALPO.IT TALPO.IT

PREZZO NETTO L. 3 —