

R. ESERCITO ITALIANO
COMANDO SUPREMO

ADDESTRAMENTO DELLA FANTERIA

AL COMBATTIMENTO

FASCICOLO I.

ISTRUZIONE DELLA RECLUTA

(Edizione provvisoria)



ROMA
TIPOGRAFIA DEL SENATO

1916

UFFICIO AFFARI VARI

SEZIONE ISTRUZIONI

OGGETTO: I. Fascicolo dell'Addestramento della fanteria
al combattimento.

A TUTTE LE AUTORITÀ MILITARI.

Il presente I. fascicolo dell'Addestramento della fanteria al combattimento - Istruzione delle reclute (Edizione provvisoria) - al quale seguirà un II. fascicolo su l'Istruzione e l'impiego tattico dei riparti - d'ora innanzi deve servire di guida per l'istruzione tecnica del soldato di fanteria. In esso sono raccolte, convenientemente modificate sulla base dell'esperienza fatta in questi primi mesi della guerra, norme e prescrizioni regolamentari finora contenute nel Regolamento di esercizi per la fanteria e nell'Istruzione sulle armi e sul tiro per la fanteria per quanto riflette l'istruzione delle reclute fino all'istruzione di plotone in ordine chiuso, con l'aggiunta di particolari norme su l'impiego dell'attrezzo leggero nei lavori di trinceramento individuale e sul lancio delle bombe a mano.

I Comandanti di brigata e di reggimento cureranno che il presente fascicolo sia subito conosciuto da tutti gli ufficiali e venga convenientemente commentato ai giovani ufficiali ed agli istruttori.

Per opportuna norma si indicano qui i numeri del fascicolo che contengono nuove norme o prescrizioni o che portano modificazioni a quelle finora in vigore: 1-10; 19-23; 32; 33; 39; 43-46; 101; 112-114; 122; 130-133; 142-144; 152-158; 162; 163; 165; 191-216; 217-223; 234; 237; 239; 241-246; 247-249; 265; 267; 275; 276; 284; 287; 288-292; 293; 306.

Zona di guerra, gennaio 1916.

Il Capo di Stato Maggiore dell'Esercito
L. Cadorna.

INDICE

PREMESSE

Generalità	pag. 15
Dell'addestramento	17
Comandi, cenni, segnali, ordini	18

CAPO I.

ISTRUZIONE INDIVIDUALE

Avvertenze per l'istruttore	22
---------------------------------------	----

ART. 1.

POSIZIONI E MOVIMENTI SENZ'ARME

Avvertenza	23
Adunata	23
Posizione di attenti	24
Riposo	24
Saluto	24
Movimenti da fermo.	26
Marcia	26
Norme circa il modo di regolare gli esercizi per la corsa e per la corsa veloce	28
Carabiniere andatura	29
Seguare il passo	29
Marcia obliqua	29

Fermare la squadra	pag. 29
Avanzare o retrocedere di alcuni passi	30
Avanzare carponi	30
Movimenti in marcia	31
Allineamento	31
Rompere le righe	32

ART. 2.

PRATICA DEL FUCILE

Avvertenza	32
Fucile mod. 1891	33

Pulitura del fucile.

Generalità	34
----------------------	----

Pulitura ordinaria del fucile.

Avvertenze	35
Togliere la bacchetta e l'otturatore	35
Scomporre l'otturatore	36
Pulitura delle parti dell'arme	36
Ricomporre l'otturatore	38
Rinchiudere l'otturatore e la bacchetta	38

Pulitura straordinaria del fucile.

Avvertenze	39
Disgiungere la canna dalla cassa	39
Togliere il congegno di scatto e di espulsione	40
Scomporre il serbatoio	40
Pulitura delle parti dell'arme	40
Ricomporre il congegno di scatto e di espulsione	40
Ricomporre l'arme	41

Pulitura della sciabola baionetta.

Pulitura delle baionette.

Parti d'arme che non si devono mai togliere e operazioni che non si devono mai fare	41
---	----

ART. 3.

POSIZIONI E MOVIMENTI CON L'ARME

Premessa	pag. 42
--------------------	---------

Fucile.

Posizione di attenti	42
Posizione di piede'arma	43
Riposo	43
Da piede'arma a bilanc'arma e viceversa	43
Da piede'arma a brace'arma e viceversa	44
Da bilanc'arma a brace'arma e viceversa	44
Saluto	44
Da piede'arma mettersi in ginocchio, a terra o seduti; rad-drizzarsi	45
Passare da una all'altra delle posizioni in ginocchio, a terra, e seduti	46
Dalle posizioni in ginocchio, a terra e seduti mettersi in riposo e riprendere la primitiva posizione	47
Inastare e levare la baionetta	47
Da piede'arma a crociat'et e viceversa	48
Da piede'arma a ispezion'arm	48
Disporre l'arme a tracolla	49
Da piede'arma a presentat'arma e viceversa	49
Deporre e riprendere gli zaini	50
Lasciare e riprendere le armi	50
Rompere le righe: adunata	51

Maschetto.

Avvertenze	51
Posizione di attenti	51
Posizione di fianc'arm	51
Riposo	51
Da fianc'arm a bilanc'arma e viceversa	51
Inastare e levare (o ripiegare) la baionetta	52
Da fianc'arm a crociat'et e viceversa	53
Da fianc'arm a presentat'arm e viceversa	54

ART. 4.

MODO DI FUNZIONARE DEL FUCILE

Avvertenza	pag. 54
Collocare le cartucce nel caricatore	55
Togliere le cartucce dal caricatore	55
Posizione ordinaria	56
Posizione di sparo	56
Aprire l'otturatore	56
Caricare l'arma	57
Caricare con meno di sei cartucce	57
Scattare l'arma	58
Scarto dell'arma	59
Riaprire l'otturatore	61
Richiusura l'otturatore	62
Passare dalla posizione di sparo a quella ordinaria	62
Scaricare l'arma	62
Maneggio dell'alzo	63
Uso delle giberne	63

ART. 5.

SCUOLA DI PUNTAMENTO

Puntamento al cavalletto	64
------------------------------------	----

ART. 6.

POSIZIONI DEL TIRATORE

Avvertenze	65
Pronti in ginocchio	68
Punt in ginocchio	68
Pronti a terra	68
A terra in riposo	69
Punt a terra	69
Pronti da seduti	69
Punt da seduti	69
Pronti in piedi	70
Punt in piedi	70

ART. 7.

ESECUZIONE DEL FUOCO

Avvertenze	pag. 71
Caricare l'arma	71
Prendere la posizione di pronti e regolare l'alzo	71
Da pronti in piedi, in ginocchio, a terra e seduti passare a qualunque posizione meno che a quella di punt	72
Sparo dell'arma	72
Cessare il fuoco	73
Levare le cartucce	73
Tiro con cartucce a salve	73

ART. 8.

SCHIERA COL FUCILE

Generalità	74
Posizione di <i>in guardia</i>	75
Movimenti	76

CAPO II.

ISTRUZIONE DEL PLOTONE IN ORDINE CHIUSO

Premessa	79
Composizione del plotone	79

ART. 1.

FORMAZIONI, MOVIMENTI E TRASFORMAZIONI IN ORDINE CHIUSO.

Generalità	79
----------------------	----

Formazioni e movimenti.

Formazioni	80
Adunata	80
Allineamento	83
Numerare le file o le righe	83
Disporre il plotone su quattro e su due righe	84
Aprire e serrare le righe	85

Disporre il plotone su due o su quattro file	pag. 85
Posizioni e movimenti con l'arme	86
Mettere il plotone in giacckia, a terra, seduti	86
Marcia del plotone di fianco	87
Formare il plotone che marcia di fianco	87
Disporre il plotone su due o quattro file durante la marcia	88
Marcia del plotone di fronte	88
Fermare il plotone che marcia di fronte	89
Disporre il plotone su quattro o su due righe durante la marcia	90
Marcia obliqua	90
Marcia a frotta	90
Cambiamenti di direzione	91

Trasformazioni.

Plotone di fronte	92
Plotone di fianco	93

CAPO III.

ADDESTRAMENTO DEL SOLDATO E DELLA SQUADRA AL COMBATTIMENTO

Promessa	94
--------------------	----

ART. 1.

ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE

Generalità	95
Esercizi in terreno con ostacoli vari	96
Esercizi in terreno scoperto ed impiego dell'attrezzo leg- giro	102
Esercizi col sacco da toria	103

ART. 2.

ADDESTRAMENTO DELLA SQUADRA

Generalità	107
----------------------	-----

Formazioni e movimenti.

Formazioni	pag. 109
Marcia	109
Allargare e restringere gli intervalli tra gli uomini	109
Cambiamenti di direzione	112

Trasformazioni.

Avvertenze	113
Squadra distesa	113
Squadra in fila	113
Squadra serrata di fronte	114
Squadra serrata di fianco	115
Avanzare a gruppi	115
Esercizi della squadra	116

CAPO IV.

IMPIEGO DELL'ATTREZZO LEGGERO

Premesse	122
Norme per la costruzione dei ripari individuali	123

CAPO V.

TIRO DELLE RECLUTE

Generalità	125
----------------------	-----

ART. 1.

NORME PER L'ISTRUTTORE	127
----------------------------------	-----

ART. 2.

OGGETTI PER SQUADRE AL BERSAGLIO E LORO FUNZIONAMENTO	129
--	-----

ART. 2.

NORME PER L'ESECUZIONE DELLE LEZIONI DEI TIPI INDIVIDUALI

Direttore del tiro	pag. 131
Esecuzione del fuoco	132
Segnalazione dei punti	134
Cartucce	135
Sorveglianza	135
Avvertenze varie	136
Registrazioni	137

ART. 3.

BON USO DEL FUCILE

Avvertenze	137
Canna otturata	139
Scatto a vuoto	140
Bossolo o cartuccia che sfugge all'azione dell'estrattore	141
Inceppamento delle cartucce	142

ART. 5.

ACCESSORI E PARTI DI RICAMBIO

Avvertenze	145
Accessori	145
Parti di ricambio	145

CAPO VI.

ESERCITAZIONI DI MARCIA

Premessa	147
Allenamento delle reclute	148

CAPO VII.

LANCIO DELLE GRANATE A MANO

Generalità	150
Modo di lanciare le granate	151
Esercizi di lancio	153
Modello N. 1	156

TAVOLE

PREMESSE

Generalità.

1. Per facilitare l'opera dei comandanti di riparto e dei graduati incaricati della istruzione delle reclute di fanteria, sono state raccolte nel presente fascicolo, che deve servire di guida agli istruttori nello svolgimento dell'istruzione stessa, le norme e le prescrizioni che, nei vari regolamenti tecnici dell'arma, hanno principalmente lo scopo di addestrare la recluta a ben servirsi del fucile ed a muoversi convenientemente sul campo di battaglia.

Al fine di raggiungere nel minor tempo tale addestramento, e di svolgere pertanto, nel modo più proficuo, l'istruzione, i vari esercizi si seguono nel presente fascicolo con lo stesso ordine con il quale è conveniente vengano successivamente compiuti dalle reclute; ciò non esclude, per altro, che i comandanti di reparto possano, ogni qualvolta condizioni di clima, di ambiente e di mezzi lo consiglino, modificare tale ordine avendo sempre di mira lo scopo da raggiungere nel tempo più breve e nel modo più completo.

2. La guerra ha messo anche maggiormente in evidenza l'importanza tattica della *squadra* e la necessità che questa piccola unità sia organicamente formata e costituisca sempre, sia isolata, sia nel plotone, un nucleo a sè, composto sempre degli stessi uomini e comandata sempre dallo stesso graduato.

Perciò, non appena assegnate alle compagnie, le reclute devono essere ripartite in squadre organiche da 8 a 10 uomini ognuna (1); a ciascuna squadra è preposto un graduato il quale istruisce le reclute e ne deve essere il capo-squadra anche in campagna. Perchè l'addestramento delle reclute si compia nel tempo più breve e col massimo profitto, e perchè in guerra sia tratto dalle singole squadre e da ciascun uomo il massimo utile rendimento, è indispensabile che, costituite le squadre, siano, per quanto è possibile, evitati cambiamenti di graduati e di soldati fra squadra e squadra anche se la forza delle varie squadre dovesse risultare, in seguito, alquanto disparata.

Parimenti il plotone deve essere un riparto organico costituito sempre con le medesime quattro squadre.

È superfluo far rilevare la entità dei vantaggi, che, nei riguardi della preparazione dei nuovi soldati alla guerra, deriva dal designare loro istruttori gli stessi graduati e ufficiali che li comanderanno in guerra, vantaggi anche più sensibili quando gli istruttori hanno già fatto un periodo di campagna; tuttavia, perchè i risultati siano ottimi, è necessario evitare cambiamenti di ufficiali e di graduati anche tra i plotoni e le compagnie, affinché, anche nel breve periodo dell'addestramento, si stabilisca fra comandanti e gregari quella reciproca conoscenza che genera la completa fiducia degli uni negli altri e favorisce l'impiego appropriato degli uomini nelle varie contingenze di guerra.

3. I comandanti di presidio cureranno perchè, col minimo dispendio, nelle adiacenze delle guarni-

(1) La forza di ogni squadra viene poi portata a 14-16 uomini allorchè si uniscono reclute ed ausiliari.

gioni, siano messi a disposizione delle truppe, terreni nei quali esse possano venire continuamente esercitate nella costruzione delle trincee e dei reticolati, fornendo loro anche i mezzi occorrenti, e vengano, nelle piazze d'armi, o nei luoghi dove le reclute si esercitano, disposti e costruiti ostacoli di varia natura (travi, muriccioli, siepi, fossi, trincee, ecc.), perchè i soldati possano addestrarsi e servirsene quali appostamenti ed a superarli speditamente.

È inoltre indispensabile che in tutti i poligoni di tiro sia reso possibile di eseguire le prime lezioni delle reclute alla distanza di 25 metri e successivamente a quella di 50 e 100 metri.

Dell'addestramento.

4. Le prescrizioni e le norme del regolamento tendono a conseguire risultati uniformi; ma ogni comandante, nei limiti stabiliti dal *Regolamento di disciplina* e da quello d'*Istruzione*, deve essere lasciato libero nella scelta del metodo di addestramento dei dipendenti riparti.

Nell'applicazione del metodo scelto ogni comandante deve però tener presente che è necessario:

a) mantenere e sviluppare le energie individuali allo scopo di trarne il miglior profitto nell'azione collettiva;

b) pretendere solo quanto è strettamente indispensabile, ma esigerne sempre la perfetta esecuzione;

c) curare la varietà degli esercizi ed interromperli con opportuni riposi per non stancare troppo il soldato;

d) condurre le truppe in piazza d'armi solo quanto basta per facilitare l'insegnamento delle posizioni, dei movimenti elementari e del meccanismo della manovra. Ottenuto questo intento, MANOVRARE COSTANTEMENTE IN TERRENO VARIO.

5. Devono essere eseguiti con simultaneità ed esattezza solamente i movimenti in ordine chiuso e quando si manovra a cadenza di passo. I movimenti dell'ordine chiuso in terreno vario e quelli dell'ordine sparso debbono essere eseguiti con scioltezza, vivacità e prontezza, per la via più breve e nel modo più conveniente per adattare le mosse al terreno.

6. Manovrando, sia in ordine chiuso, sia in ordine sparso, tutti devono mantenere il più scrupoloso silenzio. Anche i comandanti devono limitare le parole e valersi, quanto più è possibile, di cenni.

7. Numerosi debbono essere gli esercizi di adunata, giacchè è di grandissima importanza che la truppa sappia prontamente riunirsi e riordinarsi in ogni circostanza e specialmente in combattimento, quando, per le vicende di questo, essa risulti disordinata o frammischiata.

8. Tranne che nell'insegnamento delle posizioni e dei movimenti dell'*Istruzione individuale*, la truppa è sempre in uniforme di marcia con armi e bagaglio. I militari di truppa, che fanno da istruttori, non portano lo zaino negli esercizi dell'*Istruzione individuale* e dell'*Istruzione di plotone*.

Comandi, cenni, segnali, ordini.

9. Il superiore comunica ai dipendenti le proprie intenzioni mediante comandi, cenni, segnali ed ordini.

Comandi. — 10. Sono indicati nel presente regolamento ed è assolutamente proibito di modificarli o di aggiungerne altri. È solo permesso di premettere al comando l'indicazione del riparto o frazione di riparto che deve eseguirlo, quando ciò sia ritenuto utile per richiamarne preventivamente l'attenzione.

11. Tutti i comandi devono essere pronunciati chiaramente e in tono energico. Nei comandi che sono divisi in due parti: quella d'avvertimento (stampata con carattere *italico*) dev'essere pronunciata intera e ben chiara; quella d'esecuzione (carattere MAIUSCOLETTO) più forte e trunca e con la voce appoggiata sulla sillaba dell'accento. Le due parti devono succedersi ad intervallo di breve pausa.

I comandi divisi in due parti sono prescritti per i movimenti nei quali si deve esigere simultaneità ed esattezza di esecuzione e per i movimenti e le trasformazioni in ordine chiuso.

12. Quando si manovra in ordine chiuso senza cadenza di passo o in ordine sparso, gli ora detti comandi vengono semplificati sopprimendo la seconda parte, quella di esecuzione, stampata in carattere maiuscoletto. Fanno eccezione i comandi: *At-TENTI*; *Dietro-FRONT*; *Di-CORSA*; *Di-PASSO*; *Corsa-VELOCE*; *Per-DUE*; *Per-QUATTRO*; *Squadra (plotone, ecc.)*. -*ALT*, i quali restano così modificati: *Attenti*; *Dietro front*; *Di corsa*; *Di passo*; *Corsa veloce*; *Per due*; *Per quattro*; *Alt*.

13. Per sospendere l'esecuzione di un comando appena pronunciato, si comanda: *Al tempo*.

Cenni. — 14. S'impiegano per completare e spesso per sostituire alcuni comandi.

Si deve abituare la truppa a manovrare per cenni ogniquale volta sia possibile, ottenendosi con ciò maggiore prontezza, ordine e calma nell'esecuzione.

15. I graduati armati di facile, per far cenni, si valgono del braccio destro, passando temporaneamente l'arme nella mano sinistra.

I cenni d'impiego più comune sono i seguenti:

<i>Avanti</i>	} Volgersi nella direzione verso la quale ciascun uomo deve individualmente muoversi o volgersi; alzare verticalmente il braccio destro ed abbassarlo in quella direzione fino a che risulta orizzontale.
<i>Dietro front</i>	
<i>Fianco destr</i>	
<i>Fianco sinistr</i>	
<i>Obliqu'a destr</i>	
<i>Obliqu'a sinistr</i>	
<i>Fronte a destra</i>	
<i>Fronte a sinistra</i>	

A destra (o sinistra). Volgersi obliquamente indietro a sinistra (o destra) e, tenendo il braccio destro orizzontale, girarsi verso destra (o sinistra) quanto basta per indicare la nuova direzione.

Per fila destr (o sinistr). Alzare verticalmente il braccio destro e compiere con l'avambraccio uno o più archi di cerchio da sinistra verso destra (o da destra verso sinistra), fermando poi il braccio orizzontale nella nuova direzione.

In linea a destra (o sinistra). Volgersi obliquamente indietro a destra (o sinistra) ed agitare orizzontalmente il braccio destro nella direzione in cui si vuole far eseguire il movimento.

Di corsa. Alzare il braccio destro ed agitarlo ripetutamente dall'indietro all'avanti.

Alt. Fermarsi, alzare verticalmente il braccio destro, poi abbassarlo lateralmente a destra finchè risulta orizzontale.

Stendetevi. Alzare verticalmente il braccio destro ed agitarlo da destra a sinistra e viceversa oppure verso destra (o sinistra), a seconda che si vuol far stendere la truppa del centro oppure a destra (o sinistra).

Adunato. Alzare verticalmente il braccio destro e lasciarlo così fino a che l'adunata non sia in via di esecuzione.

Segnali. — 16. I SEGNALI DI TROMBA e le BATTUTE DI TAMBURO sono in genere ordinati dai comandanti di unità di più battaglioni.

I comandanti di battaglioni inquadrati e quelli di riparti speciali (riparti ciclisti, sezioni mitragliatrici, ecc), fanno ripetere i segnali di esecuzione generale dati dai comandanti superiori.

In circostanze di speciale gravità, qualsiasi comandante di riparto, inquadrato od isolato, fa dare i segnali che il caso richiede, quando essi possono interessare anche i riparti attigui.

17. I SEGNALI COL FISCHIETTO servono ai comandanti di battaglione, di compagnia, di plotone e di squadra per ordinare la cessazione del fuoco (fischio prolungato), o per richiamare l'attenzione prima di dare un comando o di fare un cenno (uno o più fischi brevi).

Ordini. — 18. Allorquando i comandi od i cenni non bastano, si impiegano gli ordini che devono essere brevi, chiari e precisi.

CAPO I.

ISTRUZIONE INDIVIDUALE (1).

Avvertenze per l'Istruttore.

19. L'istruzione individuale è la base dell'addestramento della truppa. L'istruttore deve usare calma e pazienza ed occuparsi più specialmente dei meno intelligenti e meno atti, tenendo presente che, mentre la severità serve a scuotere i negligenti ed a richiamarli al dovere, l'encimio ai più attenti è il miglior mezzo per destare l'emulazione.

20. Disposte le reclute nel modo che ritiene più adatto per impartire l'istruzione, l'istruttore verifica il regolare assetto dell'uniforme e, quando le reclute sono armate, si assicura che le armi siano in perfetto ordine e scariche. L'istruttore deve anche verificare se le armi sono scariche al termine di quelle istruzioni in cui si sono eseguiti esercizi di carica e fuoco.

Prima di dare un comando l'istruttore fa vedere la posizione da prendere o il movimento da eseguire e, solamente quando occorre, aggiunge qualche parola di spiegazione. Ordina poi alle reclute di esercitarsi ciascuna per proprio conto nell'eseguire per imitazione ciò che venne insegnato: nel frattempo egli le esamina successivamente ad una ad una, fino ad ottenere da ciascuna di esse una buona esecuzione.

Conseguito ciò, l'istruttore fa prendere la posizione ed eseguire i movimenti da tutte le reclute

(1) Le reclute per esigenze di indole varia, fin dai primi giorni di loro istruzione, vengono spesso rimate per plotone. In tali casi, si devono tener presenti le norme e le prescrizioni contenute nella *preavviso* all'istruzione di plotone (Numero 161 del presente regolamento).

insieme, servendosi prima dei comandi e poscia anche dei cenni.

21. Ogni ripresa dell'istruzione individuale, senza o con l'arme deve terminare con esercizi ginnastici (corsa, salti di ostacoli, scalate) o con qualche movimento di scherma col fucile, oppure, con esercizi di lancio delle granate a mano, per i quali sono date speciali norme nell'ultimo articolo del presente fascicolo.

22. L'addestramento della recluta nel maneggio dell'arme deve procedere di pari passo con la pratica del fucile, così che, allorché si dovranno insegnare le varie posizioni del tiratore ed il modo di eseguire il fuoco, il soldato già sappia perfettamente come si compie la carica e lo sparo e quali norme debbansi osservare per dirigere esattamente la linea di mira nel segno.

Art. 1.

POSIZIONI E MOVIMENTI SENZ'ARME.

Avvertenza. — 23. I movimenti senz'arme vengono ripetuti con l'arme: perciò l'istruttore non deve insistere, con dannosa perdita di tempo, ad ottenere subito dalla recluta la perfetta esecuzione di movimenti che essa dovrà poi compiere ripetutamente e frequentemente nel corso dell'istruzione; sarà sufficiente che si ottenga dalle reclute, mediante successive, opportune correzioni dell'istruttore, che tutti i movimenti siano perfettamente eseguiti al termine del periodo di addestramento.

Adunata. — 24. Per riunire le reclute, l'istruttore, fermo od in marcia, fa suonare dal trombettaie il segnale, o comanda o fa il cenno:

Adunata.

Tutti vanno di corsa ove trovasi l'istruttore e si mettono prontamente nell'ordine da esso indicato, rimanendo sul riposo se l'adunata è fatta da fermo.

Posizione di attenti. — 25.

At-TENTI.

I soldati prendono la posizione seguente e la conservano senza muoversi o parlare:

Le calcagna unite sulla stessa linea, le punte dei piedi egualmente aperte e distanti fra loro quanto è lungo il piede, le ginocchia tese senza sforzo, il busto a piombo, il petto aperto, le spalle alla stessa altezza, le braccia pendenti, le mani naturalmente aperte con le palme rivolte verso le coscie, le dita unite col pollice lungo la costura laterale dei pantaloni, la testa alta e diritta, lo sguardo diretto avanti.

Riposo. — 26.

Riposo.

I soldati sono dispensati dall'immobilità e possono scambiare qualche parola sottovoce coi vicini; debbono però aver cura di non perdere l'allineamento.

Saluto. — 27. Il saluto si esegue sempre con la mano destra, portando questa celermente alla visiera od alla tesa del copri-capo, con le estremità delle dita al di sopra dell'occhio destro; la mano sulla stessa linea dell'avambraccio con la palma volta in basso, le dita unite e distese, l'indice e la punta del pollice a contatto dell'orlo della tesa o della visiera.

Nel salutare si fissa in volto il superiore con espressione rispettosa e marziale.

La posizione del saluto deve essere presa a tre passi di distanza dal superiore e conservata per il tempo di quattro passi.

Fatto il saluto si abbassa con vivacità la mano, facendola passare rasente il corpo (1).

28. Da FERMO, il militare saluta tenendo il corpo nella posizione di *attenti*; IN MARCIA, volgendo la testa verso il superiore e tenendo il braccio e la mano sinistra come nella posizione di *attenti*, fermi, aderenti al corpo fino a saluto ultimato.

29. L'istruttore dapprima fa prendere alle reclute la posizione del saluto con il comando:

Saluto

e fa loro riprendere la posizione di *attenti* con il comando:

Due;

poscia, senza comandi, fa eseguire il saluto da fermo e marciando ad ogni recluta, presentandosi ad essa, ovvero facendosela passare avanti o venire incontro.

30. Il militare che trovasi a CAPO SCOPERTO, se fermo, saluta prendendo la posizione di *attenti*; se marcia, volge la testa verso il superiore, dispone le braccia o le mani come nella posizione di *attenti*, tenendole ferme aderenti al corpo e continua a marciare in tale posizione per tutta la durata del saluto.

(1) a) Il militare senz'arme, od armato di sola sciabola linguaiata, nel presentarsi ad un superiore o nel presentare a questo un riparto, giunto a due passi dal superiore stesso si arresta sull'*attenti*, esegue il saluto e ritorna quindi nella posizione di *attenti*; quando viene licenziato fa un passo indietro, saluta, riprende la posizione di *attenti* e quindi si allontana.

b) Il militare senz'arme od armato di sola sciabola linguaiata, comandante di riparto o di drappello - ferma restando la disposizione di cui alla lettera a) - nei casi in cui il superiore al quale si rendono onori percorre la fronte del riparto, prende la posizione del saluto allorché il superiore giunge a sei passi da esso e la mantiene sino a che il superiore non l'ha oltrepassato di tre passi. (Estratto dal *Regolamento sugli onori*).

Movimenti da fermo. — 31.

1°) *Fianco destr (o sinistr)* — **DESTR (o SINISTR)**.

Si alza la punta del piede sinistro e un po' tutto il piede destro, senza staccare le calcagna e si fa con vivacità un quarto di giro a destra (o a sinistra) sul calcagno sinistro.

2°) *Obliqu'a destr (o sinistr)* — **DESTR (o SINISTR)**.

Si fa un ottavo di giro a destra (o a sinistra) nel modo sopra indicato.

3°) *Front'a sinistr (o destr)* — **FRONT**.

Si esegue come *fianco sinistr (o destr)* od *obliqu'a sinistr (o destr)*.

4°) *Dietro-FRONT*.

Si alza un po' la punta del piede sinistro e il calcagno destro; si fa con vivacità un mezzo giro a sinistra sul calcagno sinistro e sulla punta del piede destro; si unisce quindi il calcagno destro al sinistro.

5°) *A terra*.

Mettersi bocconi, con le braccia piegate, le avambraccia appoggiate al suolo, le gambe leggermente aperte, il capo abbassato, lo sguardo diretto in avanti.

Marcia. — 32. Si comincia col piede sinistro.

Affinchè le reclute possano acquistare più facilmente l'esatta cadenza, di tratto in tratto si fa suonare la marcia dei tamburini o dei trombettieri, impiegati alternativamente od insieme; nei primi esercizi l'istruttore può anche contare ripetutamente ad alta voce *uno, due* nell'atto in cui si posa a terra rispettivamente il piede sinistro ed il destro.

1°) **MARCIA AL PASSO.** — La lunghezza del passo, misurata da calcagno a calcagno, è di m. 0.75 per i granatieri, la fanteria di linea e gli alpini, di

m. 0.86 per i bersaglieri. La cadenza è rispettivamente di 120 e 140 passi per minuto.

Avanti-MARC'.

Nel compiere il primo passo si batte il piede sinistro al suolo con moderata vivacità.

La marcia si esegue con passo sciolto, tenendo la testa alta, lo sguardo diretto avanti, il petto aperto: le braccia, naturalmente pendenti, accompagnano il movimento del corpo.

S'insegna a *cambiare il passo* a ciascuna recluta col comando:

Cambiate.

Posato a terra il piede che trovasi in movimento, si porta subito l'altro a contatto di esso e si riprende la marcia col primo piede: tutto ciò nel tempo di un solo passo.

2°) **CORSA.** — Nella corsa la lunghezza del passo è di m. 0.90 per i granatieri, la fanteria di linea e gli alpini, di m. 1 per i bersaglieri. La cadenza è rispettivamente di 170 e 180 passi per minuto.

Di corsa-MARC'.

La corsa deve essere leggiera e sciolta. Si corre tenendo la bocca chiusa; le braccia piegate con l'avambraccio quasi orizzontale, i gomiti ritratti indietro, i pugni chiusi; il busto inclinato innanzi, il petto aperto; le gambe un po' piegate, i talloni sollevati da terra.

3°) **CORSA VELOCE.** — Nella corsa veloce il passo non ha lunghezza nè cadenza determinate.

Corsa veloce-MARC'.

Tutti si slanciano avanti con la maggiore celerità possibile in modo da raggiungere nel più breve tempo la linea indicata dall'istruttore e superando

gli ostacoli che ciascuno viene a trovare dinanzi a sé.

Quale mèta da raggiungersi con *corsa veloce* è conveniente indicare una linea anziché un punto, affinché, fin da questi primi esercizi, i soldati non siano tratti ad addensarsi allorché si spostano velocemente dall'uno all'altro appostamento.

Bisogna anche insistere ed ottenere che la recluta non eviti gli ostacoli, ma li superi.

Norme circa il modo di regolare gli esercizi per la corsa e per la corsa veloce. — 33. 1° CORSA. Le reclute devono essere esercitate a percorrere, in buone condizioni e su qualsiasi terreno, lunghi tratti in breve tempo, alternando la corsa al passo. Gli esercizi saranno regolati in guisa che i soldati vi si abituino a poco per volta, prima senza arme e senza bagaglio, poi con l'arme ed infine in completo assetto di guerra, passando dai terreni piani ed uniti a quelli inclinati ed intersecati da ostacoli ed aumentando gradatamente la durata della corsa fino a compiere riprese successive di 3 minuti di corsa e 2 di passo per i granatieri, la fanteria di linea e gli alpini, e 4 minuti di corsa e 2 di passo per i bersaglieri. L'allenamento si riterrà sufficiente quando, in terreno piano ed unito ed in completo assetto di guerra, le reclute arriveranno a compiere senza interruzione, 2 riprese di corsa, alternate con 2 di passo.

2° CORSA VELOCE. Le reclute devono anche essere esercitate a percorrere brevi tratti di corsa veloce dapprima in terreno piano ed unito, poi in terreno rotto ed accidentato ed infine superando ostacoli di diversa specie ed entità. L'allenamento si riterrà sufficiente quando, in completo assetto di guerra, saranno percorsi, in un solo sbalzo, 100 m. circa, in terreno piano ed unito ed una cin-

quantina di metri circa in terreno rotto, accidentato o con ostacoli.

L'allenamento alla corsa ed alla corsa veloce è di speciale importanza negli atti della tattica odierna; perciò esso formerà oggetto di speciale cura nell'istruzione della fanteria.

Cambiare andatura. — 34.

Di-CORSA

Di-PASSO

Corsa-VELOCE.

Segnare il passo. — 35. Per sospendere MOMENTANEAMENTE la marcia senza perdere la cadenza:

Segnate il-PASSO.

Si segna la cadenza sul posto, alzando alternativamente un po' i piedi.

Per far riprendere la marcia:

Avanti-MARC'.

Affinché tutti gli uomini riprendano contemporaneamente la marcia col piede sinistro, è necessario che il comando di esecuzione sia dato mentre viene mosso il piede sinistro a terra.

Marcia obliqua. — 36. Da fermo:

Obliqu'a destr (o sinistr)-MARC'.

Nel fare il primo passo, volgersi obliquamente e marciare poscia nella direzione indicata dall'istruttore.

Fermare la squadra. — 37.

Squadra-ALT.

Si termina il passo col piede che in quel momento va innanzi e si riunisce a quello l'altro piede, battendolo al suolo con moderata vivacità.

Se in marcia obliqua, i soldati, fermandosi, si rimettono di fronte.

Avanzare o retrocedere di alcuni passi. — 38.

Un passo (due... sei passi) avanti (o indietro)-MARC'.

I passi indietro si fanno della lunghezza di m. 0,50 e con la cadenza di 75 per minuto.

Avanzare carponi. — 39. Al comando:

Avanti carponi

da qualsiasi posizione:

Mettersi *a terra*, quindi, tenendo il capo sollevato appena quanto basta per osservare breve tratto di terreno antistante, avanzare strisciando sul terreno facendo forza sulle avambraccia, spingendo innanzi il corpo col concorso delle ginocchia e delle punte dei piedi e procurando di rimanere quanto più possibile aderenti al terreno.

All' *Alt*, rimanere *a terra*.

Questo modo di avanzare ha particolare importanza sul campo di battaglia, perciò bisogna insistere perchè la recluta strisci veramente sul terreno, non sollevando il dorso o la testa; è, perciò, molto utile che, specialmente nei primi esercizi, le reclute siano fatte avanzare carponi al coperto di tronchi d'albero o di piccoli rialzi di terreno mentre l'istruttore, stando in ginocchio od *a terra* dalla parte opposta, ne segue il movimento per avvertirle e correggerle.

L'esercizio di *avanzare carponi* deve essere fatto dapprima in terreno sgombro e piano, e poi in terreno rotto ed accidentato: infine la recluta deve essere abituata ad avanzare carponi facendo scorrere davanti a sé un sacco ripieno di terra, in modo da rimanere costantemente riparata dal sacco stesso.

Movimenti in marcia. — 40. Per fare obliquare, voltare di fianco, rimettere di fronte e voltare indietro truppa che trovasi in marcia, servono gli stessi comandi indicati per gli analoghi movimenti da fermo.

Per rimettere di fronte truppa che marcia obliquamente:

Avanti-MARC'.

Per voltarsi a destra o a sinistra, si gira sulla punta del piede che si trova avanti allorchè è dato il comando d'esecuzione; per voltarsi indietro, si gira a sinistra sulle punte dei due piedi, tosto che, dopo il comando d'esecuzione, il piede destro viene a trovarsi avanti al sinistro.

Allineamento. — 41. Le reclute son disposte sull'*attenti* a leggero contatto di gomiti.

Gli uomini di una riga sono bene allineati quando ciascuno di essi, senza sporgere il capo, muover le spalle o inclinare il busto, voltando la testa dalla parte dell'allineamento finchè l'occhio che è dalla parte opposta corrisponda alla metà del petto, può scorgere con l'occhio stesso un po' tutta la linea e con l'altro occhio solamente il soldato che gli è vicino dalla parte dell'allineamento.

L'istruttore, collocati i tre uomini di destra (o di sinistra) che devono servire di base all'allineamento, si porta sulla destra (o sulla sinistra) dei medesimi e comanda:

Destr (o sinistr)-RIGA.

Tutti gli altri voltano con vivacità la testa dalla parte indicata e, facendo attenzione ai ceniti e agli avvertimenti dell'istruttore, si portano con piccoli passi sulla linea segnata dalla base, attendendo a muoversi che siano allineati gli uomini che si trovano a destra (o a sinistra).

Dopo aver rettificato l'allineamento:

Fissi.

Tutti rimettono vivacemente la testa di fronte, lo sguardo diretto avanti.

Rompere le righe. — 42.

Rompete le righe.

I soldati salutano e lasciano i loro posti senza schiamazzo, rimanendo nei limiti di spazio indicati dall'istruttore.

Art. 2.

PRATICA DEL FUCILE.

Avvertenza. — 43. Prima che siano distribuite le armi e le cartucce alle reclute, gli istruttori impartiscono loro, secondo quanto viene esposto nei seguenti numeri 44-59, nozioni sommarie sul fucile, sulle munizioni e sul modo di eseguire la pulitura ordinaria dell'arme, facendo loro le avvertenze necessarie ad evitare che per ignoranza o per curiosità, qualche recluta abbia a danneggiare le cartucce, le armi od a perderne qualche parte.

In seguito, quando ciascun soldato avrà la propria arme, tali nozioni dovranno essere ripetute ed ampliate comprendendovi anche quanto si riferisce alla pulitura straordinaria, affinché tutti conoscano perfettamente il funzionamento del fucile e sappiano, in qualunque circostanza, anche sul campo di battaglia, porre riparo immediato e senza il concorso dell'istruttore, agli inconvenienti che eventualmente si verificassero nella carica e nello sparo.

Fucile M^o 1891. — 44. L'istruttore fa vedere il fucile scarico, senza sciabola-baionetta, alzo abbattuto, otturatore chiuso in posizione ordinaria, senza turacciolo o stoppacci alla bocca e senza cartellini portanti nomi, bastando, per distinguere ciascun'arme, la lettera ed il numero impressi sul calcio e sulla canna, che ogni armato di fucile deve conoscere. Il fucile deve sempre essere in tali condizioni quando è sulla rastrelliera.

Indicandone a mano a mano le varie parti, insegna che il fucile di cui è armata la nostra fanteria chiamasi FUCILE M^o 1891 e si compone di: *canna, meccanismo di caricamento e sparo, cassa, fornimenti, bocchetta e sciabola-baionetta.*

Avverte ben chiaramente il soldato ch'egli non deve mai, per nessun motivo, neanche per proteggere l'interno della canna dalla polvere quando l'arme è sulla rastrelliera, o dalla pioggia quando è portata all'aperto, otturare la bocca con stoppacci di tela, di carta o d'altro.

Fa vedere le varie specie di cartucce, facendone notare le differenze anche nel colore dei pacchetti, e richiamando particolarmente l'attenzione della recluta su le cartucce a pallottola e su quelle da esercitazione, avvertendo che queste hanno l'aspetto di quelle a pallottola, ma non sono cariche e la palla è di ottone, vuota, colorita in nero. Fa quindi vedere il caricatore ed il modo di collocare le cartucce nel caricatore e toglierle, facendo notare quanto è importante che le cartucce siano bene a posto e sporgenti tutte egualmente all'infuori del caricatore.

Avverte che è proibito al soldato di togliere le cartucce a pallottola, a mitraglia ed a salve dal caricatore, o di rimettervele, dovendo tale operazione essere fatta solo in seguito ad ordine superiore.

45. Il nostro fucile è ottimo sotto tutti i riguardi; ma perchè funzioni bene bisogna averne cura e tenerlo ben pulito specialmente nel meccanismo di caricamento e sparo e nella canna.

Nulla deve essere trascurata perchè la recluta si convinca della bontà dell'arme e della necessità che nel soldato si generi una vera passione per il proprio fucile, tanto che diventi per lui istintivo, evitare, anche nelle eventuali cadute, di danneggiare l'arme e, non solo ogni qualvolta prende il fucile alla mano, ma anche nelle soste dell'istruzione ed in quelle del combattimento, ispezionarlo e verificare il funzionamento.

A tale risultato si può e si deve giungere mediante una incessante vigilanza, con opportuni richiami e continuamente insistendo; perchè prima durante e dopo l'istruzione, la recluta visiti il proprio fucile, lo pulisca e, se necessario, ne verifichi il funzionamento.

Puliture del fucile.

Generalità. — 46. L'istruttore insegna praticamente il modo di eseguire le varie puliture dell'arme, le relative specie di scomposizione e la pulitura delle bufterie seguendo, nell'impartire tale istruzione, le norme e le avvertenze contenute nei seguenti numeri.

La pulitura del fucile, fatta frequentemente con soli stracci e stoppa di canapa, è il miglior mezzo per aver sempre l'arme in buono stato.

47. Ogni volta che il fucile si toglie dalla rastrelliera per adoperarlo in servizio od istruzioni, il soldato lo ripulisce accuratamente con stracci asciutti in tutte le parti esterne, esamina l'interno della canna e della scatola serbatoio. Se sono ingombre da fecce od altro, pulisce la scatola serbatoio con

stracci asciutti e l'interno della canna con stoppa di canapa asciutta usando la bacchetta d'ottone (1).

Fa inoltre, ma solo nelle occasioni qui di seguito stabilite, due puliture del fucile: la *pulitura ordinaria* e la *pulitura straordinaria*.

Pulitura ordinaria del fucile.

Avvertenze. — 48. La pulitura ordinaria si fa ogni volta e subito dopo che l'arme è stata adoperata nello sparo con cartucce da salve od a pallottola, perciò, in tempo di guerra, è conveniente, per le truppe che sono in prima linea, fare la pulitura ordinaria ogni giorno. Inoltre si farà:

una volta per settimana, se l'arme non è stata adoperata, oppure lo fu soltanto in esercizi non a fuoco e nei servizi ordinari di guardia;

dopo una marcia od un servizio armato in cui l'arme fu soggetta a pioggia od a molto polverio.

Per eseguire la pulitura ordinaria si separano dall'arme la bacchetta e l'otturatore; si scompone l'otturatore; si ripuliscono tutte le parti, compreso l'interno della canna; poi si ricomponi il fucile. Tali operazioni si fanno nel modo che qui di seguito viene spiegato.

Togliere la bacchetta e l'otturatore. — 49. Per separare la bacchetta dal fucile la si svita e si estrae dal suo canale.

Per separare l'otturatore dal fucile lo si apre, si tira indietro e, premendo contemporaneamente sul grilletto, si toglie dalla culatta mobile. Subito dopo si deve disarmare il percussore, spostando avanti il cane col girarlo a sinistra finchè si arresti.

(1) La bacchetta di ottone è impiegata, d'ordinario, solamente in guarnigione: in guerra e nelle esercitazioni, con permanenza fuori della guarnigione, si impiega la bacchetta del fucile, infilandovi uno straccio nello spazio, oppure la bacchetta del fucile con la scovolina (V. n. 53).

Scomporre l'otturatore. — 50. S'impugna con una mano l'otturatore, premendo con l'unghia del pollice sul piuolo del cane e con l'altra mano si svita e si toglie il bottone; quindi si toglie il cane, poi il tubetto, facendo corrispondere il suo dente alla scanalatura d'uscita del cilindro; indi il percussore con la molla a spirale ed infine questa dal percussore. L'estrattore non si deve mai togliere dal cilindro.

51. Si può anche scomporre l'otturatore in due parti soltanto, quando si voglia solamente ispezionare e pulire l'interno del cilindro e la punta del percussore. Per far ciò, s'impugna l'otturatore con la mano sinistra, manubrio a destra; col pollice dell'altra mano si spinge avanti e si gira a sinistra il nasello; quindi, messo il dente del tubetto in corrispondenza della scanalatura d'uscita del cilindro, si estracono tutti insieme bottone, cane, tubetto, percussore e molla spirale.

Se, dopo scomposto l'otturatore in due sole parti, si riconosce il bisogno di scomporlo totalmente, si rimettono prima nel cilindro le parti estratte e dopo ciò si fa la scomposizione totale.

Pulitura delle parti dell'arme. — 52. Per pulire l'otturatore se ne strofinano diligentemente le varie parti con stracci asciutti, servendosi di stecche di legno per introdurre gli stracci nelle cavità e per togliere con cura le fecce dal foro per la punta del percussore. La molla spirale non dev'essere torta, tesa o premuta; se sudicia, si pulisce facendo passare fra le sue spire uno straccio asciutto e fino.

Se tutte od alcune parti sono molto imbrattate, si puliscono con stracci umidi di petrolio e poi con altri asciutti.

53. L'interno della canna si pulisce senza disgiungerla dalla cassa, adoperando la bacchetta d'ottone

sui denti della quale si avvolge della stoppa di canapa asciutta, in modo da formare uno stoppaccio che entri nella canna con leggero forzamento.

Se con la stoppa asciutta la canna non riuscisse ben pulita, si userà stoppa inumidita con petrolio e poi altra asciutta per togliere semplicemente il petrolio.

Rimanendo uno stoppaccio forzato nella canna, l'arme dev'essere consegnata al magazzino del corpo per la riparazione.

Allorchè si deve far uso della bacchetta d'acciaio, si avvita a questa lo scovolino e quindi si procede alla pulitura dell'interno della canna, avendo l'avvertenza di spingere tutte le volte la bacchetta fino in fondo alla canna, per modo che sporga dalla camera, e di ritirarla poi completamente fuori dalla bocca, perchè traendo e spingendo la bacchetta, quando lo scovolino trovasi impegnato nella canna, questo facilmente si guasterebbe.

Quando s'introduce nella canna la bacchetta, sia essa d'acciaio o d'ottone, bisogna avvertire di tenerla impugnata a soli 15 o 20 centimetri dalla bocca della canna, facendola entrare in varie volte, per non romperla o piegarla.

54. L'interno della camera e del serbatoio si puliscono egualmente con stoppa di canapa avvolta su stecche di legno.

Le rimanenti parti metalliche si puliscono accuratamente con stracci asciutti; quando non basti, con stracci inumiditi di petrolio e poi con altri asciutti.

La cassa si strofina con stracci asciutti o leggermente intinti di petrolio, asciugandola poi con cura.

55. Ultimata la pulizia dell'arme, si pone con lo spillo dell'ampollino qualche goccia d'olio sulle parti metalliche su cui vi è attrito e si procede alla ricomposizione, avvertendo di ripassare con lo straccio

umido di petrolio le parti toccate con le mani, prima di metterle a posto. Finita la ricomposizione, si passa lo stesso straccio su tutta l'arme.

Ricomporre l'otturatore. — 56. Preso con una mano il cilindro, con l'altra s'introduce il percussore, poi la molla spirale, poi il tubetto facendone entrare il dente per la rispettiva scanalatura e girandolo a destra per fissarlo nel primo alloggiamento, si riprende poi a spingere il tubetto, finchè il dente venga ad alloggiarsi nel secondo alloggiamento. Quindi si fa girare l'asta del percussore, fino a far corrispondere la riga di questa con quella del tubetto; si colloca il cane a sito sull'asta, in modo che resti scoperta l'avvitatura del percussore; infine si avvita il bottone, avvertendo di premere con l'unghia del pollice sul piolo del cane, quando si avvitano le ultime spire, e di non arrestarsi mai se non quando il bottone sia completamente avvitato ed il piolo del cane corrisponda al suo alloggiamento, affinché, penetrandovi, impedisca al bottone di svitarsi.

57. Nel caso che si sia scomposto l'otturatore in due parti soltanto, la ricomposizione si esegue introducendo nel cilindro il percussore con le parti annesse, avvertendo che la guida del cane sia contro il nasello del tubetto e spingendo il tubetto per modo che il suo dente vada ad appoggiarsi nel suo alloggiamento anteriore del cilindro.

Rimettere l'otturatore e la bacchetta. — 58. Si arma il percussore spostando indietro il cane col girarlo a destra finchè lo si sente arrestato, quindi si mette a posto l'otturatore nell'arme, premendo sul grilletto per abbassare il ritegno; poi lo si pone in posizione ordinaria. S'introduce la bacchetta nel suo canale, quindi la si avvita completamente al bocchino.

59. Ricomposta l'arme, verificare che essa funzioni bene, aprendo e richiudendo nuovamente l'otturatore e provando una volta lo scatto; poi rimettere l'otturatore in posizione ordinaria.

Pulitura straordinaria del fucile.

Avvertenze. — 60. La truppa esegue la pulitura straordinaria del fucile solamente quando ne riceve l'ordine (1).

61. Per eseguire la pulitura straordinaria, si separano dall'arme la bacchetta, l'otturatore e la cinghia; si disgiunge la canna dalla cassa; si scomporgono il congegno di scatto, il serbatoio e l'otturatore senza mai separare l'estrattore dal cilindro; si ripuliscono le parti, vi si passa sopra uno straccio umido di petrolio, e poi si ricompongono il fucile.

Tali operazioni si fanno nel modo che qui di seguito viene spiegato.

Disgiungere la canna dalla cassa. — 62. Dopo aver separato dall'arme la bacchetta, l'otturatore e la cinghia, si svitano le due viti di culatta mobile e si toglie il serbatoio; poi si tolgono la vite del bocchino e il bocchino, senza urtare il mirino; indi si preme sulla molletta e si fa scorrere la fascetta lungo il fusto, con precauzione per non danneggiarlo, e la si toglie; si leva il copricanna, infine si disgiunge la cassa dalla canna, allontanando l'una dall'altra senza strappi.

Nel maneggiare il cacciavite si deve avvertire d'introdurre bene il taglio della sua lama nello spacco della testa delle viti e di mantenervelo incastrato con sufficiente pressione mentre si fa girare, affinchè non sfugga a danneggiare le parti vicine.

(1) Vedasi quante è contenuto nel Capo V, n. 273.

È bene che il cacciavite sia, in massima, maneggiato dal solo capo-squadra, per impedire che soldati inesperti, nell'allentare e stringere le viti, ne guastino le teste e le parti vicine dell'arme.

Togliere il congegno di scatto e di espulsione. — 63. Si toglie la copiglia del bilanciere facendo leva con la lama del cacciavite sotto la sua testa; separando perciò il bilanciere dalla culatta mobile, si disgiungono il ritegno dell'otturatore, l'espulsore e la molla dell'espulsore.

Scomporre il serbatoio. — 64. Dal serbatoio è permesso togliere soltanto il fondello. Per far ciò si leva prima la vite, poi si preme con forza sufficiente sul fondello, servendosi della lama del cacciavite introdotta nell'apposito foro del serbatoio.

Pulitura delle parti dell'arme. — 65. Tutte le parti dell'arme si puliscono analogamente a quanto è stato insegnato nella pulitura ordinaria, passandovi sopra uno straccio umido di petrolio.

Allorchè però si esegue la pulitura straordinaria dell'arme dopo prolungati tira a pallottola, per la pulitura della canna verrà usato, dai soldati stessi che hanno in consegna l'arme, un tampone lubrificato (canapa con olio d'olivo), il quale sarà fatto scorrere a forzamento nell'interno della canna per la durata di circa mezz'ora, allo scopo di asportare i residui metallici stati depositi dalle pallottole durante il loro passaggio nell'anima.

Ricomporre il congegno di scatto e di espulsione. — 66. Disposta la canna con l'alzo in basso, si pone a sito l'espulsore con lo spigolo smussato dal lato opposto dell'apertura di caricamento e vi s'investe sopra la sua molla; poi si colloca a posto il resto del congegno, dopo aver disposto il ritegno dell'otturatore sulle sprone del grilletto con la faccia piana in

fuori, ed infine si fissa il tutto con la copiglia del bilanciere, avvertendo che, per facilitare l'introduzione di essa, si deve tener premuto il bilanciere contro la culatta mobile.

Ricomporre Parme. — 67. L'arme si ricompone tenendo l'ordine inverso della scomposizione. Nel mettere a posto la scatola-serbatoio, curare che le viti di culatta mobile siano ben chiuse.

Ricomposta l'arme, verificare che essa funzioni bene, eseguendo la carica e lo scatto con cartucce da esercitazione.

Pulitura della sciabola-baionetta.

68. La sciabola-baionetta si pulisce come il fucile; le parti in ottone si strofinano con pezzuole asciutte e non si debbono mai ungere.

Pulitura delle bufterrie.

69. Le bufterrie devono essere tenute sempre pulite e spolverate tanto esternamente quanto internamente.

Si puliscono con stracci asciutti.

Parti d'arme che non si devono mai togliere e operazioni che non si devono mai fare. — 70. Dal fucile non si devono mai togliere: la *cresta* del mirino, la *molletta* della *fascetta*, l'*alzo* e le sue *parti*, la *culatta mobile*, il *traversino*, i *tubicini*, l'*elevatore* e la sua *molla* dal *fondello*, il *dente di scatto*, il *grilletto*, il *gancio d'arresto* e la sua *molla*, l'*estrattore*, la *punta del percussore*, il *piuolo del cane*, la *piastrella con maglietta*, il *calcio*.

È vietato togliere qualsiasi parte della sciabola-baionetta e del fodero.

Nessuna parte delle bufterie può essere staccata, nessuna riparazione od altra operazione può essere fatta attorno ad esse: quando occorrono se ne riferisce al capo-squadra. Per adattarle alla corporatura vale l'uso opportuno delle fibbie e dei ganci di cui sono munite.

Così pure nessuna operazione di manutenzione o riparazione può essere fatta alle cartucce ed ai relativi pacchetti; devono essere perciò conservati con la massima cura.

Dei guasti o deterioramenti che si riscontrassero nelle munizioni e nei relativi pacchetti si farà immediato rapporto.

Art. 3.

POSIZIONI E MOVIMENTI CON L'ARME.

Premessa. — 71. I movimenti con l'arme devono essere eseguiti con vivacità; il corpo deve rimanere in giusta posizione e non secondare i movimenti delle braccia. I soli movimenti da *pied'arm* (o *fianc'arm*) a *presentat'arm* e da *presentat'arm* a *pied'arm* (o *fianc'arm*) debbono essere eseguiti da ogni reparto di truppa con simultaneità.

Il calcio del fucile deve essere sempre posato a terra leggermente.

72. Con l'arme si ripetono gli esercizi insegnati precedentemente senz'arme.

Fucile.

Posizione di attenti. — 73.

At—TENTI.

Il soldato si dispone come nella posizione di *attenti* senz'arme, tenendo il fucile a *pied'arm*.

Posizione di *pied'arm*. — 74. L'arme è tenuta a piombo con la canna indietro, il calcio posato a terra presso la punta del piede destro in modo che non la oltrepassi; la mano destra stringe l'arme fra l'indice e il pollice, tenendo le altre dita unite e distese; il braccio destro naturalmente disteso.

Riposo. — 75. I soldati sono dispensati dall'immobilità e possono scambiare qualche parola sottovoce coi vicini; tengono il fucile con il calcio a terra, come nella posizione di *pied'arm*, evitando di porre la mano sulla bocca dell'arme; debbono aver cura di non perdere l'allineamento.

Da *pied'arm* a *bilanc'arm* e viceversa. — 76.

Bilanc'arm.

Far saltare l'arme nella mano destra e impugnare col pollice sopra e le altre dita sotto il fusto in modo che rimanga naturalmente orizzontale colla canna in alto; il braccio disteso senza sforzo.

Truppa a *pied'arm* che si mette in movimento prende senza comando la posizione di *bilanc'arm*.

Nel volgersi di fianco o indietro e nel raddoppiare o sdoppiare le righe o le file il soldato, se è a *bilanc'arm*, alza l'arme a piombo al comando di avvertimento e la rimette a *bilanc'arm* dopo eseguito il movimento.

Pied'arm.

Drizzare l'arme a piombo con la mano destra, lasciandola scorrere nella medesima, e prendere la posizione di *pied'arm*.

Truppa in marcia a *bilanc'arm*, al comando *attenti* prende la posizione di *pied'arm*.

Da pied'arm a bracc'arm e viceversa. — 77.

Bracc'arm.

Far passare l'arme dalla mano destra alla sinistra, la quale, sostenendola per la cinghia, presso la maglietta superiore, la appende alla spalla destra, canna indietro, in modo che vi rimanga quasi verticale; la mano destra impugna la cinghia in modo che l'avambraccio risulti orizzontale; il braccio destro mantiene l'arme aderente al corpo.

Pied'arm.

Si compie in senso inverso il movimento indicato nel numero precedente e si prende la posizione di *pied'arm*.

Truppa in marcia a *bracc'arm*, al comando *att* prende la posizione di *pied'arm*.

Da bilanc'arm a bracc'arm e viceversa. — 78.

Bracc'arm.

Raddrizzare l'arme a piombo e quindi eseguire il movimento come da *pied'arm* a *bracc'arm*.

Bilanc'arm.

Come da *bracc'arm* a *pied'arm*; ma invece di posare il calcio a terra, prendere la posizione di *bilanc'arm*.

Saluto. — 79. DA FERMO si esegue portando celeremente la mano sinistra distesa all'arme, in modo che l'avambraccio risulti orizzontale.

Fatto il saluto, si abbassa vivacemente la mano sinistra facendola passare rasente al corpo (1).

(1) Il militare armato di fucile (o moschetto) nel presentarsi ad un superiore o nel presentare a questo un riparto, giunto a due passi dal superiore stesso si arresta sull'*attenti*, esegue il saluto e ritorna quindi nella posizione di *attenti*; quando

IN MARCIA, si saluta rettificando il portamento del corpo e la posizione dell'arme e tenendo ferme ambe le braccia.

La posizione del saluto deve essere presa a tre passi di distanza dal superiore e conservata per il tempo di quattro passi.

Nel fare il saluto si fissa in volto il superiore.

L'istruttore, per insegnare alle reclute a salutare, si regola in modo conforme a quello indicato per il saluto senz'arme.

Da pied'arm mettersi in ginocchio, a terra o seduti; raddrizzarsi. — 80.

In ginocchio.

Inginocchiarsi sul ginocchio destro o su entrambe le ginocchia, come torna più comodo;

nel primo caso il ginocchio sinistro risulta piegato quasi ad angolo retto ed il ginocchio destro appoggiato a terra dietro ed un po' a destra del calcagno sinistro; la natica destra si appoggia sul calcagno destro; l'avambraccio sinistro si appoggia sul ginocchio sinistro;

nel secondo caso, se torna più comodo, le natiche sono appoggiate sulle calcagna;

in ambedue i casi l'arme, impugnata colla mano sinistra sotto l'alzo e colla destra all'impugnatura, è tenuta col calcio a terra.

viene licenziato, fa un passo indietro, saluta, riprende la posizione di *attenti* e quindi si allontana.

Allorquando la truppa presenta le armi per rendere onori, i militari armati di fucile (o moschetto), comandanti di riparto o di drappello, rimangono a *pied'arm* (o *flanc'arm*) e prendono la posizione del saluto, conservandola sino a che la truppa non rimette le armi al piede. Se il superiore al quale si rendono gli onori percorre la fronte del riparto, quando egli giunge a sei passi di distanza, i militari suddetti ripetono il saluto (Estratto dal *Regolamento sugli onori*).

A terra.

Mettersi bocconi, col corpo alquanto appoggiato sul fianco sinistro e le gambe distese o leggermente aperte, ovvero incrociate, ed appoggiare l'arme col calcio a terra, canna a sinistra, tenendone la bocca alquanto sollevata.

Seduti.

Sedersi nella posizione che a ciascuno torna più comoda, e tenere l'arme colla canna rivolta in avanti.

Nelle posizioni di *a terra* e *seduti* la mano sinistra sostiene l'arme presso l'alzo e la destra la stringe all'impugnatura.

Ritti.

Raddrizzarsi e prendere la posizione di *pied'arm*.

81. Le reclute sono esercitate a prendere le posizioni *in ginocchio, a terra, seduti*, anche nella formazione su due righe. In questa formazione sono pure esercitate a disporsi: con la 1^a riga in ginocchio o seduti e la 2^a in piedi; ovvero con la prima riga a terra e la 2^a in ginocchio o seduti. Si danno all'uopo i comandi:

1^a riga in ginocchio (o seduti),
ovvero:

1^a riga a terra, 2^a riga in ginocchio (o seduti).

In questo secondo caso, come pure quando entrambe le righe debbono mettersi in ginocchio o sedute, gli uomini di 2^a riga si spostano a destra dei loro capitoli e, serrandosi un poco sulla prima, si collocano dirimpetto agli intervalli.

Passare da una all'altra delle posizioni in *ginocchio, a terra e seduti*. — 82. Da una qualunque

delle posizioni: *in ginocchio, a terra, seduti* si passa ad un'altra delle medesime cogli stessi comandi e nel modo che torna più comodo.

Dalle posizioni di *in ginocchio, a terra, e seduti* mettersi in riposo e riprendere la primitiva posizione. — 83.

Riposo.

Il soldato è libero di prendere, sul posto, la posizione che crede migliore per riposare e può scambiare qualche parola sottovoce con i vicini.

In posizione.

Il soldato cessa dal parlare e riprende la posizione primitiva.

Inastare e levare la baionetta. — 84.

Baionett'cann.

Sguainare la baionetta; inastarla, facendo penetrare il fermo nell'incastro del cappuccio e la canna nell'anello di crociera; spingerla in basso finchè il dente del piuolo scatti.

Leval'et.

Togliere la baionetta dal fucile e introdurla nel fodero.

Le baionette si fanno inastare e togliere da qualunque posizione, sia da fermi, sia in marcia; quando i soldati sono ordinati in due o più righe, quelli delle righe retrostanti alla prima devono tenere l'arme con la punta sollevata in modo da evitare ogni pericolo di offesa per i soldati che stanno avanti.

Il movimento di inastare la baionetta dev'essere sempre eseguito con la massima celerità.

Da pied'arm a crociat'et e viceversa. — 85.

Crociat'et.

Volgersi *obliqu'a destr*, spostando il piede destro indietro e a destra di circa mezzo passo, far saltare l'arme dalla mano destra nella sinistra, che la prende sotto l'alzo col pollice disteso lungo il fusto e con le altre dita unite e piegate; la mano destra va a stringere l'impugnatura e l'appoggia sotto la mammella destra col calcio stretto fra l'avambraccio e il corpo. L'arme è tenuta con la canna in alto e la bocca a livello delle spalle, le ginocchia sono tese, il peso del corpo è ugualmente ripartito sulle gambe, la testa rivolta di fronte con lo sguardo diretto avanti.

Pied'arm.

Rimettersi di fronte, raddrizzare l'arme, impugnare con la destra sopra la sinistra, portarla al fianco destro e prendere la posizione di *pied'arm*.

Quando gli uomini sono ordinati in due righe, quelli di seconda riga, al comando di *crociat'et*, si spostano con un passo obliquo a destra, per disporsi in corrispondenza degli intervalli di 1^a riga; al comando *pied'arm*, eseguito il movimento, si coprono coi rispettivi capi-fila.

Da pied'arm a ispezion'arm. — 86.

Ispezion'arm.

Prendere la posizione di *crociat'et*, tenendo alta la bocca dell'arme; aprire l'otturatore e riprendere la posizione di *pied'arm*. All'avvicinarsi del superiore, far saltare l'arme nella mano sinistra, che la impugna all'alzo, tenendola verticale, canna avanti, col braccio piegato e stretto al corpo; quindi prendere la posizione di *pied'arm* ed inclinare l'arme avanti, in modo che il superiore possa guardare

nell'interno della canna; riprendere la posizione di *crociat'et*, chiudere l'otturatore e mettersi a *pied'arm*.

Disporre l'arme a tracolla. — 87. L'arme viene disposta a bapdolicera con la cinghia attraverso al petto dalla spalla sinistra al fianco destro.

Il soldato può prendere questa posizione quando è senza zaino ed ha bisogno di avere ambedue le mani libere. Occorrendo, si può allungare la cinghia al secondo buco.

Da pied'arm a presentat'arm e viceversa. — 88. Questi movimenti sono scomposti in tempi, affinché vengano appresi dalle reclute con precisione, dovendo sempre essere eseguiti da ogni riparto di truppa con simultaneità. L'istruttore spiega e fa eseguire separatamente ciascun tempo, servendosi per il primo di essi del relativo comando e per il successivo del numero *due*.

Per far ripetere un tempo sbagliato l'istruttore comanda: *Al tempo*; le reclute riprendono la posizione del tempo precedente.

Le reclute vengono poi a mano a mano addestrate a riunire i tempi, cioè ad eseguire di seguito i vari movimenti, interponendo fra l'uno e l'altro una breve pausa a cadenza di passo.

Presentat'arm (2 tempi).

1° Sollevare con la mano destra l'arme impugnandola sotto e contro la fascetta; portarla a piombo davanti all'occhio destro, canna indietro e l'alzo a 10 centimetri dal corpo; stringerla vivamente con la sinistra al di sotto della destra con il pollice lungo il fusto, le altre dita unite e piegate in traverso in modo che il mignolo corrisponda all'estremità superiore dell'alzo; l'avambraccio sinistro deve essere tenuto orizzontale ed il gomito stretto al corpo.

2° Portare con vivacità la destra all'impugnatura; stringerla col pollice indietro, sotto e contro il bottone dell'otturatore, e con le altre dita avanti unite e leggermente piegate; il braccio destro deve essere tenuto naturalmente disteso.

Pied'-arm (2 tempi).

1° Impugnare l'arma con la destra come nel primo tempo da *pied'arm* a *present'arm* e portarla al fianco destro col pollice contro l'osso dell'anca; abbassare vivamente la mano sinistra, facendola passare rasente al corpo.

2° Distendere il braccio destro e prendere la posizione di *pied'arm*.

Deporre e riprendere gli zaini. — 89.

Zaini a terra.

Il soldato, tenendo l'arma stretta fra le gambe e volgendosi un poco a destra, sgancia la tasca, si toglie lo zaino che posa a terra davanti a sè con gli spillacci in alto e su di esso pone la tasca.

Zaini in spalla.

Il soldato esegue in senso inverso il movimento sopra descritto.

È permesso di far deporre gli zaini in quell'altro modo che speciali circostanze esigano.

Lasciare e riprendere le armi. — 90.

Lasciate le armi.

Appoggiare con precauzione le armi sugli zaini, oppure nel luogo indicato dall'istruttore, in modo da non produrre guasti essenzialmente al mirino; riprendere la posizione di attenti.

Ripigliate le armi.

Rompere le righe; adunata. — 91. Si eseguono coi comandi e nei modi indicati ai nn. 42 e 24. Prima di far rompere le righe si fanno deporre gli zaini e normalmente anche le armi.

Moschetto.

Avvertenze. — 92. Gli armati di moschetto inquadri prendono la posizione di *flanc'arm* quando gli armati di fucile prendono quella di *pied'arm*.

93. Salvo le eccezioni qui appresso indicate, le posizioni ed i movimenti col moschetto sono uguali a quelli col fucile, tenendo presente che deve intendersi *flanc'arm* ove, pel fucile, è detto *pied'arm*.

Posizione di attenti. — 94.

At-tenti.

Il soldato si dispone come nella posizione di *attenti* senz'arme, tenendo il moschetto a *flanc'arm*.

Posizione di flanc'arm. — 95. Il moschetto è tenuto aderente al fianco dalla mano destra, che lo sorregge all'impugnatura col pollice avanti contro il ponticello, le altre dita dietro, unite e piegate; la canna, verticale, si appoggia al braccio naturalmente disteso.

Riposo. — 96. I soldati si regolano come è detto al n. 26; il moschetto è tenuto con la canna appoggiata all'avambraccio, la mano destra contro la piegatura della coscia sinistra e la mano sinistra sopra la destra.

Da flanc'arm a bilanc'arm e viceversa. — 97.

Bilanc'arm.

Portare con la mano destra, a braccio disteso, il moschetto verticale innanzi alla spalla destra e sor-

reggerlo con la sinistra a metà distanza fra il bocchino e l'alzo; impugnarlo con la destra al centro di gravità, col pollice sopra e le altre dita sotto il fusto, e portarlo orizzontale col braccio naturalmente disteso, bocca avanti, canna in alto.

Truppa a *fianc'arm*, che si mette in movimento, prende senza comando la posizione di *bilanc'arm*.

Nel volgersi di fianco o indietro e nel raddoppiare o sdoppiare le righe o le file, il soldato, se è a *bilanc'arm*, alza l'arme a piombo al comando di avvertimento e la rimette a *bilanc'arm* dopo eseguito il movimento.

Fianc'arm.

Raddrizzare l'arme a piombo, portando la mano destra avanti e l'avambraccio orizzontale; impugnare con la sinistra a metà distanza fra il bocchino e l'alzo e con la destra prenderla all'impugnatura e portarla alla posizione di *fianc'arm*.

Truppa in marcia a *bilanc'arm*, al comando *alt* prende la posizione di *fianc'arm*.

Inastare e levare (o ripiegare) la baionetta. — 98.

Baionett'cann:

1°) col moschetto mod. 91 per truppe speciali: portare l'arme davanti al corpo, canna indietro, ed impugnare colla mano sinistra al bocchino; sguainare la sciabola-baionetta, inastarla, taglio a destra, e farla girare fino a che il dente resti impugnato nel risalto del fermo;

2°) col moschetto mod. 91:

inclinare l'arme davanti al corpo e sostenerla colla sinistra alla bocca, abbassare col pollice e l'indice della stessa mano i due ritegni della baionetta e far ruotare questa in alto colla mano sinistra fino a rotazione completa.

Levat'et.

1°) col moschetto mod. 91 per truppe speciali:

portare il moschetto avanti al corpo, ed impugnare con la mano sinistra al bocchino, premere col pollice della mano destra sulla crociera, e col mignolo sul bottone; girare la sciabola-baionetta, disimpegnarla dall'arme e ringuainarla;

2°) col moschetto mod. 91:

inclinare l'arme davanti al corpo e sostenerla colla sinistra alla bocca; col pollice e l'indice della stessa mano spingere in alto i due ritegni della baionetta e far ruotare questa in basso fino a rotazione completa.

Da fianc'arm a crociat'et e viceversa. — 99.

Crociat'et.

Volgersi *obliqu'a destr*, spostando il piede destro indietro ed a destra di circa mezzo passo; la mano sinistra prende l'arme sotto l'alzo col pollice disteso lungo il fusto e con le altre dita unite e piegate, la mano destra stringe l'impugnatura e l'appoggia sotto la mammella destra col calcio stretto fra l'avambraccio e il corpo. L'arme è tenuta con la canna in alto e la bocca a livello delle spalle; le ginocchia sono tese, il peso del corpo è ugualmente ripartito sulle gambe; la testa rivolta di fronte con lo sguardo diretto avanti.

Fianc'arm.

Rimettersi di fronte, raddrizzare il moschetto innanzi alla spalla destra, sostenerlo colla mano sinistra e prendere la posizione di *fianc'arm*.

Quando gli uomini sono ordinati in due righe, quelli di seconda riga, al comando *crociat'et*, si spostano con un passo obliquo a destra per disporsi

in corrispondenza degli intervalli di 1^a riga; al comando *flanc'arm*, eseguito il movimento, si coprono coi rispettivi capi-fila.

Da flanc'arm a presentat'arm e viceversa. — 100.

Presentat'-ARM (2 tempi).

1^o Portare colla mano destra il moschetto a piombo davanti all'occhio destro, canna indietro, alzo a 10 centimetri dal corpo, impugnarlo vivamente colla sinistra al fusto.

2^o Voltare la mano destra e stringere l'impugnatura col pollice a sinistra e le altre dita unite e leggermente piegate.

Fianc'-ARM (2 tempi).

1^o Voltare la mano destra disponendola come a *flanc'arm* e portare con vivacità l'arme al fianco, accompagnandola colla sinistra distesa presso il bocchino.

2^o Abbassare vivacemente la mano sinistra, facendola passare rasente al corpo.

Art. 4.

MODO DI FUNZIONARE DEL FUCILE.

Avvertenza. — 101. Prima di insegnare alle reclute il funzionamento del fucile, l'istruttore fa vedere il *caricatore vuoto ed il modo di collocare le cartucce nel caricatore e di toglierle*.

Il caricatore perchè funzioni bene, bisogna sia come nuovo, cioè non avere le guancie troppo aperte, nè essere in qualsiasi modo ammaccato: perciò ogni qualvolta un caricatore è un po' gua-

sto il capo squadra deve subito richiedere che sia cambiato (1).

Collocare le cartucce nel caricatore. — 102. Si procede nel seguente modo:

La mano sinistra prende il caricatore col dorso verso il palmo; la destra introduce una cartuccia dalla parte anteriore delle guancie e superiormente, tenendola pel bossolo e presentandola col fondello all'apertura anteriore delle labbra. Si spinge la cartuccia fin contro il dorso; quindi, mantenendola compressa, si fa scorrere in basso fino all'altra estremità del caricatore.

S'introducono nello stesso modo le altre cinque cartucce.

Prima d'introdurre le cartucce nel caricatore si deve accertare che siano ben pulite avvertendo di non toccare le pallottole per non levarne il grasso.

Dopo riempito il caricatore si deve sempre verificare che tutte le cartucce siano bene a posto, con la scanalatura del fondello impegnata nelle nervature posteriori, quindi con le punte delle pallottole alla stessa altezza.

Togliere le cartucce dal caricatore. — 103. Si esegue l'operazione inversa a quella indicata nel precedente numero, facendo salire le cartucce ad una

(1) La massima parte degli inconvenienti che avvengono nella carica dipendono da difetti del caricatore, perciò bisogna che i comandanti di compagnia facciano cambiare frequentemente i caricatori delle cartucce di esercitazione, perchè, poi frequenti inceppamenti, non si ingeneri sfiducia nell'arme. Un caricatore non può funzionare bene se è ricaricato più di una ventina di volte, anche se l'operazione è fatta con la massima cura. Trattandosi di reclute che apprendono a mettere le cartucce nel caricatore, questo, necessariamente, va fuori servizio assai più presto e non bisogna lesinare i cambi che si possono sempre fare coi caricatori delle cartucce sparte negli esercizi di tiro.

ad una fin contro le labbra superiori del caricatore e quindi estraendole.

104. L'operazione di togliere e collocare le cartucce nel caricatore viene fatta dal soldato solamente con le cartucce da esercitazione, per l'istruzione; perchè tutte le altre cartucce sono distribuite sempre in caricatori completi, nè si devono mai togliere dai caricatori.

105. L'arme si dice *carica* quando vi sono cartucce nel serbatoio o nella camera.

Si dice *scarica* quando non vi sono cartucce nè nel serbatoio, nè nella camera.

Posizione ordinaria. — 106. Sia l'arme carica o scarica, l'otturatore è in *posizione ordinaria* quando è chiuso, col percussore ed il tubetto indietro; nelle quali condizioni il *percussore è disarmato*.

La posizione ordinaria dell'otturatore dà la sicurezza assoluta nel maneggio dell'arma carica.

L'otturatore deve sempre stare in *posizione ordinaria* tranne che nelle posizioni di *pronti* e di *punt*.

Posizione di sparo. — 107. L'otturatore è in *posizione di sparo* quando è chiuso col percussore indietro ed il tubetto avanti; nelle quali condizioni il *percussore è armato*.

L'otturatore deve rimanere in tal guisa soltanto nelle posizioni di *pronti* e di *punt*.

Aprire l'otturatore. — 108. Data l'arme con l'otturatore in posizione ordinaria e scarica, per aprire l'otturatore è necessario passare prima alla *posizione di sparo*.

Per far ciò si sostiene l'arme nella posizione di *crociat-et* con la mano sinistra e, fatta la destra a pugno ben stretto, si pone la punta del pollice al nasello e si spinge avanti il tubetto, accompagnan-

dolo nel giro che fa a destra, finchè sia arrestato. Abbandonato allora il tubetto, si porta la mano destra un po' sotto il manubrio, palmo in su naturalmente aperto, dita riunite e quindi, con un colpo del palmo dato dal basso in alto, si solleva il manubrio, e senza afferrarlo con le dita, ma sempre agendo col palmo della mano lo si accompagna indietro finchè non si arresti. L'azione dev'essere decisa, vivace e continuata, senza fermarsi per qualche leggera difficoltà.

Caricare l'arme. — 109. Aperto l'otturatore, si carica il serbatoio. Si prende con la mano destra un caricatore e, osservato che le pallottole siano tutte alla medesima altezza, si presenta all'apertura di caricamento con le pallottole avanti: si appoggia sull'elevatore, quindi col pollice della stessa mano, posto sul bossolo presso il fondello della cartuccia superiore, si preme vivamente in basso in modo da far discendere il caricatore, finchè l'anello di questo viene ad essere afferrato dal dente del gancio d'arresto.

Caricato il serbatoio, si chiude l'otturatore spingendo innanzi decisamente il manubrio col palmo della mano destra naturalmente disteso, dita riunite, e lo si accompagna senza mai stringerlo con le dita, finchè si abbatta completamente a destra e si arresti.

Mentre si chiude l'otturatore, una cartuccia viene spinta fuori dal serbatoio ed introdotta nella camera.

L'atto di chiudere l'otturatore dev'essere deciso, vivace e continuato in modo da vincere le leggere difficoltà di attrito.

L'otturatore risulta così in *posizione di sparo*.

Caricare con meno di sei cartucce. — 110. Allora quando s'introduce nel serbatoio un caricatore con meno di sei cartucce, si deve avere l'avvertenza di

mantenere le cartucce premute contro le labbra superiori del caricatore, tenendole a sito col pollice e l'indice della mano che eseguisce la carica.

La carica non deve mai eseguirsi senza caricatore, a meno che questo non possa funzionare.

In questo caso, cioè quando fosse guasto l'elevatore, o la sua molla, o il gancio d'arresto, od anche il serbatoio, si eseguirà la carica con cartucce sciolte. Per ciò, bisogna disporre la cartuccia in modo che risulti col fondello sulla parte anteriore dell'elevatore e con la pallottola imbocchi la camera, quindi si spinge avanti l'otturatore con moderata vivacità abbattendolo con movimento continuo. Però, questo modo di caricare l'arme, se viene ripetuto frequentemente e non viene eseguito con molta cura, può produrre la rottura dell'estrattore, inconveniente gravissimo e che bisogna cercare in tutti i modi di evitare.

È preferibile, specialmente quando non funzioni più l'elevatore, estrarre l'otturatore ogni volta che si deve sparare e infilare la cartuccia su la testa dell'otturatore facendone afferrare il fondello dall'estrattore.

Scattare l'arme. — 111. Per scattare l'arme si preme con l'indice della mano destra sul grilletto.

Lo scatto avviene in due tempi. Dopo un primo movimento del grilletto il tiratore sente un arresto, il quale serve a dare avviso che lo scatto è imminente: sentito questo arresto si deve mantenere la pressione sul grilletto nel mentre si rettifica il puntamento; non appena la linea di mira è ben diretta nel segno, si aumenta leggermente la pressione sul grilletto e lo scatto avviene istantaneamente, senza scosse.

Avvenuto lo scatto, l'otturatore rimane col per-

cusore scattato. È questa una posizione per la quale si passa per far fuoco, ma nella quale l'arme non deve mai rimanere.

Volendo riarmare il percussore per ripetere lo scatto, si solleva il manubrio e si abbatte nuovamente senza tirare indietro l'otturatore.

Scatto dell'arme. — 112. Ha grande influenza sul risultato del tiro ed a nulla gioverebbe l'aver prima puntato colla massima esattezza se poi durante lo scatto si spostasse l'arme dalla giusta direzione.

L'esercizio dello scatto deve dunque essere insegnato con grande cura e ad ogni singolo individuo in particolare, al fine di abituarlo a vincere le numerose cause che tendono, senza che egli qualche volta neppure se ne avveda, a smuovere il fucile nello scatto ed a spostarne la mira dal segno.

Ed anzitutto l'istruttore deve far sentire materialmente alla recluta come avvengono i due tempi dello scatto: perciò, fatto posare leggermente dalla recluta l'indice della mano destra (1) sulla coda del grilletto e nella giusta posizione, l'istruttore preme egli stesso col suo dito su quello della recluta facendole così compiere i due tempi dello scatto.

Indi la recluta deve esercitarsi da sola ad eseguire i due tempi dello scatto in modo che il secondo tempo, specialmente, avvenga senza scosse.

L'esercizio dello scatto va fatto dapprima dalla posizione di *crociat-et*, così l'istruttore avrà modo di correggere i difetti che più frequentemente si riscontrano nei tiratori inesperti, i quali d'ordinario:

1° Premono coll'indice della mano destra sulla parte superiore invece che sulla coda del grilletto, il che li obbliga ad uno sforzo maggiore.

(1) O della mano sinistra, per coloro che, puntando coll'occhio sinistro, appoggiano il calcio contro la spalla sinistra.

2° Agiscono sul grilletto solo colla punta dell'indice, invece di premere sulla coda di esso possibilmente colla seconda falange. Ora, è chiaro che quanto più l'indice è spinto avanti, tanto più la mano destra può stringere colle altre dita l'impugnatura, il che rende i movimenti dell'indice stesso indipendenti dal braccio a cui non sono in alcun modo trasmessi.

In seguito, dopo che la recluta, nella SCUOLA DI PUNTAMENTO, avrà appreso a dirigere la linea di mira nel segno, le si insegnerà il modo di scattare anche dalla posizione di *punt*, tenendo presenti, per correggerli fin da principio, i seguenti altri gravi difetti nei quali cadono spesso i tiratori poco esperti, e cioè:

3°) Allorché scattano l'arma dalla posizione di *punt*, non trattengono il respiro, producendo così oscillazioni al fucile in causa del sollevarsi ed abbassarsi del petto nell'atto respiratorio.

4°) Al momento dello scatto per far partire il colpo chiudono l'occhio destro; difetto questo gravissimo, perchè nell'atto in cui il tiratore chiude l'occhio il fucile si sposta ed il colpo, evidentemente, non va nel segno.

113. Solamente quando il tiratore avrà imparato a vincere queste tendenze nocive al buon risultato del tiro, gli si insegnerà a far partire il colpo nell'istante in cui l'arma è perfettamente puntata. L'istruttore gli dovrà perciò far notare che è molto difficile, mentre si punta, di mantenere perfettamente immobile il fucile contro la spalla per le oscillazioni a cui vanno soggette non solo le braccia, ma tutto il corpo, anche quando chi spara sia perfettamente calmo e riposato ed abbia il corpo nella posizione migliore per sparare.

L'istante in cui l'arma è ben puntata è dunque brevissimo e quanto maggior tempo il soldato si osti-

nerà a tener l'arma a *punt*, tanto meno riuscirà a tenerla ferma e puntata, perchè le oscillazioni aumenteranno sempre più per effetto della stanchezza, e l'occhio che dirige la mira al bersaglio finirà per offuscarsi e lacrimare per lo sforzo troppo prolungato.

Il problema è dunque quello di far partire il colpo nell'istante fuggevolissimo in cui l'arma è ben diretta nel segno. Perciò occorre che il tiratore, appena messa l'arma alla spalla ed ottenuto un primo puntamento approssimativo, compia il primo tempo dello scatto premendo con la seconda falange dell'indice sulla coda del grilletto fino a sentire il primo arresto.

Ottenuto ciò basterà poi un'altra piccolissima pressione perchè il colpo parta e questa pressione si dovrà esercitare non appena l'arma è bene puntata, in modo che il fucile non ne riceva alcuna scossa e mentre l'occhio destro continua a dirigere la mira.

114. Il soldato deve, dopo i primi esercizi, saper dire all'istruttore in modo preciso dove era puntato il fucile al momento dello scatto.

Per riuscire a far coincidere il secondo tempo dello scatto coll'istante in cui l'arma è ben puntata, è necessario che il tiratore si eserciti frequentemente a venire a *punt* da qualunque posizione ed a dirigere la linea di mira, eseguendo effettivamente lo scatto, attenendosi sempre alle regole stategli insegnate.

L'esercizio ora detto, compiuto dal soldato ogni qual volta ha il fucile tra mano, dicesi *ginnastica del puntare* e giova grandemente ad irrobustire le braccia.

Riaprire l'otturatore. — 115. Avvenuto lo sparo, si toglie il bossolo della cartuccia sparata col riaprire l'otturatore tirandolo totalmente indietro mediante l'azione decisa del polso della mano. In tal modo il bossolo viene proiettato fuori della culatta mobile.

Richindere l'otturatore. — 116. Respingendo innanzi l'otturatore, la cartuccia successiva, come la precedente, è spinta nella camera, e l'arme è pronta per lo sparo quando sia abbattuto completamente il manubrio.

Passare dalla posizione di sparo a quella ordinaria. — 117. Quando l'otturatore è in *posizione di sparo*, per metterlo in *posizione ordinaria* si spinge col pollice della mano destra, fatta a pugno, il nasello fin contro il cilindro, quindi si gira a sinistra e si accompagna, cedendo alla pressione della molla, finchè il tubetto s'arresti.

Scaricare l'arme. — 118. Per scaricare l'arme, quando vi è la cartuccia nella camera, si apre l'otturatore e lo si trae indietro completamente, mentre si tiene il pollice della mano sinistra sull'apertura di caricamento per trattenere la cartuccia che tende a balzar fuori dalla culatta mobile.

119. Per togliere le cartucce dal serbatoio, essendo l'otturatore aperto, mentre si sostiene con la mano sinistra il facile, si preme col pollice o coll'indice della mano destra sul caricatore, abbassandolo perchè si disimpegni dal gancio d'arresto, e contemporaneamente si preme con un altro dito della stessa mano sul bottone del gancio d'arresto per far ritirare il dente; ottenuto ciò si rallenta la pressione sul caricatore, continuando quella sul bottone: il caricatore sale nella culatta mobile, ed allora la mano destra, abbandonando il bottone, lo prende, con le cartucce rimaste, e lo toglie dall'arme.

Quando il caricatore contiene una sola cartuccia, per facilitare l'estrazione, dopo abbandonato il bottone del gancio d'arresto e senza cambiare posizione dell'arme, s'introduce la punta di un dito della mano destra nell'apertura della scatola serbatoio

e si spinge alquanto in alto il caricatore, che può così esser tolto senza difficoltà.

Maneggio dell'alzo. — 120. Normalmente l'alzo sta col ritto appoggiato sullo zoccolo; in tale posizione dicesi *alzo abbattuto*.

Premendo col pollice sinistro sul bottone d'alzo e facendo rotare con la mano destra il ritto, questo può rovesciarsi sulla canna verso la bocca e si ha la posizione di *alzo rovesciato*; oppure può arrestarsi ai vari segni numerati sulle alette, lasciando che la molla s'impegni nelle tacche laterali dell'aletta destra e si hanno altre 15 posizioni dette *alzo di 6, di 7, ecc. fino a 20 ettometri*, ossia duemila metri.

121. L'alzo è al suo giusto posto per una data distanza quando la faccia superiore del ritto è fissata al segno che sta sotto la cifra che rappresenta, in ettometri, tale distanza, sia la cifra a destra o sia essa a sinistra.

122. L'alzo da impiegarsi è indicato da chi comanda il fuoco: il soldato isolato non deve sparare che a bersagli che siano distanti meno di trecento metri, perciò impiega sempre l'*alzo rovesciato*.

Uso delle giberne. — 123. Dopo aver fatto indossare il cinturino con le giberne, l'istruttore fa vedere che ciascuna giberna può contenere un pacchetto di cartucce e tra il lato anteriore del pacchetto e quello della giberna un caricatore sciolto.

Il pacchetto è messo nella giberna col coperchio in alto ed il caricatore collo pallottole in basso.

124. Fa quindi vedere com'è fatto il pacchetto delle cartucce e come si fa ad aprirlo ed a toglierne successivamente i tre caricatori tirando le linguette; insegna poscia il modo di caricare l'arme con caricatori presi dall'una o dall'altra delle due giberne.

Avverte che in combattimento, appena se ne abbia l'opportunità, si debbono ricompletare le giberne con pacchetti o caricatori carichi.

Raccomanda che le giberne siano sempre tenute pulite internamente e non vi si pongano mai altri oggetti che le munizioni.

Art. 5.

SCUOLA DI PUNTAMENTO (1).

Puntamento al cavalletto. — 125. Ha per scopo d'insegnare alle reclute come debba essere situata l'arme nello sparo, che cosa sia la *linea di mira* e come questa debba essere diretta al segno perchè l'arme sia ben puntata.

126. Per fare eseguire questo esercizio l'istruttore colloca un fucile orizzontalmente sul cavalletto, quindi spiega ai soldati che, per avere l'arme ben puntata, occorre che la *linea di mira*, cioè la retta determinata dal fondo della tacca di mira e dalla sommità del mirino, sia diretta al punto che si vuol colpire e che l'arme non penda nè a destra nè a sinistra: perchè, quando l'arme fosse inclinata a destra od a sinistra, la pallottola non andrebbe a colpire dove si è puntato.

L'istruttore punta egli stesso l'arme, con l'alzo abbattuto, alla punta della freccia dello scopo di mira mobile, che fa fissare al bersaglietto, mediante

(1) Per impartire tale istruzione ogni compagnia ha in carteggio quattro cavalletti, quattro sostegni a gradini, quattro scopi di mira mobili e quattro bersaglietti o cartelloni. (Vedasi *Istruzione sui lavori da zappatore*, Ed. 1912, parte IV, capo II, art. 1, tenendo presente che il cavalletto dev'essere di tipo Agazzi, adottato con circolare G. M. ufficiale del 1915, n. 234).

Le reclute con vista difettosa dovranno essere provviste di occhiali.

uno spillo, quando il fucile è perfettamente puntato. Chiama presso di sé un soldato per volta e gli fa osservare come la linea debba essere diretta nel segno.

Tutti i soldati devono essere chiamati per turno ad osservare come dev'essere puntata l'arme e tutti devono essere esercitati a puntare essi stessi contro lo scopo di mira mobile, nero su fondo bianco, o bianco su fondo nero, che si sposta, a seconda delle indicazioni del soldato che punta, sopra un bersaglietto o cartellone collocato a non meno di 30 metri dal cavalletto.

L'istruttore verifica volta per volta il puntamento e indica, se ne è il caso, le correzioni da farsi, perchè l'arme sia puntata perfettamente.

127. È necessario che le reclute prendano l'abitudine di puntare con l'occhio destro chiudendo il sinistro e l'istruttore deve cercare di ottenere con ogni espediente che tutti puntino in tal modo; ove però non gli riuscisse, permetterà, eccezionalmente, che si punti con l'occhio sinistro, od anche con tutti e due gli occhi aperti.

128. Verificando spesso il puntamento dei suoi soldati, l'istruttore può assicurarsi se essi hanno imparato a puntare. L'abilità conseguita nel puntare può essere constatata anche nel modo seguente:

Si colloca l'arme al cavalletto dirigendo la linea di mira su un punto qualunque di un bersaglietto o cartellone qualsiasi collocato a circa 30 metri. L'istruttore stando presso il bersaglietto e tenendo in mano e accosto ad esso lo scopo di mira mobile, fa puntare l'arme ad un ottimo puntatore, muove il disco ai cenni di questo finchè corrisponda alla linea di mira e segna con la punta di un lapis la punta della freccia sul cartellone. Chiama poi, una per volta, le reclute ed esige che facciano passare

la visuale lungo la linea di mira senza muovere il facile. Ciascuna recluta deve avvertire a segni l'istruttore che sposti il disco in alto, in basso, a destra, ecc., finchè la linea di mira passi per la punta della freccia. Ottenuto ciò, la recluta dice ad alta voce *puntato* e l'istruttore, facendo passare la punta del lapis pel foro della freccia, segna la direzione della linea di mira presa dal soldato. Fatta ripetere alla recluta la stessa operazione altre due volte senza smuovere l'arme, l'istruttore chiama a sè il soldato e, basandosi sulla distanza fra i tre punti segnati e sulla posizione del triangolo da essi formato rispetto al punto determinato in precedenza dall'ottimo puntatore, constata:

1°) se la recluta ha puntato sempre nello stesso modo;

2°) se ha, o pure no, commesso un qualche errore costante nelle tre volte che ha puntato l'arme.

129. Negli esercizi di puntamento al cavalletto si deve, non appena le reclute hanno dato prova di saper puntare celeremente e con precisione alle minori distanze, aumentare queste gradatamente fino a collocare i bersagli alla distanza di trecento e più metri.

Art. 6.

POSIZIONI DEL TIRATORE.

Avvertenze. — 130. In guerra il soldato può trovarsi nella necessità di sparare da una qualunque delle varie *posizioni del tiratore*; perciò è necessario che la recluta le conosca tutte.

Per altro, la posizione dalla quale normalmente si esegue il fuoco nei terreni scoperti, ed in genere nell'avanzata nei terreni leggermente rotti, è quella di *a terra*: pertanto l'attenzione dell'istruttore deve

essere specialmente rivolta ad ottenere che la recluta prenda bene, comodamente e celeremente la posizione di *a terra*.

131. Ogni qualvolta possibile, il tiratore nell'eseguire il fuoco, deve profittare di ripari che ha davanti a sè, per appoggiare la parte anteriore del fucile, perchè, così facendo, si stanca meno, può meglio dirigere la linea di mira nel segno, e tener l'arma più ferma al momento dello scatto.

Ma il servirsi bene dell'appoggio non è cosa facile e solamente con esercizi continui si può riuscire a dirigere prontamente la linea di mira nel segno, pur tenendo l'arme appoggiata. Ad evitare pertanto che per servirsi dell'appoggio il soldato punti meno accuratamente, occorre che l'istruttore sia molto attento e verifichi volta per volta come è stata puntata l'arme.

Nelle trincee, il soldato spara dalla posizione in piedi - con appoggio orizzontale - e attraverso a feritoie: la recluta deve essere esercitata a puntare e scattare anche nei due modi ora detti, facendo preparare apposito parapetto con e senza feritoie.

132. Nel venire a *punt* da qualunque posizione, il tiratore non dovrà porre il dito sul grilletto se non dopo che l'arme è bene appoggiata alla spalla e già diretta al bersaglio.

133. Bisogna persuadere la recluta ad impiegare, allorchè si apposta per eseguire il fuoco, tutto il tempo che occorre per collocarsi bene, a spostare opportunamente anche tutto il corpo, ma di non fare partire mai il colpo se prima non ha diretto bene la mira al bersaglio, perchè altrimenti il colpo va certamente sprecato.

Occorre inoltre tener presente che le *posizioni* che qui sono indicate, non hanno nulla di tassativo: il soldato deve essere lasciato libero di ap-

postarsi nel modo che gli torna più comodo purchè si metta in condizioni di eseguire un tiro ben mirato.

Pronti in ginocchio. — 134. Il tiratore è inginocchiato sul ginocchio destro (Tav. I, fig. 1) o su entrambe le ginocchia (Tav. I, fig. 2).

L'arme è come a *crociat-el* coll'otturatore in posizione di sparo.

Punt in ginocchio. — 135. Il corpo come nella posizione di *pronti in ginocchio*.

L'arme con l'otturatore in posizione di sparo (Tavola II, fig. 3) è spianata o premuta contro la spalla destra con ambe le mani, ma senza sforzo: la mano sinistra la sostiene sotto la scatola-serbatoio col pollice a sinistra e le altre dita a destra; il gomito sinistro appoggia sul ginocchio sinistro. La mano destra stringe l'impugnatura col pollice disteso sul suo fianco destro o piegato sopra ed attraverso all'impugnatura e l'indice appoggiato leggermente sul grilletto; il gomito destro alquanto rialzato ma senza sforzo nè rigidità; la testa inclinata verso il calcio in guisa che l'occhio destro possa dirigere la mira all'oggetto che si vuol colpire.

Se il tiratore ha ambe le ginocchia a terra (Tav. II, fig. 4) l'arme è tenuta come a *punt in piedi*. Questa posizione non è consigliabile che quando il tiratore è collocato dietro un ostacolo di altezza conveniente; in questo caso, sempre che possibile, il fucile dovrà essere appoggiato all'ostacolo.

Pronti a terra (Tav. III, fig. 5). — 136. Il corpo disteso a terra colla testa sollevata e l'occhio fisso in avanti, le gambe distese, unite o leggermente aperte od incrociate. L'arme coll'otturatore in posizione di sparo, appoggia col calcio a terra, canna a sinistra,

bocca a 20 cm. da terra. Essa è sostenuta dalla mano sinistra presso l'alzo e stretta dalla destra all'impugnatura.

A terra in riposo (Tav. III, fig. 6). — 137. Il corpo disteso bocconi, come schiacciato, in modo da presentare il minor possibile bersaglio, la testa abbassata appoggia colla guancia sinistra sul braccio sinistro. L'arme nella posizione di *pronti a terra*.

Punt a terra. — 138. Il corpo come nella posizione di *pronti a terra*. Le braccia coi due gomiti appoggiati a terra ed alquanto ravvicinati (Tav. IV, fig. 7) sostengono l'arme a *punt*.

Qualora da questa posizione non si vegga bene il bersaglio, si può sparare coll'arme più sollevata appoggiando a terra solo il gomito sinistro (Tav. IV, fig. 8) e tenendo il fucile come a *punt in ginocchio*.

Se il tiratore può appoggiare l'arme la mano sinistra (Tav. V, fig. 9 e 10) può stare avanti o sotto la mano destra, od anche dietro; in quest'ultimo caso stringe l'arme al calciolo presso l'impugnatura col pollice a sinistra e le altre dita unite e distese a destra.

Nella posizione di *a terra* le giberne debbono essere fatte scorrere sui fianchi in modo che il ventre possa ben appoggiare al suolo.

Pronti da seduti (Tav. VI, fig. 11). — 139. Il tiratore è seduto nel modo più comodo; l'arme, coll'otturatore in posizione di sparo, è tenuta come a *pronti in ginocchio*, però la mano destra appoggia sulla gamba destra al disopra del ginocchio, ed il braccio sinistro appoggia sul ginocchio sinistro.

Punt da seduti (Tav. VI, fig. 12). — 140. Il corpo come a *pronti da seduti*. L'arme è tenuta come a *punt a terra*, solo che i due gomiti invece di appog-

giare sul suolo appoggiano sulle due ginocchia o sulle gambe al disopra delle ginocchia stesse.

Questa posizione trova impiego nei terreni inclinati o su speciali accidentalità.

Pronti in piedi (Tav. VII, fig. 13). — 141. Il tiratore è nella posizione di *crociat'et*, solo che l'arme ha l'otturatore in posizione di sparo.

Punt in piedi. — 142. Il corpo è come nella posizione di *pronti in piedi*.

L'arme è tenuta a *punt* con ambe le mani; la sinistra la sostiene o presso il centro di gravità (Tav. VII, fig. 14) oppure sotto la scatola serbatoio appoggiando (Tav. VIII, fig. 15) la parte interna del braccio al disopra del gomito sul costato sinistro. L'atteggiamento del corpo non deve essere rigido, nè la posizione in alcun modo forzata, poichè ogni viziosa disposizione del corpo ne aumenta le oscillazioni naturali e rende incerto il puntamento.

Molto raro sarà il caso in cui il soldato dovrà, in guerra, eseguire il fuoco dalla posizione ora detta: di massima anche dalla posizione *in piedi* gli sarà possibile usufruire di qualche appoggio, orizzontale o verticale. Per approfittare convenientemente di appoggi verticali, bisogna far gravitare il corpo alquanto sul braccio sinistro e col dito pollice della mano sinistra tenere l'arme aderente all'appoggio (Tav. IX, fig. 16). L'istruttore approfitti di spigoli di muro, pali, ecc., per abituare la recluta a ben servirsi degli appoggi verticali.

143. Quando si deve far fuoco dietro un albero, sia *in piedi*, sia *in ginocchio* procurare di ritrarre la spalla destra indietro quanto è possibile, appoggiare l'avambraccio sinistro al tronco d'albero e sostenere il fucile col palmo della mano sinistra.

144. Se il tiratore è appiattato dentro una trincea

conviene si disponga col fianco sinistro o col petto ben contro la scarpa interna del parapetto ed appoggi l'arme sul ciglio ed il gomito sinistro, od ambo i gomiti, contro la scarpa stessa (Tav. X e XI, fig. 17 e 18).

Art. 7.

ESECUZIONE DEL FUOCO.

Avvertenza. — 145. Nel corso dell'istruzione, per eseguire la carica e lo sparo dell'arme, si fa normalmente uso di cartuccia da esercitazione. In mancanza di esse, si simula di eseguire la carica, si regola l'alzo e si mette l'arme in posizione di sparo, evitando però, nel far fuoco, di eseguire lo scatto.

Caricare l'arme. — 146. Da qualunque posizione:

Caricat.

Essendo *in piedi*, *in ginocchio* o *seduti*, prendere la posizione di *crociat'et*, eseguire la carica, chiudere la giberna, portare la mano destra all'impugnatura e rimanere in posizione di *pronti in piedi*, *in ginocchio* o *seduti*, cioè a *crociat'et* con l'otturatore in posizione di sparo.

Essendo *a terra*, volgere la canna in alto; appoggiarsi maggiormente sul fianco sinistro ed eseguire le operazioni sopraindicate rimanendo nella posizione di *pronti a terra*, cioè *a terra* con la canna in alto e l'otturatore in posizione di sparo.

Prendere la posizione di pronti e regolare l'alzo. — 147. Da qualunque posizione, dopo avere designato il bersaglio:

Alzo sei (sette, otto, ...), o pure alzo abbattuto o alzo rovesciato.

Prendere la posizione di *pronti* e regolare l'alzo. Quando occorra di cambiare l'alzo, si fa, prima, cessare il fuoco,

Da pronti in piedi, in ginocchio, a terra o seduti, passare a qualunque posizione meno che a quella di *punt*. — 148. Mettere l'otturatore in posizione ordinaria, e prendere la posizione comandata.

Sparo dell'arme. — 149. Da *pronti in piedi, in ginocchio, a terra o seduti*;

1° PER FAR ESEGUIRE FUOCO CONTINUO:

Dopo aver designato il bersaglio e indicato l'alzo:

Fuoco.

Venire a *punt*, dirigere accuratamente la linea di mira al bersaglio, quindi far partire il colpo; aprire l'otturatore per espellere il bossolo; ricaricare il serbatoio, se è vuoto; chiudere l'otturatore e continuare il fuoco;

2° PER FAR ESEGUIRE FUOCO A COMANDO:

Premesso l'avvertimento *fuoco a comando*, designato il bersaglio ed indicato l'alzo:

1° *Punt.*

Prendere la posizione comandata;

2° *Fuoco.*

Eseguito accuratamente il puntamento, far partire il colpo; aprire l'otturatore per espellere il bossolo; ricaricare il serbatoio, se è vuoto; chiudere l'otturatore e rimanere nella posizione di *pronti*.

Quando si esegua il fuoco stando in trincea o comunque dietro ripari, ogni tiratore, fatto partire il colpo, si cela dietro il riparo, compie le operazioni ora dette e si tiene pronto a riprendere la posizione di *punt* non appena ne venga dato il comando.

Cessare il fuoco. — 150. Da qualunque posizione del tiratore:

Cessate il foc.

Cessare immediatamente il fuoco; caricare l'arme, se è scarica; mettere l'otturatore in posizione ordinaria; abbattere l'alzo; assicurarsi che le giberne siano ben chiuse; riprendere la posizione di *crociat' et* o quella speciale che si aveva prima.

Levare le cartucce. — 151. Da qualunque posizione del tiratore.

Levate le cartucce:

Prendere, se già non si ha, la posizione di *pronti*; aprire l'otturatore; togliere il caricatore dal serbatoio e metterlo nella giberna; chiudere la giberna; mettere l'otturatore in posizione ordinaria e riprendere la posizione che si aveva prima di venire a *pronti*.

Quando vi fosse nella camera una cartuccia, aperto l'otturatore, si prende con la mano destra la cartuccia sciolta, quindi si toglie il caricatore dal serbatoio e lo si mette nella mano sinistra fra le quattro dita e l'arme, si rimette la cartuccia sciolta nel caricatore, che così ricomposto si colloca nella giberna.

Tiro con cartucce a salve. — 152. Quando le reclute hanno imparato, con le cartucce da esercitazione, ad eseguire il fuoco, si faranno loro compiere alcuni esercizi di tiro con cartucce a salve, ed a tal fine i comandanti di compagnia dispongono di *due pacchetti di cartucce a salve* per ciascun individuo.

153. L'istruttore, prima di iniziare questi esercizi, deve nuovamente far bene comprendere al soldato, sparando anche qualche colpo, che le cartucce a salve (come, d'altronde, tutte le altre specie di car-

tucce) non possono recare alcun danno a chi spara; che, nè fumo, nè fiamma esce dalla camera che possa offendere il viso e l'occhio del tiratore. È opportuno insistere su ciò, perchè il soldato non esegua neppure i primi spari a fuoco con apprensione.

154. Dopo di ciò, l'istruttore fa sparare singolarmente e successivamente a ciascuna recluta un caricatore di cartucce a salve, facendo eseguire il fuoco *colpo per colpo*, al fine di poter verificare bene il modo col quale ciascuna recluta punta e spara, e specialmente constatare se essa cade nel grave difetto di chiudere ambedue gli occhi al momento di far partire il colpo. Alle reclute che, eventualmente, cadesero in tale difetto e non se ne correggessero subito, è necessario far ripetere gli spari a salve, prima dalla posizione di *crociat'et*, poi facendo avvicinare gradatamente la testa al calcio di fucile fino a far loro prendere l'esatta posizione di *punt*.

155. Negli esercizi successivi, anche perchè le reclute si abituino gradatamente ad eseguire il fuoco insieme con gli altri ed a puntare e scattare accuratamente senza lasciarsi influenzare dagli spari vicini, l'istruttore fa eseguire il fuoco dapprima riunendo le reclute in gruppi di tre o quattro individui ed infine con tutte le reclute della squadra insieme.

Art. 8.

SCHERMA COL FUCILE.

Generalità. — 156. La scherma col fucile va considerata esclusivamente come esercizio ginnastico con l'arme, col quale si deve abituare il soldato a maneggiare con disinvoltura, prontezza e celerità il fucile munito di sciabola-baionetta; a servirsi,

cioè, sia da fermo, sia camminando o correndo, del fucile come arme da punta.

Perciò occorre bandire da questo esercizio ogni formalismo, nè richiedere alcuna precisione, nè simultaneità di movimenti, procurando invece di ottenere che la recluta si muova con scioltezza e vibri la puntata in qualsiasi direzione.

157. Perchè i soldati si appassionino a questo utilissimo esercizio, è necessario che, non appena hanno appreso i vari movimenti, sia posto loro dinanzi un bersaglio contro cui dirigere effettivamente le puntate.

Servono all'uopo palle o fantocci imbottiti che si appendono a funi, o si dispongono qua e là sul terreno, sul parapetto di una trincea, ecc. (1).

158. Dapprima le puntate saranno vibrato da fermo, quindi avanzando di passo, poi avanzando di corsa veloce; è utilissimo esercizio collocare opportunamente i bersagli sul terreno e, distesa la squadra od il plotone, simulare l'assalto, esigendo che ciascun soldato scelga prontamente il bersaglio su cui dirigersi velocemente.

Posizione di *in guardia*. — 159. Da *PIED'ARM*:

In guardia.

Fare un ottavo di giro a destra, volgendo avanti la punta del piede sinistro, e portare il piede destro a circa un mezzo passo indietro e un poco in fuori, le ginocchia alquanto piegate, il busto verticale, lo sguardo fisso in avanti.

Nello stesso tempo, far saltare l'arme nella mano sinistra, che la impugna sotto la fascetta, con la

(1) Ogni compagnia deve disporre almeno di una ventina di simili bersagli, che possono essere, facilmente e con pochissima spesa, allestiti dalle compagnie stesse con tela da sacchi usata e paglia.

canna in alto; la mano destra stringe l'impugnatura e si appoggia sulla coscia, il braccio sinistro leggermente piegato, la punta della sciabola-baionetta all'altezza degli occhi.

Da questa posizione riescono facili tutti i movimenti di offesa e di difesa.

Movimenti. — 160. DA IN-GUARDIA:

1°) *Passo avanti.*

Portare con rapidità avanti il piede sinistro per circa 50 cm.; il piede destro fa subito analogo movimento.

2°) *Passo indietro.*

Portare con rapidità il piede destro a circa 50 cm. indietro; il piede sinistro fa subito analogo movimento.

3°) *Salto avanti.*

Rimanendo *in guardia*, spiccare con sveltezza un salto avanti in guisa che il piede destro venga a posarsi innanzi, per quanto si può o si vuole, al sito dove prima posava il sinistro, il quale segue il movimento.

4°) *Salto indietro.*

Rimanendo *in guardia*, spiccare con sveltezza un salto indietro in guisa che il piede sinistro venga a posarsi dietro, per quanto si può o si vuole, al sito dove prima posava il destro, il quale segue il movimento.

5°) *Avanti di passo.*

Rimanendo *in guardia*, spostarsi in avanti con una successione rapida di *passi avanti*.

All'*alt* arrestarsi.

6°) *Avanti di corsa.*

Rimanendo col fucile impugnato come nella posizione di *in guardia* slanciarsi avanti di corsa veloce.

All'*alt* arrestarsi.

7°) *Indietro.*

Rimanendo *in guardia*, spostarsi indietro con una successione rapida di *passi indietro*.

All'*alt* arrestarsi.

8°) *Puntate.*

Portare indietro le braccia ritirando nello stesso tempo la gamba sinistra; vibrare quindi la puntata eseguendo contemporaneamente i seguenti movimenti: spingere le braccia in avanti in modo che l'arme scorra col fusto nella mano sinistra che la viene a sostenere sotto il serbatoio, e, saldamente impugnata con la destra all'impugnatura, risulti quasi orizzontale, col calcio all'altezza della mammella destra; portare la gamba sinistra avanti quanto si può poggiandone il piede a terra; distendere la gamba destra senza muoverne il piede; ritornare subito nella posizione di *in guardia*.

Allorquando la puntata viene vibrata ad un cavaliere, l'arme, spinta in alto nella giusta direzione, viene momentaneamente abbandonata dalla mano sinistra, la quale la riafferma non appena, dopo vibrata la puntata, l'arme viene ritirata indietro per riprendere la posizione *in guardia*. Per far eseguire questo movimento l'istruttore si serve del comando *contro cavaliere puntate*.

La puntata deve sempre essere vibrata con la massima energia e celerità.

9^a) *Parate.*

Rimanendo *in guardia*, muovere rapidamente l'arme in modo da far deviare la puntata (o la sciaholata) dell'avversario.

Allorchè i soldati sanno eseguire i vari movimenti, l'istruttore combina razionalmente gli atti di offesa e di difesa.

I movimenti di offesa si potranno eseguire dopo il *passo* od il *salto avanti*, e quelli di difesa dopo il *passo* od il *salto indietro*.

Ciò, sia dalla posizione *in guardia*, sia da quelle di *crociat'et*, *pronti* e *bilanc'arm*.

CAPO II.

ISTRUZIONE DEL PLOTONE IN ORDINE CHIUSO¹

Premessa. — 161. L'istruzione del plotone costituisce il fondamentale addestramento della truppa all'azione collettiva.

Composizione del plotone. — 162. Il plotone è costituito normalmente da quattro squadre: complessivamente, in guerra, può raggiungere anche la forza di una sessantina di uomini. È comandato da un ufficiale, od eventualmente da un maresciallo o sottufficiale.

Com'è stato avvertito nelle *Generalità* del presente fascicolo, è necessario che le quattro squadre componenti il plotone siano sempre le stesse ed al comando sempre dello stesso graduato.

Ciò non esclude per altro che frequentemente, per l'istruzione, siano adibiti per turno anche i rimanenti graduati del plotone al comando della squadra.

È anche molto conveniente che le squadre, allorchè il plotone si raduna, si dispongano normalmente secondo il loro numero progressivo, perchè, così facendo, viene reso più facile agli uomini di riunirsi al proprio reparto, sia da fermo, sia in marcia, tanto di giorno quanto di notte.

Art. 1.

FORMAZIONI, MOVIMENTI E TRASFORMAZIONI.

Generalità. — 163. L'esattezza, l'uniformità e l'insieme che si richiedono nell'ordine chiuso, non

(1) Un riparto dieci in *ordine chiuso* quando gli uomini, e tutti i riparti d'ordine inferiore che lo compongono, sono disposti in formazioni che si prestino soprattutto a tenere la truppa maggiormente nella mano dei capi e ad avviarla più facilmente e celeremente in qualsiasi direzione.

si ottengono nei maggiori riparti se non sono raggiunti al massimo grado nel plotone.

I vari movimenti devono essere eseguiti con qualche frequenza di corsa, affinché anche a quest'andatura la truppa si abitui all'esattezza ed a non perdere la coesione.

I movimenti di più frequente impiego in guerra sono indicati con un asterisco *, perchè l'istruttore sappia in quali dei movimenti del plotone debba, di preferenza, addestrare le reclute.

I comandanti di squadra coadiuvano il comandante di plotone, vigilando su gli uomini della rispettiva squadra e facendo all'uopo, con qualche cenno od a bassa voce, brevi correzioni; le guide provvedono nella marcia a mantenere la giusta direzione.

Formazioni e movimenti.

Formazioni. — 164. Le formazioni del plotone in ordine chiuso sono:

DI FRONTE, normalmente su due righe (fig. 1), eccezionalmente su quattro;

DI FIANCO, normalmente su quattro file (fig. 2), eccezionalmente su due (1).

* **Adunata.** — 165. Il plotone si aduna, in formazione di fronte o * *di fianco*, da fermo od * *in marcia* al comando:

Adunata.

Gli uomini raggiungono di corsa veloce il comandante del plotone e si dispongono quindi nella formazione da questo indicata, assumendo tale formazione sul posto se il comandante è fermo, marciando invece e seguendo il comandante di passo o di corsa, se questo va di passo o di corsa.

(1) Due o più uomini posti l'uno accanto all'altro costituiscono una riga; due o più uomini posti l'uno dietro l'altro costituiscono una fila.

FORMAZIONI DEL PLOTONE.

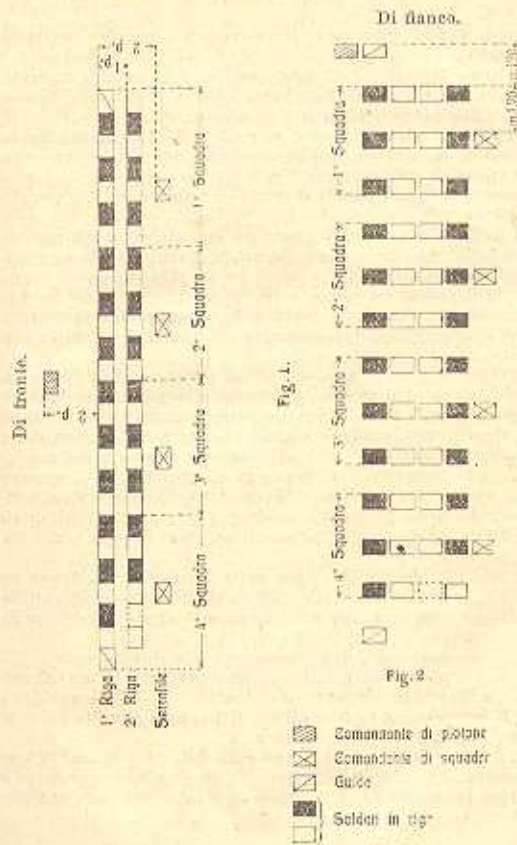


Fig. 1-2.

(Vedere Note nella pagina seguente).

NOTE

1. Gli uomini nelle righe sono disposti a leggiero contatto di gomiti.

2. Nella formazione di fronte su due o su quattro righe la distanza fra le righe è di un passo quando il plotone è fermo, di m. 1.20 quando il plotone è in marcia.

Nella formazione di fianco su quattro file la distanza fra le righe è di m. 1.20, sia il plotone fermo od in marcia; nella formazione di fianco su due file la distanza fra le righe è normalmente di 60 cm. quando il plotone è fermo di m. 1.20 quando il plotone è in marcia.

3. Nella formazione di fronte su due righe, se gli uomini nelle righe sono in numero dispari, la penultima fila verso sinistra, costituita dal solo uomo di prima riga, dice: *filà cieca*; quando il plotone si aduna nella formazione di fronte su due righe tale *filà cieca* deve risultare la penultima fila di sinistra. Nelle trasformazioni può avvenire che risulti *filà cieca* la terzultima fila del plotone.

Quando il plotone si aduna nella formazione di fronte su quattro righe ed il numero degli uomini non consente di avere tutte file complete, l'ultima fila verso sinistra deve formarsi con almeno due uomini (dei quali uno tratto, se occorre, dalla penultima fila) disposti uno nella 1ª riga ed uno nella 4ª.

4. Nella formazione di fianco su quattro file, se il numero degli uomini non consente di avere tutte righe complete, l'ultima riga deve formarsi con almeno due uomini (dei quali uno tratto, se occorre, dalla penultima riga) disposti nelle file esterne.

Quando il plotone si aduna nella formazione di fianco su due file, se gli uomini nelle righe sono in numero dispari, la penultima riga sarà costituita da un solo uomo disposto nella fila di sinistra.

5. Il tamburino e l'allievo tamburino si dispongono:

a) nel plotone in formazione di fronte: sulla riga dei serrafle, a destra del serrafle di destra;

b) nel plotone in formazione di fianco: nella fila dei serrafle, avanti al serrafle di testa.

6. I trombettieri, gli zappatori e gli individui armati di moschetto che non debbono essere fuori riga, si dispongono: a sinistra, nel plotone in formazione di fronte: alla coda, nel plotone in formazione di fianco.

In tutti i casi gli uomini si riuniscono per squadra dietro il capo squadra che li guida al posto nel plotone: le squadre si dispongono per ordine di numero dalla destra, nella formazione di fronte e dalla testa nella formazione di fianco.

Per l'addestramento, l'adunata viene compiuta dapprima da fermo, quindi in marcia al passo ed infine di corsa.

Allineamento. — 166. Il plotone di fronte si allinea con i comandi e nei modi indicati al n. 41.

Nell'atto di allinearsi, ciascuno deve coprirsi dietro l'uomo o gli uomini che ha dinanzi a sè.

Il conservare l'allineamento, sia da fermo durante i riposi, sia nella marcia, deve diventare tale abitudine nel soldato che al comando *attenti* o al comando *alt* il plotone risulti allineato senz'altro e siano così evitati i frequenti comandi per allinearli.

Numerare le file e le righe. — 167. Per numerare le FILE del plotone di fronte su due righe, fermo od in marcia, si comanda:

Contate per due.

Gli uomini di prima riga (escluse le guide), successivamente, cominciando dalla destra, volgono con vivacità la testa a sinistra e contano a voce distinta e troncata *uno, due, uno, due*; rimettono con la stessa vivacità la testa di fronte tosto che hanno pronunziato il numero. Quelli di seconda riga prendono il numero del rispettivo capo-fila.

Tali numeri valgono per tutta la durata della istruzione, qualunque sia la formazione del plotone.

Due file contigue, così numerate da destra a sinistra, formano quadriglia nei movimenti su quattro righe o su quattro file.

168. Per numerare le righe del plotone di fianco su due file, fermo od in marcia, si comanda:

Contate per due.

Gli uomini della fila di sinistra (escluse le guide), successivamente, cominciando dalla testa, volgono con vivacità la testa a sinistra e contano a voce distinta e trunca *uno, due, uno, due*; rimettono con la stessa vivacità la testa di fronte tosto che hanno pronunciato il numero. Quelli della fila di destra prendono il numero del soldato di sinistra che hanno accanto.

Tali numeri valgono per tutta la durata dell'istruzione, qualunque sia la formazione del plotone.

169. Due righe successive così numerate dalla testa alla coda formano sempre quadriglia nei movimenti su quattro file o su quattro righe.

170. Se il plotone si aduna nella formazione di fronte su quattro righe, si intende che gli uomini della prima e della quarta riga hanno il numero *uno* e quelli della seconda e terza riga il numero *due*.

Se il plotone si aduna nella formazione di fianco su quattro file, si intende che gli uomini delle due file esterne hanno il numero *uno* e quelli delle file interne il numero *due*.

Disporre il plotone su quattro o su due righe. —

171. Il plotone di fronte su due righe si dispone su quattro al comando:

Per-quattro.

I numeri *uno* di prima o di seconda riga si pongono rispettivamente avanti e dietro ai numeri *due* con i quali formano quadriglia: quelli di prima riga facendo un passo obliquo avanti; quelli di seconda, un passo indietro e poi uno laterale. Le guide si portano nella nuova prima riga.

172. Si fanno quindi serrare gl'intervalli col comando:

A destra (o sinistra) serrate.

La guida di destra (o sinistra) sta ferma; le quadriglie e l'altra guida, con movimento di fianco, serrano in modo che, rifacendo fronte successivamente, vengano a trovarsi a leggero contatto di gomiti.

173. Il plotone di fronte su quattro righe, si dispone su due righe con i comandi:

A sinistra (o destra) apri.

La guida di destra (o sinistra) sta ferma; le quadriglie e l'altra guida, con movimenti di fianco, riprendono gl'intervalli e si rimettono di fronte.

Quindi:

Per-due.

I numeri *uno* di prima riga fanno sempre un passo laterale a destra ed uno indietro, quelli di quarta riga fanno sempre un passo obliquo a destra; nelle quadriglie incomplete e costituite dai soli numeri *uno*, questi, nel venir *per due* fanno, sempre e rispettivamente un passo indietro od uno avanti.

Le guide si collocano al loro posto in prima riga.

Aprire e serrare le righe. — 174. Nel plotone di fronte su due righe, si aprono le righe, facendo avanzare la prima o retrocedere la seconda.

Prima riga un passo (due... passi) avanti-MARC'.

Seconda riga un passo (due... passi) indietro-MARC'.

Si serrano le righe facendo con analoghi comandi avanzare la seconda o retrocedere la prima.

Se il plotone è di fronte su quattro righe, queste vengono fatte aprire e serrare successivamente con analoghi comandi.

* **Disporre il plotone su due o su quattro file.** — 175. Il plotone di fianco su quattro file si dispone su due file al comando:

Per due.

I numeri *uno* fanno sempre un passo obliquo in dentro; però i numeri *uno* della prima quadriglia, quando questa risulta composta soltanto da loro, fanno semplicemente un passo laterale in dentro.

176. Il plotone di fianco su due file, si dispone su quattro file, al comando:

Per quattro.

I numeri *uno* si mettono sulla stessa linea dei numeri *due* con i quali formano quadriglia, facendo un passo laterale in fuori ed uno indietro, o pure un passo obliquo in fuori.

Posizioni e movimenti con l'arme. — 177. Il plotone è esercitato ad eseguire con precisione e simultaneità il *presentat'arm* ed a prendere le posizioni di *bilanc'arm* e di *crocialet*.

Mettere il plotone in ginocchio, a terra, seduti. — 178. Il plotone è esercitato a prendere le posizioni in *ginocchio, a terra, seduti* in qualunque formazione.

Nella formazione di fronte su due righe è pure esercitato a disporsi con la 1^a riga in ginocchio o seduti e la 2^a in piedi, ovvero con la 1^a riga a terra e la 2^a in ginocchio o seduti. Valgono all'uopo i comandi e le norme indicate al n. 81.

Nella formazione di fronte su quattro righe si esercita pure il plotone a disporsi con la 1^a e la 2^a riga in ginocchio o seduti, oppure con la 1^a a terra e la 2^a in ginocchio o seduti e la 3^a e la 4^a riga sempre in piedi. Si danno all'uopo i comandi:

1^a e 2^a riga in ginocchio (o seduti)

o pure:

1^a riga a terra e 2^a riga in ginocchio (o seduti).

Gli uomini di 2^a e 4^a riga serrano rispettivamente su quelli di 1^a e di 3^a, collocandosi in corrispondenza degli intervalli; le righe 3^a e 4^a serrano sulle due antistanti.

* **Marcia del plotone di fianco.** — 179. Per mettere in marcia il plotone di fianco su quattro o su due file si comanda:

Avanti—MARC', se deve avanzare di passo.

Di corsa—MARC', se deve avanzare di corsa.

Al comando d'avvertimento la guida fissa con l'occhio la direzione di marcia sul punto che il capplotone le avrà indicato, o che essa stessa avrà scelto innanzi a sé.

Al comando di esecuzione, se il plotone è su quattro file, gli uomini muovono con risolutezza tutti contemporaneamente; se il plotone è su due file, la prima riga inizia la marcia, le altre segnano il passo e muovono successivamente allorchè risultano a distanza di m. 1.20 dalla precedente.

Durante la marcia di fianco su due o su quattro file, ciascuna riga deve mantenere dalla precedente la distanza di m. 1.20 ed i soldati debbono risultare ben coperti nelle file e bene allineati nelle righe. Le righe devono risultare allineate dalla parte delle guide.

Durante la marcia si fa CAMBIARE ANDATURA E SEGNARE IL PASSO con i comandi indicati negli esercizi individuali.

* **Fermare il plotone che marcia di fianco.** — 180. Il plotone si ferma al comando:

Plotone—ALT.

Tutti si fermano, quindi eseguono il *piéd'arm*.

Se il plotone è su due file e lo si vuol far serrare sulla testa, dopo l'*alt*, si comanda:

Serrate.

* **Disporre il plotone su due o quattro file durante la marcia.** — 181. Il plotone in marcia di fianco si dispone su due, o su quattro file, con i comandi stabiliti per tali movimenti da fermo e con analoga esecuzione.

Compiuto il movimento, le righe prendono fra di loro la prescritta distanza raccorciando od allungando il passo (1).

Marcia del plotone di fronte. — 182. La direzione della marcia è affidata per regola alla guida di destra. Quando si voglia averla a sinistra, o riportarla a destra, valgono gli avvertimenti *guida a sinistra* o *guida a destra*, dati durante la marcia.

Per mettere in marcia il plotone di fronte su due o su quattro righe si comanda:

Avanti—MARC', se deve avanzare di passo.

Di corsa—MARC', se deve avanzare di corsa.

Al comando di avvertimento la guida fissa con l'occhio la direzione di marcia sul punto che il capplotone le avrà indicato, o che essa stessa avrà scelto innanzi a sé.

Al comando di esecuzione gli uomini muovono con risolutezza tutti contemporaneamente, ma la seconda riga fa il primo passo tanto corto da prendere la distanza di m. 1.20 dalla prima e, se il plo-

(1) Per la marcia, il plotone, può talvolta venire disposto su una sola fila; per fargli assumere tale formazione servono comandi analoghi a quelli indicati per disporre la squadra *in file* (n. 231 e segg.).

tone è su quattro righe, la 3^a e 4^a riga fanno i primi passi più corti sinché non vengono a risultare ciascuna alla distanza di m. 1.20 dalla precedente.

Per la regolarità della marcia, la guida incaricata della direzione deve procedere dritta, mantenendosi sulla linea di direzione e badando a conservare sempre la cadenza e la lunghezza del passo.

Tutti gli altri devono mantenersi allineati dalla parte della guida, avvertendo di cedere gradatamente alle pressioni che vengono da questa parte e resistere a quelle dalla parte opposta, e di rimettersi nella giusta posizione, quando si fosse perduta, a poco a poco, per non cagionare disordine nella rispettiva riga.

Ognuno deve mantenersi coperto dietro il compagno che ha dinanzi a sé.

Nulla deve essere trascurato per vincere la naturale dannosa tendenza di deviare dalla giusta direzione di marcia per disporsi parallelamente a linee ben determinate del terreno.

Qualora nella marcia un ostacolo faccia intoppo a qualche fila del plotone, i soldati che non possono ordinatamente marciare in riga cogli altri, ripiegano senza comando, dietro il plotone, poi, appena possono, rientrano di corsa al loro posto.

Durante la marcia si fa CAMBIARE ANDATURA E SEGNARE IL PASSO con i comandi indicati nell'istruzione individuale.

Fermare il plotone che marcia di fronte. — 183. Per fermare il plotone si comanda:

Plotone—ALT.

Tutti si fermano, quindi eseguono il *piéd'arm*, per ultimo le righe retrostanti alla prima serrano alla prescritta distanza.

Disporre il plotone su quattro e su due righe durante la marcia. — 184. Il plotone in marcia di fronte si dispone su quattro e su due righe con i comandi stabiliti per tali movimenti da fermo e con analoga esecuzione.

Nel raddoppiare le righe, i numeri *uno* di prima riga fanno il passo obliquo più lungo per non incagliare la marcia dei numeri *due*, e i numeri *uno* di seconda riga segnano un passo e quindi si pongono con un passo obliquo dietro ai numeri *due*; nel serrare gli intervalli, tutte le file obliquano, allungando il passo verso la guida di base, che continua la marcia diretta.

Le righe prendono poi marciando la distanza di m. 1.20 l'una dall'altra.

Gli intervalli per sdoppiare le righe sono presi obliquando dalla parte indicata.

Nello sdoppiare le righe, i numeri *uno* di prima riga fanno solo un passo laterale e quelli di quarta fanno il passo obliquo più lungo.

Marcia obliqua. — 185. Viene eseguita dal plotone coi comandi e nei modi indicati negli esercizi individuali. La direzione della marcia è sempre dalla parte verso cui si obliqua.

* **Marcia a frotta.** — 186. Allorchè il plotone in ordine chiuso deve superare ostacoli o attraversare tratti di terreno che non permettono di mantenere tale ordine, il capo plotone comanda:

A frotta.

Tutti s'avviano o proseguono la marcia, ciascuno per proprio conto, nella direzione seguita dal comandante, tenendosi per quanto è possibile raggruppati dietro di lui.

187. Per riordinare il plotone, il capo-plotone comanda o fa il cenno:

Adunato.

Tutti si riordinano dietro il capo plotone, nella formazione da lui indicata.

Cambiamenti di direzione. — 188.

1°) PLOTONE DI FRONTE fermo od in marcia:

Dietro—FRONT.

Tutti si volgono contemporaneamente nella nuova direzione.

Eseguito il movimento, le guide e, se il plotone è su due righe, il soldato della fila cieca, prendono posto nella nuova prima riga; i serrafle ed i tamburini, se vengono a risultare davanti al plotone, vi rimangono, tranne che il capo-plotone, volendo eseguire il fuoco o conservare la nuova fronte per qualche tempo, non dia il comando: *A posto*, nel qual caso vanno a porsi di corsa dietro al plotone in posizione corrispondente a quella di prima.

Plotone a destra (o sinistra)—MARC'.

La guida di destra (o di sinistra) si volge nella direzione indicata dal comandante e, se il plotone è in marcia, continua a marciare nella nuova direzione. Gli uomini della prima riga, obliquando a destra (o sinistra), vanno di corsa ad allinearsi con la guida; gli uomini delle righe retrostanti vanno, con movimenti analoghi, a disporsi dietro i corrispondenti uomini della prima riga; se il plotone è in marcia, tutti, raggiunto il proprio posto, riprendono la primitiva andatura.

2°) PLOTONE DI FIANCO, fermo od in marcia:

Dietro—FRONT.

Tutti si volgono contemporaneamente nella nuova direzione.

Per fila destr (o sinistr)—MARC'.

La guida di testa, girando a destra (o sinistra), si mette in marcia o continua a marciare nella direzione indicata dal comandante; la riga di testa cambia subito di direzione mantenendosi dietro la guida; le righe che seguono cambiano successivamente di direzione, quando giungono sul posto dove l'ha cambiata la riga di testa.

Trasformazioni.

Plotone di fronte. — 189. Fermo od in marcia:

1º) Disporlo DI FIANCO IN DIREZIONE PERPENDICOLARE ALLA PRIMITIVA:

a) Plotone su due righe:

Fianco destr (o sinistr)—DESTR (o SINISTR).

Tutti si volgono di fianco; quindi il plotone si dispone su quattro file senz'altro comando;
o pure:

Per due fianco destr (o sinistr) — DESTR (o SINISTR).

Tutti si volgono di fianco, quindi, se il plotone marcia, le righe prendono fra loro la distanza di m. 1,20.

b) Plotone su quattro righe:

Fianco destr (o sinistr) — DESTR (o SINISTR).

Tutti si volgono di fianco; quindi, se il plotone marcia, le righe prendono fra loro la distanza di m. 1,20.

2º) Disporlo DI FIANCO NELLA STESSA DIREZIONE:

Fianco destr (o sinistr) e per fila sinistr (o destr)—MARC'.

o pure:

Per due fianco destr (o sinistr) per fila sinistr (o destr)—MARC'.

Il plotone si volge di fianco e quindi esegue il per fila.

Plotone di fianco. — 190. Fermo od in marcia.

1º Disporlo DI FRONTE IN DIREZIONE PERPENDICOLARE ALLA PRIMITIVA:

a) Plotone su quattro file:

Front' a sinistr (o destr)—FRONT.

Tutti si volgono di fronte, quindi il plotone si dispone su due righe senz'altro comando;
o pure:

Per quattro front' a sinistr (o destr)—FRONT.

Tutti si volgono di fronte.

Sempre che il plotone non debba poco dopo riprendere la marcia di fianco, a questo comando segue quello per serrare gli intervalli.

b) Plotone su due file:

Front' a sinistr (o destr)—FRONT.

Tutti si volgono di fronte; quindi, se in marcia, si dispongono a leggero contatto di gomiti, obliquando verso la guida che nella formazione di fianco era alla testa.

2º Disporlo DI FRONTE NELLA STESSA DIREZIONE:

In linea a sinistr (o destr)—MARC'.

La guida di testa, secondo che il plotone è fermo o in marcia, non si muove o continua la marcia; tutti gli altri uomini, obliquando a sinistra (o destra) vanno di corsa a disporsi in formazione di fronte su due righe regolandosi in modo analogo a quello stabilito al n. 188 (*Plotone a destra*) o, se il plotone è in marcia, riprendono la primitiva andatura.

CAPO III.

ADDESTRAMENTO DEL SOLDATO
E DELLA SQUADRA AL COMBATTIMENTO

Premessa. — 191. La lotta sempre lunga ed aspra, che le truppe devono sostenere nella guerra di trincea, richiede nel combattente una grande forza d'animo, un non comune ardimento ed un'indomita pertinacia: qualità queste, che i nostri valorosi soldati hanno dimostrato di possedere in altissimo grado. Essi, guidati da ufficiali e da graduati intelligenti e valorosi, superando le più gravi difficoltà, affrontando impavidi i più grandi pericoli, sono riusciti ad impadronirsi anche di quelle posizioni che il nemico riteneva assolutamente imprendibili. Al loro glorioso esempio devono ispirarsi le reclute della nuova classe, col fermo proposito di non essere da meno di coloro che le hanno precedute sui campi di battaglia.

192. La preparazione morale del soldato al combattimento deve procedere di pari passo con quella materiale; solo la salda unione di quella con questa può assicurarci la vittoria.

È perciò dovere degli istruttori, e particolarmente degli ufficiali, quello di infondere nell'animo dei nuovi soldati la più completa fiducia nei capi e la convinzione profonda che la nostra guerra sarà pienamente vittoriosa. Persuaderli che la vittoria è il coronamento degli sforzi, dei sacrifici di tutti i combattenti, nessuno escluso, e che ciascun soldato nel suo ambito, obbedendo scrupolosamente agli ordini dei suoi capi, impiegando bene il suo

fuocile, lavorando indefessamente nella costruzione dei ripari, nello scavo dei camminamenti, portandosi innanzi a sconvolgere i reticolati, contribuisce efficacemente al vittorioso risultato finale.

193. Sarebbe grave errore nascondere alla recluta le difficoltà della guerra che deve combattere, affinché non abbia poi a perdersi d'animo di fronte alla cruda realtà della lotta; ma, d'altra parte, è necessario che gli istruttori e gli ufficiali in particolar modo, vigilino perché iperboliche narrazioni di militari ritornati dalla fronte non abbiano ad ingigantire tali difficoltà e scuotere la fiducia che ogni soldato deve avere in sé stesso e nei capi: in ogni caso, si deve trarre occasione anche da tali narrazioni per convincere maggiormente la recluta che né gli ostacoli, né i disagi, né la tenace resistenza del nemico hanno impedito la nostra vittoriosa avanzata.

Art. 1.

ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE

Generalità. — 194. L'addestramento della recluta al combattimento comprende due serie di esercizi che, per l'istruzione, è necessario far compiere dapprima separatamente e opportunamente combinare di poi e solamente quando la recluta sia sufficientemente addestrata negli uni e negli altri.

Gli esercizi della prima serie corrispondono a quel periodo della battaglia in cui il soldato può avanzare contro le posizioni nemiche facendosi schermo del terreno, costruendosi ripari individuali od impiegando, quale protezione, il sacco da terra od altro mezzo mobile di protezione. Gli esercizi della seconda serie si riferiscono al periodo della lotta in cui, non essendo più possibile l'avanzata nel modo

ora detto, la fanteria è costretta a procedere scavando camminamenti e trincee, per approssimarsi ai reticolati ed alle altre difese accessorie dei trinceramenti nemici; quindi addivenire alla recisione od allo sconvolgimento dei reticolati, dei cavalli di Frisia ecc. ed infine, apertosi il varco, lanciarsi all'assalto delle posizioni avversarie.

A completamento degli esercizi della seconda serie, si aggiungono quelli che devono addestrare il soldato a ridurre nel minor tempo possibile i trinceramenti conquistati in solide trincee da opporre ai contrattacchi del nemico: a lanciare le granate a mano, a costruire difese accessorie, ecc.

195. Il presente regolamento dà prescrizioni e norme per gli esercizi della prima serie: per gli altri gli istruttori devono seguire le prescrizioni contenute nelle particolari istruzioni (1); qui si dà uno semplicemente alcune indicazioni perchè gli istruttori sappiano qual genere di lavoro collettivo, in genere, occorra compiere e ad essi ispirino anche l'addestramento individuale.

196. La prima serie di esercizi per l'addestramento individuale al combattimento deve essere iniziata tosto che le reclute abbiano acquistato una certa disinvoltura nella marcia ed una sufficiente conoscenza dell'arma.

Detti esercizi servono ad addestrare il soldato a combattere in qualunque specie di terreno e cioè sia in quei terreni dove le accidentalità del suolo, opportunamente sfruttate, consentono al soldato di avanzare e di far fuoco al coperto dalla vista o dalle offese del nemico, sia in quelli in cui è necessario che il soldato costruisca ad ogni sbalzo

(1) « Istruzione sui lavori del campo di battaglia » - « Norme complementari all'istruzione sui lavori del campo di battaglia ».

il proprio riparo, o, addirittura, sia costretto ad avanzare proteggendosi costantemente con un riparo mobile.

197. Non è assolutamente possibile ottenere buoni risultati nell'azione collettiva, se la recluta non è stata convenientemente addestrata cogli esercizi individuali: perciò si danno qui prescrizioni e norme assai particolareggiate alle quali è necessario si attengano gli istruttori per raggiungere lo scopo di portare al combattimento soldati sicuramente edotti di quanto da loro si richiede e del modo col quale si devono comportare nella lotta.

198. Ciò che la recluta deve imparare, per quanto semplice e adatto a tutte le intelligenze, può, per le prime volte in cui si impartisce l'istruzione, sembrare a parecchi non privo di difficoltà. A superare queste, l'istruttore perviene facilmente con la calma e con la pazienza nell'ammaestrare e nel correggere, con le spiegazioni chiare, semplici e brevi e facendo largo uso dell'insegnamento per imitazione.

È indispensabile si impieghi nell'addestramento individuale tutto il tempo necessario, si disponga dei mezzi occorrenti e si ripetano gli esercizi per quelle reclute che si mostrano meno svelte, meno pronte ad apprendere.

Esercizi in terreno con ostacoli vari. — 199. I primi esercizi si devono svolgere in terreno accidentato, dove cioè siano frequenti ripari naturali (fossi, rialzi di terra, alberi, siepi, ecc.). Condotte le reclute in tale terreno, l'istruttore stabilisce, ad una distanza di cento o duecento metri dalla squadra, la posizione che si suppone occupata dal nemico, la fa segnare con bandiere o con soldati e la indica alle reclute.

Al fine di instillarne nelle reclute il profondo convincimento, l'istruttore deve insistere nel far com-

prendere loro come ogni qualvolta si riceve l'ordine di andare ad occupare una posizione tenuta dal nemico, bisogna raggiungerla *ad ogni costo*, anche se il nemico col fuoco o con altri mezzi cerca d'impedirlo.

Spiega loro che il modo più sicuro per impossessarsi della posizione nemica, è quella di giungervi addosso senza che il difensore se ne accorga. Sorpreso nelle trincee, il nemico non può opporre che poca resistenza, attaccato impetuosamente alla baionetta, cercherà di scappare o più probabilmente si arrenderà. Aggiunge poi che, per quanto simili operazioni siano state compiute da nostri arditi riparti, è tuttavia assai difficile, anche di notte, sfuggire alla attiva sorveglianza del difensore, il quale cercherà con tutti i mezzi, e specialmente col fuoco, di arrestare la nostra avanzata.

È perciò indispensabile, per giungere alla posizione nemica in condizioni da scacciare l'avversario, avanzare senza farsi nè sentire, nè vedere; o, per lo meno, farsi vedere il meno possibile, e ciò per non offrirsi bersaglio al tiro dell'avversario ed arrivare a dare l'assalto, possibilmente con tutti gli uomini del riparto ed assicurarsi così un buon successo.

Occorre però, pur cercando di avanzare con ogni cautela, non perder mai di vista la posizione nemica per non esser sorpresi, a nostra volta, dal nemico; bisogna tenersi sempre pronti a far fuoco anche noi, non appena viene ordinato.

200. L'istruttore fa poscia osservare come il terreno, che si ha davanti, presenti molti ripari naturali e si presti ad avanzare senza farsi scorgere, purché si proceda carponi o strisciando sul terreno. Certamente il procedere in tal maniera richiede tempo e costa fatica; in quanto al tempo non bisogna avere nessuna preoccupazione, e la fatica è largamente compensata dalla protezione che si ottiene

dai tiri nemici e dalla certezza di giungere incolumi sul nemico. Anche questo modo di avanzare richiede che, di quando in quando, si sostì, e l'istruttore fa vedere come ciò si possa e si debba fare dietro quegli ostacoli che forniscono un riparo più comodo non solo per coprirsi, ma anche ed essenzialmente per far fuoco, ripari che costituiscono così veri e propri *appostamenti*.

201. Avverte che nel combattimento vi sono momenti, in cui il soldato non deve badare a coprirsi; per l'assalto, ad esempio, tutti devono balzare in piedi e lanciarsi innanzi avendo solamente di mira giungere al più presto sul nemico; ma *normalmente* è un *assoluto dovere per tutti*, anche nel far fuoco, di approfittare bene dei ripari, non sporgersi mai più di quanto richiede una buona esecuzione sul tiro; quando non si fa fuoco, stare bene appiattati non farsi vedere, sempre stare silenziosi e quando sia indispensabile parlare, farlo *sempre* a bassa voce.

202. Ciò promesso, l'istruttore, stabilito l'appostamento dal quale deve iniziarsi l'avanzata verso la posizione segnata dagli indicanti, conduce le reclute successivamente presso ciascuna delle accidentalità interposte, fa vedere come si possa utilizzarle per ripari coi quali coprirsi durante il movimento o per appostamenti nelle soste; quali di esse meglio si prestino a dare appoggio all'arme, accrescendo l'efficacia del fuoco; quali siano più adatte a favorire la marcia al coperto e di quali invece non si debba approfittare perchè altrimenti la recluta verrebbe allontanata dalla direzione secondo la quale deve procedere.

Fa notare come alcune accidentalità del terreno siano più atte a proteggere contro il tiro nemico (argini, scarpe di strade incassate, fossi, cigli di alture, muri, rialzi di terra, alberi di grosso fu-

sto, ecc.); come altre, invece, coprano imperfettamente dalle offese del nemico e celino soltanto alla sua vista (cespugli, canneti, alte messi, ecc.).

Fa vedere quali siano le accidentalità che, ancorchè offrano un ottimo riparo, non permettono la buona esecuzione del fuoco, epperò non devono essere adoperate che nel caso in cui si sia certi di non dover far fuoco.

203. L'istruttore ritorna quindi al punto di partenza ed egli stesso inizia l'avanzata carponi o strisciando e si porta in tal modo al primo appostamento; ordina quindi ad una o due reclute per volta di raggiungere nello stesso modo l'appostamento, e successivamente gli altri, che ha già precedentemente indicati, fino a portarsi a pochi passi dalla posizione segnata dagli indicanti; lascia che ciascuna recluta proceda nel modo che ritiene più opportuno, purchè offra il minor bersaglio al nemico e nello stesso tempo si tenga pronta a far fuoco ed a fare il miglior uso della propria arma. Con le rimanenti reclute l'istruttore accompagna il movimento e fa a mano a mano le necessarie osservazioni e correzioni, autorizzando e incoraggiando la recluta che sbaglia e le altre a chiedere schiarimenti e ad esprimere giudizi propri che approva o corregge.

204. Per ogni passaggio da un appostamento all'altro l'istruttore indica la direzione che è meglio seguire e l'andatura più indicata; tutte le volte che lo ritiene opportuno fa vedere, eseguendolo egli stesso, in quale modo bisogna avanzare.

205. L'istruttore, richiamandosi a quanto è stato insegnato nella scuola di puntamento approfitta di tutte le circostanze favorevoli per insistere affinché le reclute prendano una posizione comoda, la quale permetta loro di dirigere bene la linea di mira al bersaglio e di produrre il regolare scatto dell'arma,

pur coprendosi quanto meglio possono, e fa vedere come debbano nuovamente coprirsi appena cessato il fuoco.

Insegna che, mettendosi dietro un riparo dal quale si vuole eseguire il fuoco, bisogna avere cura di non farsi scorgere prima di cominciare il tiro e ciò per non richiamare anzitempo l'attenzione del nemico.

Fa vedere che, se trattasi di un rialzo del terreno, prima di spingersi al limite superiore di esso il soldato deve mettersi a terra e, occorrendo, trascinarsi carponi sulla linea dalla quale dovrà far fuoco; se trattasi di fosso o trincea, deve starvi rannicchiato, se vi è un albero o altra simile copertura, può celarsi completamente dietro.

206. Tutte le reclute devono essere esercitate ad avanzare verso la posizione nel modo su indicato ai comandi o cenni del capo-squadra; è molto giovevole, perchè la recluta maggiormente si interessi all'esercizio, appostare sulla posizione medesima, a turno, le reclute stesse con incarico di osservare l'avanzata dei compagni ed avvertirli ogni qual volta si fanno scorgere.

Gli esercizi, compiuti dapprima da una o due reclute per volta, devono poi essere ripetuti da cinque o sei soldati contemporaneamente perchè si abituino a scegliersi la via e gli appostamenti in uno spazio più ristretto, senza intralciarsi l'un l'altro il movimento e senza restringere gli intervalli; poscia gli esercizi vengono eseguiti da tutte le reclute della squadra assieme e devono terminare con l'assalto alla posizione.

207. Ad evitare fin da questi primi esercizi che si restringano gli intervalli fra gli uomini distesi, sia nell'avanzata, sia nell'atto di arrestarsi ed appostarsi, — ciò che ha considerevole importanza nel combattimento, quando occorre offrire al nemico il

minimo bersaglio, — è necessario che i soldati estremi della squadra fissino dinanzi a sè gli appostamenti da occupare in modo da non restringere la fronte della squadra stessa: i capi-squadra devono essi stessi, nei primi esercizi, indicare gli appostamenti e il punto della posizione nemica su cui gli uomini estremi della squadra devono dirigersi.

Esercizi in terreno scoperto ed impiego dell'attrezzo leggiero. — 208. Cogli esercizi sopra indicati la recluta apprende a valersi utilmente degli ostacoli naturali, non solo, ma a formarsi un esatto concetto di quale entità deve essere il riparo stesso per coprirlo effettivamente dalla vista e dai colpi del nemico. Si può, pertanto, passare agli esercizi in terreno scoperto o quasi, dove la natura del suolo consenta la costruzione di ripari individuali. È però necessario, prima di intraprendere nuovi esercizi, che la recluta sia qualche volta esercitata nell'impiego dell'attrezzo leggiero secondo le norme che sono indicate nel successivo capo IV: *Impiego dell'attrezzo leggiero*.

209. Condotta le reclute in terreno scoperto (campo, prato, greto, spiaggia, ecc.) l'istruttore fa notare la differenza fra il nuovo terreno e quello percorso negli esercizi precedenti: o, segnata con indicanti la posizione che si suppone occupata dal nemico, spiega come non sia possibile sul nuovo terreno, pur approfittando degli ostacoli che esso offre e procedendo carponi o strisciando, raggiungere la posizione segnata, mantenendosi *costantemente* al coperto dalla vista e dai colpi dell'avversario; come, pertanto, sia necessario procurare, per lo meno, di avanzare rimanendo esposti ai colpi del nemico il minor tempo possibile.

E nello stesso tempo in cui fa vedere praticamente

il modo di avanzare nella maniera ora detta, spiega alle reclute come, non essendo possibile coprirsi costantemente, bisogna avanzare con sbalzi successivi, portandosi, con la massima celerità consentita dal terreno, da un appostamento all'altro; epperò, come sia necessario che il soldato, non appena raggiunto un appostamento, ne cerchi subito un altro davanti a sè una quindicina o ventina di passi, di maniera che, quando sia dato il comando, o fatto il cenno, *avanti*, o veda i suoi compagni procedere innanzi, sappia già dove dirigersi.

210. In genere si avanza in tal modo anche per più sbalzi successivi, fino a raggiungere la linea indicata dal capo-squadra o fino a che venga dato l'*alt*; ma, specialmente quando si parte da appostamenti (trincee) già molto vicini alla linea nemica, si è molto spesso costretti ad arrestarsi dopo un solo sbalzo; particolarmente in questi casi bisogna provvedere *subito* a rafforzare, senza scoprirsi, l'appostamento occupato.

L'istruttore, pertanto, fa vedere come, senza scoprirsi, si possa rafforzare l'appostamento o costruire anche integralmente il riparo.

211. Fa ripetere l'esercizio singolarmente a ciascuna recluta, mentre le altre assistono seguendo il capo-squadra che deve aver cura di cambiare volta a volta il genere di appostamento; quindi l'esercizio viene ripetuto da cinque o sei reclute alla volta ed infine da tutta la squadra riunita, e l'istruttore deve esigere che ciascuno, per proprio conto, costruisca il proprio riparo. Anche questo esercizio di avanzata, fatto con tutta la squadra, deve terminare con l'*assalto* alla posizione.

Esercizi col sacco da terra. — 212. Come è stato detto precedentemente, molto spesso, per accostarsi

alle trincee nemiche, i soldati sono costretti ad avanzare proteggendosi dal fuoco nemico mediante ripari mobili dei quali il più comune è un sacco ripieno di terra o di ghiaia minuta.

Per esercitare le reclute ad avanzare in tal modo bisogna che ciascuna di esse sia munita di un sacco *da terra*, che, sul posto stesso dove svolgesi l'istruzione, viene convenientemente riempito di terra o ghiaia minuta. È opportuno che questi esercizi siano iniziati in terreno piano e completamente sgombero, e proseguiti poi in terreni più o meno inclinati, ed in salita verso la posizione cui si deve arrivare.

213. L'istruttore, condotte le reclute sul terreno adatto, fa riempire i sacchi fino al punto in cui possano ancora chiudersi bene mediante la legatura con lo spago attaccato al sacco stesso e vengano ad assumere quasi una forma cilindrica.

Quindi, ciascuna recluta, collocato a terra il sacco per lungo, deve cercare di appostarsi dietro il sacco stesso, dapprima tenendosi nella posizione di *a terra in riposo*, e poi cercando di valersi del sacco anche per appoggiare il fucile. L'istruttore dà suggerimenti, fa correzioni; e quando ha constatato che tutti sanno appostarsi bene fa vedere il miglior modo per spingere avanti il sacco, senza scoprirsi e senza abbandonare il fucile.

Questa operazione richiede pazienza ed abilità: non è d'altronde possibile dare norme particolari a questo proposito, perchè ciascun individuo trova di per sé stesso il modo con che gli riesce più facile far rotolare il sacco avanti a sé; d'ordinario, nello spingere innanzi il sacco, concorre con le mani anche la testa.

Dato il peso del sacco ripieno di terra o di ghiaia, per le prime volte può riuscire utile all'addestramento, riempire, in parte, il sacco con materiale più

leggero della terra o della ghiaia (ramaglie, fieno, paglia, foglie secche, ecc.). Ad ogni modo anche col sacco ripieno di sola terra o ghiaia, la recluta non deve lasciarsi scoraggiare dalle difficoltà che, le prime volte, incontrerà nello smuovere il riparo, perchè con metodo e pertinacia riuscirà gradatamente a spostare il sacco e quindi a farlo rotolare senza scoprirsi affatto.

Dapprima si tratterà di spostare il sacco di pochi centimetri, poi, gradatamente, anche di uno e due passi. L'importante è di non scoprirsi, ed all'uopo giova all'esercizio il destinare, a turno, le reclute a controllare il movimento dei compagni nell'avanzata, collocandole a 30, 40 metri dal punto di partenza.

214. Perché la recluta più volenterosamente compia gli sforzi necessari per avanzare col sacco da terra, è necessario convincerla della efficacia del riparo che spinge dinanzi a sé; perciò, approfittando di qualche lezione di tiro a pallottola, il comandante del plotone fa sparare alla distanza di 25 o 30 metri qualche cartuccia contro un sacco ripieno di ghiaia o di terra, facendo poi constatare alle reclute come la pallottola non passi dalla parte opposta e si frantumì invece in mezzo alla ghiaia ed alla terra.

215. Quando tutte le reclute hanno singolarmente appreso a far rotolare il sacco *da terra* riparo innanzi a sé, l'esercizio va ripetuto a quattro o cinque reclute alla volta e, poi, da tutta la squadra insieme, in modo che venga a risultare quasi una linea continua di sacchi mossi contemporaneamente ai comandi del capo squadra.

Quando i sacchi sono tenuti a contatto l'uno dell'altro, il fucile può essere convenientemente collocato sulla destra di ciascun sacco, nel punto di contatto dei due sacchi adiacenti.

216. Come è stato detto, il sacco da terra, è il riparo mobile di più frequente impiego in guerra e viene largamente adoperato anche per la costruzione dei ripari collettivi. Quando possibile, è preferibile che il sacco sia riempito di ghiaia minuta, perchè, penetrando nella ghiaia, la pallottola, anche se sparata a pochi passi di distanza, si riduce in tanti piccolissimi ed innocui frantumi.

Il nostro esercito dispone, peraltro, anche di molti altri ripari mobili, già in distribuzione alle truppe nella zona di guerra, quali, ad esempio, gli scudi individuali: *tipo francese*, *tipo Arsenale di Torino*, *tipo Masera*, gli scudi *da parapetto*, gli scudi *da sentinella*, scudi *Farina* con relativo elmetto. Ed insieme con questi mezzi, che permettono al soldato di avvicinarsi ben protetto dai tiri nemici, anche a pochi metri dalle posizioni del nemico, occorre ricordare anche i vari tipi di forbici e pinze tagliabili in distribuzione alle truppe per la recisione dei reticolati di filo di ferro, quali le pinze modello Borri, quelle Peugeot e quelle tipo della Direzione del Genio di Torino.

Il modo di impiegare tutti questi vari attrezzi risulta dalle rispettive istruzioni speciali. Se ne è qui accennato essenzialmente perchè le reclute siano informate di questi nuovi mezzi distribuiti alle truppe di prima linea, affinchè in esse si generi la fiducia nella previdenza dei comandanti, i quali, se devono esigere dal soldato operazioni di guerra pericolose, provvedono d'altra parte a munire ogni combattente di tutti i mezzi risultati i più adatti a proteggerlo dal fuoco nemico.

Art. 2.

ADDESTRAMENTO DELLA SQUADRA

Generalità. — 217. La squadra è riparto che, tatticamente parlando, costituisce elemento a sè solamente nell'*ordine sparso*; perciò formazioni, movimenti e trasformazioni della squadra (di cui si tratta nei numeri seguenti), trovano applicazione nell'*ordine sparso* e ad esso si riferiscono.

218. Truppa in ordine sparso deve sempre mantenere nel **massimo silenzio**: i comandanti stessi devono evitare di dare comandi ed avvertimenti ad alta voce; si deve fare il più largo uso possibile dei cenni; gli uomini devono compiere i movimenti anche per sola iniziativa di quanto fanno i rispettivi comandanti di squadra e di plotone.

219. I movimenti per distendersi vengono normalmente eseguiti avanzando o, ordinariamente, di corsa; quando sia dato l'avvertimento di *passo*, vengono eseguiti a passo affrettato.

Anche le varie trasformazioni vanno eseguite normalmente avanzando: quando occorra di compierle retrocedendo, il comandante modifica opportunamente i relativi comandi o premette ad essi l'avvertimento *indietro*.

220. Gli intervalli fra uomo e uomo e tra squadra e squadra, qui indicati, servono per l'addestramento. Essi non hanno nell'applicazione pratica nulla di tassativo e possono comunque variare per iniziativa dei singoli individui e dei capisquadra, dipendentemente dagli ostacoli o dai ripari del terreno, allo scopo di meglio usufruirne per l'avanzata e per la esecuzione del fuoco, evitando però di intralciare i movimenti ed il fuoco dei compagni o dei riparti vicini.

Talvolta, anche sotto il fuoco nemico, è accaduto che gli uomini della squadra, nell'avanzare dall'uno all'altro appostamento, hanno talmente ristretto gli intervalli fra loro, da costituire piuttosto un gruppo che una linea sottile di combattenti. Non è chi non veda tutto il danno di simili raggruppamenti, contro i quali il fuoco nemico diventa micidialissimo. Bisogna vincere questa tendenza pernicioso abituando le reclute a muoversi nella squadra distesa con larghi intervalli — quattro o cinque passi da uomo a uomo — ed evitando che gli uomini estremi della squadra, convergendo per quanto involontariamente ed insensibilmente verso il centro della squadra, ne restringano la fronte, obbligando anche gli uomini della squadra a restringere gli intervalli fra loro.

Valgono all'uopo le norme date al numero 207.

221. Nei movimenti in ordine sparso il fucile è sempre tenuto a *balanc'arm* per averlo pronto ad aprire il fuoco.

I movimenti in ordine sparso devono essere eseguiti frequentemente anche col fucile a *balonetta inastata* per abituare il soldato a manovrare e combattere col fucile munito di arme bianca, senza perdere spigliatezza e senza temere di ferirsi o di ferire i compagni.

222. Prima d'incominciare gli esercizi l'istruttore deve sempre indicare dove si suppone sia il nemico.

223. Gli esercizi per far imparare alla squadra i movimenti e le trasformazioni devono essere compiuti in terreno uniforme e senza richiedere che gli uomini si appostino a terra — come vorrebbe il terreno —: in tutti gli altri casi, la squadra che si addestri al combattimento, deve sempre prendere la posizione meglio rispondente al terreno ed ai bisogni del combattimento.

Formazioni e movimenti.

Formazioni. — 224. Le formazioni della squadra sono:

Squadra distesa (fig. 3)

» in fila (fig. 4)

» serrata di fronte (fig. 5)

» serrata di fianco (fig. 6).

Marcia. — 225. La marcia dev'essere vivace e spigliata. Nella squadra distesa o serrata di fronte la guida è normalmente a destra; quando si voglia la guida a sinistra, o si voglia riportarla da sinistra a destra, servono gli avvertimenti:

Guida sinistr o *Guida destr.*

Nella marcia di fianco se la squadra è in fila la direzione è affidata all'individuo che è in testa, se la squadra è serrata, al primo uomo della fila di sinistra.

La squadra, in qualunque formazione, inizia la marcia, cambia andatura, si dispone in obliquo e si arresta, con i comandi indicati nell'istruzione individuale.

Esegue pure spostamenti laterali rispetto al nemico, però solo per brevi tratti ed in caso di assoluta necessità.

Al comando *alt* la squadra non cambia formazione; tutti si fermano, si volgono verso il nemico e ciascuno prende la posizione regolamentare che meglio si adatta al terreno.

Allargare e restringere gli intervalli tra gli uomini. — 226.

Squadra distesa, ferma od in marcia:

A sinistra (o destra) a passi aprite.

A sinistra (o destra) a passi (ad un passo) serrate.

FORMAZIONI DELLE SQUADRE.

Squadra distesa.



Fig. 3

Squadra in fila.

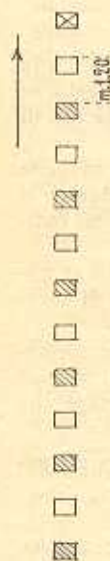


Fig. 4.

Squadra serrata di fianco.

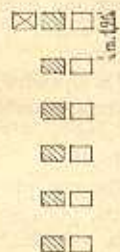


Fig. 6.

Squadra serrata di fronte.



Fig. 5.

- ⊠ Comandante di squadra.
- Soldati di 1^a riga.
- ▨ Soldati di 2^a riga.

Fig. 3-6.

NOTE

1. Nella squadra distesa, gli uomini stanno normalmente ad un passo di intervallo l'uno dall'altro.
2. Nella squadra serrata di fronte, gli uomini stanno come nella formazione di fronte su due righe del plotone in ordine chiuso.
3. Nella squadra in fila o serrata di fianco, gli uomini o le righe, stanno fra loro alla distanza di circa m. 1.20, sia la squadra ferma o sia in marcia.
4. Per l'addestramento della squadra in ordine sparso, il comandante di squadra sta ove meglio può dirigere, osservare, correggere od essere inteso da tutti.

Per regola, questi movimenti si eseguono durante la marcia: l'uomo di base continua la marcia e gli altri prendono gli intervalli comandati spostandosi obliquamente.

Quando eccezionalmente di debbono allargare o restringere gl'intervalli sul posto, gl'intervalli vengono presi con movimento di fianco.

Cambiamenti di direzione. — 227.

1°) SQUADRA DISTESA O SERRATA DI FRONTE, ferma od in marcia:

Dietro front.

Tutti si volgono nella nuova direzione.

Squadra a sinistra (o destra).

Il primo uomo, o la prima fila, di sinistra (o destra) si volge nella direzione indicata dal capo squadra: tutti gli altri uomini, o file, con movimento obliquo, vanno a mettersi di corsa sul nuovo allineamento.

2°) SQUADRA IN FILA O SERRATA DI FIANCO, ferma od in marcia:

Dietro front.

Tutti si volgono nella nuova direzione.

Per fila destr (o sinistr).

L'uomo o la riga di testa della squadra, volgendosi a destra (od a sinistra) si mette in marcia o continua a marciare nella direzione indicata dal capo squadra, gli altri uomini o le altre righe seguono.

Trasformazioni.

Avvertenze. — 228. Quando, essendo la squadra ferma si vuole che le trasformazioni contrassegnate con ** siano compiute avanzando occorre premettere al comando l'avvertimento *Avanti*.

Se si vuole distendere la squadra con intervallo fra gli uomini superiore al normale — che è di un passo — si premette al comando *stendetevi* l'indicazione a passi.

Squadra distesa. — 229. Ferma od in marcia:

1°) ** Disporre la squadra SERRATA DI FRONTE:

A destra (o sinistra) serrate.

Il soldato di destra (o sinistra) della squadra non si muove o prosegue la marcia; gli altri, con movimento di fianco od obliquo, si dispongono prontamente su due righe.

2°) Far avanzare la squadra in fila nella direzione primitiva:

Dalla destra (o dalla sinistra) avanti per uno.

L'uomo di destra (o di sinistra) si mette in marcia o continua a marciare nella direzione indicata dal capo squadra; gli altri, obliquando, vanno a disporsi in fila dietro di lui;

o pure:

Fianco destr (o sinistr) e per fila sinistr (o destr).

Squadra in fila. — 230. Ferma od in marcia:

1°) ** Disporre la squadra DISTESA.

A sinistra (o destra) stendetevi.

L'uomo di testa sta fermo o continua la marcia; tutti gli altri, con movimento obliquo, dalla parte

sinistra (o destra) vanno a mettersi in linea col primo ad intervallo di un passo l'uno dall'altro, fermandosi ed appostandosi o continuando a marciare, secondo che la squadra è ferma od in marcia.

2°) * Disporre la squadra SERRATA DI FIANCO.

Sulla testa serrate.

Il soldato che segue quello di testa si pone alla destra di questo; successivamente ed analogamente gli altri soldati si dispongono per due e serrano sulla testa alla prescritta distanza di riga.

Squadra serrata di fronte. — 231. Ferma od in marcia:

1°) ** Disporre la squadra DISTESA (1):

A sinistra (o destra) stendetevi.

Se la squadra è in marcia, il soldato di destra (o sinistra) che sta in prima riga, ed è di base, continua la marcia; quello di seconda riga si porta appena sulla sua sinistra, ad un passo d'intervallo. Tutte le altre file, con movimento obliquo dalla parte opposta alla base, si allargano in guisa che gli uomini di seconda riga possano disporsi a sinistra dei rispettivi capi-fila e tutti risultino su una sola riga ad un passo d'intervallo l'uno dall'altro.

Se la squadra è ferma, l'uomo di base si apposta, gli altri, con movimento di fianco analogo a quello indicato per la squadra in marcia si stendono nella direzione indicata ed a mano a mano che hanno preso l'intervallo di un passo, si appostano.

Nel distendersi, i soldati evitano di spingersi e urtarsi e volgono con frequenza lo sguardo alla base per regolare su essa il proprio movimento e per prendere subito il necessario intervallo.

(1) Vedasi quanto è detto al n. 220.

2°) Far avanzare la squadra IN FILA nella direzione primitiva:

Dalla destra (o dalla sinistra) avanti per uno.

L'uomo di destra (o di sinistra) di prima riga si mette in marcia o continua a marciare nella direzione indicata dal capo squadra; gli altri, alternandosi tra uomini di seconda e prima riga, si incolonnano obliquando dietro di lui.

3°) Far avanzare la squadra SERRATA DI FIANCO nella direzione primitiva:

Fianco destr (o sinistr) e per fila sinistr (o destr).

Squadra serrata di fianco. — 232. Ferma od in marcia.

1°) Disporre la squadra SERRATA DI FRONTE:

In linea sinistr (o destr).

Il movimento si esegue in modo analogo a quello indicato per l'istruzione di plotone.

2°) Far avanzare la squadra IN FILA.

Avanti per uno.

Il soldato di sinistra della coppia di testa si mette in marcia, o continua a marciare, nella direzione indicata dal capo squadra, quello di destra passa dietro di lui; le altre coppie, regolandosi in modo analogo, si incolonnano dietro la prima.

3°) ** Disporre la squadra DISTESA:

A sinistra (o destra) stendetevi.

Il movimento si compie come se fossero dati contemporaneamente i due comandi: (*in linea a sinistr (o destr) ed a sinistra (o destra) stendetevi*).

Avanzare a gruppi. — 233. La squadra in qualunque formazione avanza a gruppi al comando:

Avanti a gruppi;

o pure:

Dalla destra (o dalla sinistra) avanti a gruppi.

Tre o quattro uomini che si trovano in testa o dalla parte indicata, si dirigono colla maggior celerità all'appostamento indicato dal capo squadra, senza serrarsi l'uno a l'altro. Gli altri seguono il movimento a gruppi di tre o quattro, avendo l'avvertenza di iniziare l'avanzata dopo che il gruppo che li ha preceduti è giunto nel nuovo appostamento.

Esercizi della squadra. — 234. Per quanto la guerra di trincea richieda che l'attaccante proceda, specialmente alle più brevi distanze dalla posizione nemica, proteggendosi con lavori in terra, scavando camminamenti ecc., tuttavia la squadra deve essere addestrata ad avanzare sul terreno di combattimento nel modo stesso che è indicato per l'addestramento individuale e cioè sia approfittando degli ostacoli del terreno, sia avanzando a sbalzi costruendo o completando il riparo ad ogni appostamento e sia, in fine, servendosi di mezzi mobili di protezione.

Perciò, con la squadra riunita vengono ripetuti, con analoghe modalità di esecuzione, gli esercizi prescritti per l'addestramento individuale, tenendo presenti le seguenti norme.

235. Gli esercizi per l'addestramento della squadra debbono essere numerosi ed eseguiti cambiando spesso il terreno sul quale si compiono. Solo così facendo i singoli individui si abituano ad applicare praticamente, in qualunque specie di terreno, quanto venne loro insegnato nell'addestramento individuale. Inoltre, manovrando inquadrati sotto la volontà di un capo, imparano gradatamente a valersi della maggiore libertà di movimenti loro concessa nell'ordine sparso, in quella giusta misura che si ri-

chiede perchè l'iniziativa individuale non vada a scapito della disciplina e di quella coesione che sono indispensabili in qualunque azione collettiva.

236. Prima di cominciare gli esercizi, il capo squadra indica sempre la posizione che si suppone occupata dal nemico e, quando possibile, la fa segnare con nomini o con banderuole.

Egli esige che tutti rimangano attenti e silenziosi o volgano spesso lo sguardo verso di lui per essere pronti ad eseguire quanto egli indica coi comandi, coi cenni e coll'esempio; spiega che i comandi od i cenni per far muovere la squadra in qualunque direzione ed i comandi o segnali di aprire e di cessare il fuoco debbono avere immediata esecuzione per parte di tutti gli individui della squadra; che invece, al comando *alt* ogni soldato è libero di spostarsi qualche poco, se trova un appostamento che gli consenta di fare miglior uso della propria arme o di meglio coprirsi, purchè egli con ciò non venga a pregiudicare il tiro dei propri compagni. Egli avverte, inoltre, che nei movimenti della squadra distesa i soldati non sono obbligati a conservare l'allineamento e, quando si tratti di meglio usufruire degli ostacoli del terreno per proteggersi dalla vista e dal tiro nemico durante l'avanzata, possono anche liberamente aumentare o diminuire gl'intervali fra di loro ed in particolari favorevoli condizioni del terreno anche disporsi a gruppi, avvertendo, però, di non restringere mai la fronte complessiva della squadra; che, se per caso un suo comando o cenno passa inavvertito a qualcuno, questi ne sia avvisato a bassa voce dai vicini.

237. Nell'addestrare la squadra ad avanzare, il capo squadra fa dapprima ben vedere alle reclute la posizione che si suppone occupata dal nemico e sulla quale la squadra deve portarsi; quindi fa notare

come si presenta il terreno che la squadra deve attraversare per giungere su tale posizione e spiega in qual modo sarà conveniente avanzare per meglio coprirsi alla vista ed ai colpi del nemico.

Egli fa quindi avanzare la squadra, disponendola successivamente nelle varie formazioni, tenendo presente che:

1° qualunque sia la formazione con la quale la squadra avanza o sosta, tutti gli uomini devono scrutare il terreno non soltanto dinanzi a sé, ma anche sui fianchi: allorchè la squadra si apposta, i soldati che trovansi alle due estremità devono, come per istinto, collocarsi in modo da poter vigilare sui fianchi e, all'occasione, far fuoco anche in tale direzione;

2° fino a quando si è lontani dalla posizione nemica o la squadra non è soggetta a perdite causate dal fuoco del nemico, è conveniente avanzare con la squadra di fianco su due o su una sola fila;

3° allorchè, con l'avvicinarsi al nemico, la squadra comincia ad esser colpita con qualche frequenza, essa deve stendersi, appostarsi e, se ne ha l'ordine o risulta conveniente, rispondere al fuoco nemico; quindi, avanzare a *sbalzi* (1);

4° una volta distesa, tranne che le condizioni del terreno assolutamente lo impongano, la squadra nell'avanzare a *sbalzi* non cambia più la formazione, mantiene la fronte assegnata e si porta avanti tutta ad un tempo od a piccoli gruppi od anche ad un uomo per volta, a seconda della copertura del terreno;

(1) Intendesi per *SBALZO* il movimento che, sotto il fuoco nemico, gli individui costituenti la linea di fuoco compiono per portarsi ad un nuovo appostamento, qualunque sia il modo col quale tale movimento viene eseguito. Dicesi che una truppa compie l'AVANZATA A SBALZI allorchè procede alternando gli sbalzi con appostamenti e fuochi.

5° quando si deve attraversare un tratto di terreno molto scoperto, e sul quale il nemico può scorgere bene gli uomini della squadra e far cadere su di essi molti colpi, il miglior modo per avanzare senza perdite o con perdite insignificanti è quello di occupare successivi appostamenti molto vicini fra loro e portarsi dall'uno all'altro a corsa velocissima, restando esposti al fuoco il minor tempo possibile.

238. Nel fare eseguire i primi esercizi, il capo squadra si serve dei comandi e poi gradatamente li sostituisce coi cenni e coll'esempio fino ad ottenere che tutti l'obbediscano quasi istintivamente.

239. Se ostacoli del terreno di qualche entità, ma non insormontabili, si presentano nella marcia ad alcuni individui od all'intera squadra, il capo squadra non ammette, per regola, che siano evitati, perchè gli esercizi nel saltare o passar fossi, nel salire o scendere rampe, scalare muri e steccati, e in genere nel superare ostacoli, abilitano il soldato a trarsi facilmente d'impaccio anche nei terreni più difficili e sono indispensabile complemento dell'istruzione in ordine sparso.

Quando arresta la squadra distesa, si assicura che i soldati, nei limiti dello spazio assegnato alla squadra, scelgano subito il loro appostamento e vi si dispongano in modo di essere riparati dalla vista e possibilmente anche dal tiro dell'avversario, che gli uomini d'ala non abbiano deviato dalla giusta direzione restringendo od allargando eccessivamente la fronte della squadra, vigilino sui fianchi della squadra stessa e siano appostati in modo da potere eseguire il fuoco anche in tale direzione. Quindi sorveglianza che ognuno prenda la posizione più adatta per ben puntare, procurando di esporsi il meno possibile.

240. Allorchè gli uomini della squadra si sono appostati e sono pronti a far fuoco, il capo squadra li avverte che tutti coloro i quali, stando appostati, non riescono a scorgere bene il bersaglio, nell'eseguire il fuoco, devono cambiare di posizione e, pur senza scoprirsi più del necessario, mettersi in condizione di ben puntare e colpire il nemico; che nessuno deve sparare, se prima non è stato dato il comando *fuoco*; che il fuoco deve essere cessato immediatamente da tutti al comando od al segnale *cessate il foc*; che, ciascun soldato, per conto proprio, deve smettere di sparare quando non vede più il bersaglio. Fa quindi eseguire il fuoco dapprima singolarmente da ogni recluta e poscia a più riprese, da tutta la squadra riunita per assicurarsi che quanto egli ha detto è stato da tutti ben compreso e viene esattamente eseguito.

Spiega poi che per effetto della polvere senza fumo, anche dopo che la squadra ha incominciato il fuoco, il nemico, per qualche tempo, non riesce a scoprire l'appostamento dal quale partono i colpi e che, perciò, è conveniente, quando non si spara, di rimanere bene appiattati e silenziosi per non svelarsi anzi tempo e, quando si fa fuoco, di scoprirsi il meno possibile.

Fa ben comprendere ai soldati che al comando *avanti* tutti devono sollecitamente lasciare l'appostamento occupato per dirigersi al nuovo appostamento, secondo le indicazioni che verranno date dal caposquadra ed avverte che in guerra, il soldato, il quale esita a lasciare l'appostamento quando riceve l'ordine di andare avanti, commette una gravissima mancanza contro l'onore.

Prima di far muovere la squadra, fa cessare il fuoco.

Esige che tutti mettano l'otturatore in posizione

ordinaria ed abbattano l'alzo, ed avverte che quando l'avanzata è fatta per gruppi, prima di iniziare il movimento tutta la squadra deve cessare il fuoco, il quale verrà ripreso nel nuovo appostamento solamente quando tutta la squadra lo abbia raggiunto; perciò i soldati, a mano a mano che arrivano sul nuovo appostamento, devono rimanere bene appiattati, osservare il nemico senza farsi scorgere e tenersi pronti ad aprire il fuoco.

CAPO IV.

IMPIEGO DELL'ATTREZZO LEGGERO

Premessa. — 241. La recluta deve essere addestrata a servirsi dell'attrezzo leggero stando in piedi, in ginocchio od a terra. Normalmente, nell'avanzare contro le posizioni nemiche, il soldato si serve dell'attrezzo, per la costruzione di ripari individuali, restando nella posizione di *a terra*; perciò, l'addestramento dell'impiego dell'attrezzo deve essere fatto essenzialmente con le reclute *a terra*.

242. La recluta ha già appreso, nell'istruzione individuale, di quale specie di riparo può o deve usufruire e, nell'appostarsi dietro i ripari stessi, ha potuto constatare come deve essere fatto il riparo perchè possa veramente offrire nello stesso tempo una efficace copertura ed un comodo appoggio al fucile.

Risulta, pertanto, facilitato l'addestramento del soldato all'esercizio dell'attrezzo leggero; addestramento che deve essere riferito essenzialmente ai ripari di carattere individuale, perchè allorquando si tratta di lavori d'indole collettiva, le disposizioni devono essere date volta per volta dai comandanti di reparto o l'opera del soldato si limita a compiere i lavori che gli vengono a mano a mano indicati.

Peraltro, affinchè fin dall'inizio dell'addestramento all'impiego dell'attrezzo leggero, l'istruttore indirizzi il lavoro della recluta a concetti esclusivamente pratici, si sono riportati nelle tav. XII, XIII, XIV, XV, profili e dati riflettenti le trincee ed i camminamenti, dai quali risulta come il soldato debba essere abituato a scavare il terreno profondamente mantenendosi in

uno spazio alquanto ristretto, ciò che, aumentando la difficoltà del lavoro, richiede un frequente esercizio di addestramento.

Norme per la costruzione dei ripari individuali. —

243. Qualsiasi riparo deve proteggere non solo sul dianzi, ma anche sui fianchi; perciò anche nella costruzione dei piccoli ripari individuali bisogna procurare di non lasciare scoperti i fianchi e fare del riparo quasi una buca nella quale il tiratore possa appostarsi al sicuro.

Pertanto nel costruire il proprio riparo, il soldato deve dapprima gettare la terra sul dianzi per riparare la testa, poi, quando la testa è ben riparata, allargare il riparo e gettare la terra sui lati, dall'una o dall'altra parte, approfondendo sempre più lo scavo, sino a potersi mettere seduto o in ginocchio (Tav. XVI e XVII figg. 26, 27 e 28).

244. Gli esercizi devono avere carattere progressivo, e cioè, abituare il soldato dapprima a completare i ripari che già si trovano sul terreno, ed a renderli meglio usufruibili (tali, ad esempio, accrescere il volume di un mucchio di terra [Tav. XVIII, fig. 29], approfondire un solco, adattare un fossetto, una buca, addossare un riparo ad un cespuglio [Tav. XIX, fig. 30], ammucciare terra contro una trave [Tav. XX fig. 31], ecc.), quindi a costruire completamente il riparo ricavandolo dal solo scavo del terreno; dove è possibile, è anche molto utile passare da terreni leggeri, facilmente scavabili, a terreni compatti e resistenti con e senza cotenna erbosa.

245. I lavori devono essere compiuti dapprima lasciando prendere al soldato la posizione più comoda, poi quella in *ginocchio* ed infine quella *a terra*, insistendo particolarmente in questa ultima posizione.

246. La celerità nella costruzione dei ripari ha considerevole importanza, perciò bisogna che i soldati apprendano a trarre dall'attrezzo il maggiore rendimento, impiegandolo convenientemente e con i necessari riguardi per non romperlo.

CAPO V.

TIRO DELLE RECLUTE

Generalità. — 247. Per il tiro delle reclute sono assegnate 72 cartucce a pallottola per ciascun tiratore.

Il tiro delle reclute, che deve essere limitato alla distanza di 200 metri, ha per scopo di esercitare il soldato ad eseguire il fuoco dalle varie posizioni ed a concentrare i suoi colpi sul bersaglio.

Le modalità di esecuzione di questo tiro sono lasciate all'iniziativa dei comandanti di compagnia (1), che si atterranno però alle seguenti direttive e prescrizioni:

1°) Ogni recluta deve eseguire almeno dieci lezioni di tiro.

2°) È opportuno che le modalità (distanza, posizione, bersaglio, ecc.) di queste lezioni non sieno le stesse per tutti i tiratori; ma commisurate, oltre che alla progressività dell'istruzione, all'abilità dei singoli individui.

Le cartucce ritenute assolutamente esuberanti per l'addestramento delle reclute più intelligenti e più abili, dovranno essere adoperate per esercitare quelle che dimostrano meno attitudine pel tiro.

3°) Le prime lezioni vanno fatte a distanze brevi, di 50 o anche di 25 metri.

4°) Si debbono impiegare solamente bersagli rettangolari con circonferenze concentriche, il cui rag-

(1) In quei presidi dove, per esigenze di poligono, le lezioni di tiro vengono eseguite contemporaneamente da più compagnie, le modalità per questo tiro sono stabilite dai comandanti di battaglione - o, se necessario, di reggimento o di distaccamento - ai quali i comandanti di compagnia devono far pervenire in tempo le relative proposte.

gio deve essere mantenuto costante nelle varie lezioni di tiro. Bersagli n. 1 (v. tav. XXI, fig. 32).

Per abituare l'occhio della recluta ai tipi di bersaglio che potrà avere di fronte in guerra, possono essere utilmente impiegati anche i bersagli n. 2 e n. 3 (v. tav. XXII e XXIII, figg. 33 e 34).

5°) La segnalazione va fatta, in tutte le lezioni, colpo per colpo.

6°) Il tiratore deve essere lasciato libero di sparare le cartucce assegnategli con tutta calma, affinché prenda confidenza colla propria arma ed acquisti fiducia in essa, perciò le eventuali osservazioni che l'istruttore avesse da fare per il tiro devono essere fatte a bassa voce in modo che le senta solamente il tiratore cui sono dirette.

7°) Per lo scopo che col tiro delle reclute deve essere raggiunto, è necessario che l'istruttore possa seguire, lezione per lezione, il progresso fatto nel tiro da ogni recluta; per ciò, oltre all'impiego dei bersagli a cerchi con valore costante dei punti colpiti ed alla registrazione dei punti ottenuti dalla recluta in ogni lezione, riesce oltremodo utile l'uso dei foglietti fac-simile (1), semprechè sopra di essi vengano segnati i punti colpiti con scrupolosa esattezza.

Difficoltà di poligoni, deficienza di personale e, talvolta, ristrettezza di tempo, non rendono sempre agevole di compilare i foglietti fac-simile in modo che la consultazione di questa riesca veramente utile: è quindi conveniente che il loro impiego sia lasciato in facoltà dei comandanti di compagnia i quali — tenuto conto delle circostanze sopra accennate e delle attitudini dei singoli individui per il tiro — vi ricorreranno in quella misura più o meno

(1) I foglietti fac-simile del bersaglio rappresentano in una scala molto ridotta il tipo di bersaglio impiegato.

larga che riterranno opportuna per raggiungere nel miglior modo gli scopi del tiro delle reclute.

8°) Le lezioni di tiro vanno, di preferenza, eseguite all'appoggio, sia dalla posizione in piedi (appoggio verticale ed orizzontale) sia dalla posizione in ginocchio ed a terra (appoggio orizzontale) e, dove possibile, collocando il tiratore in trincea. Devono essere eseguite qualche lezione con la batonetta innalzata ed almeno una delle ultime lezioni col fucile in feritoria: questa può essere facilmente ed ovunque formata con sacchi da terra.

9°) Qualora il poligono non permettesse il tiro oltre 100 metri, nelle lezioni che si vorrebbero eseguire a 200 metri si useranno invece a 100 metri i bersagli n. 1, 2, 3 ridotti di metà (quadrato di 0.90 di lato; cerchi di 0.15; 0.30 e 0.50 diametro).

10°) La valutazione dei punti è costante per ogni lezione ed è così stabilita:

quattro, nella circonferenza minore;
tre, nella circonferenza centrale;
due, nella circonferenza maggiore;
uno, nel resto del bersaglio.

Art. 1.

NORME PER L'ISTRUTTORE

248. — Gli istruttori devono seguire, colpo per colpo, il tiro delle proprie reclute in modo da poter formarsi subito un'idea dell'attitudine che ciascuna di esse dimostra per il tiro e vedere quale profitto hanno tratto dalla scuola di puntamento, facendo ripetere più frequentemente gli esercizi di puntamento a coloro che ne hanno maggior bisogno.

L'attenzione degli istruttori deve essere rivolta essenzialmente agli errori di precisione e di giu-

stezza che la recluta commetta: occorre cioè che, l'istruttore ottenga, dapprima, che il tiratore raggruppi i suoi colpi, quindi, nel caso che i colpi si raggruppino troppi distanti dal centro, modifichi il puntamento in modo da portare i colpi al centro del bersaglio.

Perciò occorre, anzitutto, procurare con assidua vigilanza, che i segnatori indichino esattamente, colpo per colpo, dove il bersaglio è stato colpito. Alle brevi distanze di 20-50 metri, molte volte si riesce a vedere il punto colpito dalla stessa stazione di tiro, ciò che è molto vantaggioso per l'istruzione: negli altri casi, per garantire l'esattezza della segnalazione, è necessario cambiare spesso i segnatori perchè l'operazione di segnare accuratamente i punti colpiti, richiede continua attenzione e stanca il personale.

249. L'istruttore, che sta vicino al tiratore per sorvegliare il tiro, deve, quando occorre correggerlo, farlo a bassa voce e, specialmente nelle prime lezioni, quando la recluta, per l'emozione o per altre ragioni, non esegue bene il puntamento, bisogna che l'istruttore insista nel raccomandarle di *puntare sempre al centro*, di non spostare, cioè, il punto di mira, ciò che qualcuno sarebbe forse portato a fare: soltanto ottenendo che il tiratore punti sempre al centro si può giungere a conoscere se gli errori di tiro sono dovuti a mulevoli e continui errori del tiratore (come allorchando i colpi risultano largamente sparsi sul bersaglio) oppure dipendono da un errore costante del tiratore od a difetto dell'arme (colpi raggruppati fuori del centro, costantemente in una data parte del bersaglio).

Quando sia conosciuto l'errore costante di un tiratore o dell'arme (e si può verificare se dipende dal tiratore o dall'arme facendo impiegare questa

in un *tiro di prova* da un buon tiratore) l'istruttore dà, nel tiro, i necessari suggerimenti alla recluta perchè non dimentichi di spostare il punto di mira di quanto occorre per far cadere i colpi nel centro, affinché tale spostamento diventi, pel tiratore, come istintivo.

L'istruttore peraltro deve tener presente che:

La correzione del puntamento per difetti dell'arme dovrà esser fatta solo quando lo spostamento è costante in direzione e superiore, nel tiro a 100 o 200 metri, a metri 0.30; quando cioè il centro della rosa risulta fuori del circolo di diametro mediano. In tal caso si dovrà puntare nel punto simmetrico del bersaglio, cioè opposto al centro della rosa rispetto al centro del bersaglio e ad ugual distanza da questo (1) ed è sempre conveniente far eseguire un *tiro di prova* da un buon tiratore.

Se l'errore di precisione è tale che la metà dei colpi circa, o più, riuscisse fuori del bersaglio il fucile dovrà essere riparato (2).

Art. 2.

OGGETTI PER SEGNALAZIONI AL BERSAGLIO E LORO FUNZIONAMENTO.

250. Per segnalare i risultati del tiro occorrono per ciascun segnatore:

Due aste da segnalatore. Queste aste sono di canna o di legno leggero, lunghe circa tre metri e portano ad un'estremità un telaioetto a losanga di

(1) Quando il *tiro di prova* è fatto contro bersaglio manito di falso scopo, si dovrà dirigere la linea di mira sopra un punto posto sotto a quello opposto al centro della rosa di una quantità eguale alla distanza del falso scopo dal centro del bersaglio.

(2) L'arme in questo caso dovrà essere inviata ad una fabbrica d'armi con l'indicazione «deficiente di precisione».

metri 0.30 di lato, disposto con la diagonale maggiore lungo l'asse dell'asta e sul quale è distesa tela bianca. Si adoperano nei poligoni sistemati a fosso quando la segnalazione dei punti colpiti è fatta colpo per colpo.

Tre banderuole, una rossa, una nera ed una bianca, formate con bacchette lunghe poco più di un metro e portanti ad una delle estremità un drappo ben visibile alle varie distanze di tiro. Le bacchette debbono essere di grossezza tale che il signatore possa tenerne tre nella stessa mano che porta la tavoletta per dischi più sotto descritta. Queste banderuole si adoperano, tanto nei poligoni sistemati a fosso, quanto in quelli sistemati a bonetti, quando la segnalazione dei punti colpiti è fatta dopo una serie di colpi, e soltanto nei poligoni sistemati a bonetti quando la segnalazione dei punti è fatta colpo per colpo, legando però in tal caso ciascuna banderuola all'estremità di una canna lunga metri tre circa.

Ogni signatore dev'essere inoltre provvisto di una tavoletta per dischi da otturare i fori sui bersagli, ed ogni coppia di signatori di un piccolo recipiente con colla e dell'occorrente numero di dischi di carta del voluto colore.

La tavoletta per dischi è un'assicella di legno sottile o un pezzo di cartone di forma oblunga con un foro verso un'estremità, nel quale passa il dito pollice. Deve avere dimensioni tali da potervi disporre sopra, l'uno dall'altro disgiunti, una dozzina di dischi già preparati con la colla.

251. Nei tiri individuali, occorre alla linea dei signatori una bandiera formata da un'asta leggera (possibilmente di bambù), lunga da tre a quattro metri, e da un drappo bianco quadrato di un metro di lato, avente sulle due facce una striscia rossa larga

30 centimetri, disposta secondo la diagonale che va dall'angolo superiore del drappo attaccato all'asta all'angolo inferiore opposto.

Uguale bandiera occorre per la stazione dei tiratori.

Infine occorre uno specchio alla linea dei bersagli. Tale specchio deve avere una luce rettangolare di circa centimetri 9 per 14, ben tersa e di buona qualità, collocata in una solida cornicetta di legno chiusa posteriormente da una sottile assicella. Lo specchio viene assicurato, con una leggera inclinazione, ad un'asta sufficientemente lunga perchè esso possa sporgere al disopra del fosso, o bonetto, quanto è necessario per vedervi riflessa la bandiera della stazione dei tiratori.

L'asta con lo specchio è piantata il più che sia possibile discosto dalle linee di tiro e davanti al capo-signatore a distanza tale che questi, seduto dietro il riparo, vegga bene nello specchio la bandiera della stazione dei tiratori.

252. Nei campi di tiro provvisori, quando non è possibile far uso dello specchio da signatori, si useranno appositi segnali di tromba, che saranno ripetuti dalla linea dei bersagli prima che si possa iniziare il tiro. I segnali di tromba sono specialmente impiegati nei campi di tiro in montagna, perchè quivi non è sempre possibile costruire bonetti o fossi.

Art. 3.

NORME PER L'ESECUZIONE DELLE LEZIONI DEI TIRI INDIVIDUALI

Direttore del tiro. — 253. Durante il tiro, il più elevato in grado o più anziano fra gli ufficiali presenti, con comando di truppa, è direttore del tiro e, come

tale, responsabile della disciplina e dei servizi di sicurezza e di segnalazione.

254. Di regola il tiro è fatto per compagnia, sotto la direzione del rispettivo comandante.

Invece nei grandi poligoni, quando il tiro è fatto da più compagnie insieme, fa da direttore del tiro il comandante del battaglione o, in assenza, il capitano più anziano delle compagnie presenti.

255. Ogni compagnia usufruisce, normalmente, di quattro linee di tiro, eccezionalmente di sei, mai di più.

Nei grandi poligoni converrà lasciare un sufficiente intervallo tra le varie compagnie, per evitare che si disturbino a vicenda.

256. Prima che la lezione cominci il direttore del tiro si assicura:

che siano a posto le sentinelle ed osservate le prescrizioni di sicurezza stabilite dalla *consuegna permanente* del campo di tiro;

che i bersagli siano a posto e ben preparati per funzionare;

che per ogni compagnia il personale ai bersagli sia composto di un graduato e di un numero sufficiente di zappatori e che, quando sparano più compagnie contemporaneamente, siavi sempre nel fosso un ufficiale o maresciallo;

che presso il riparo dei segnatore siavi esposta una bandiera bianca con striscia rossa;

che analoga bandiera sia sollevata alla stazione dei tiratori e disposta in modo che sia ben vista nello specchio del capo-segnatore e sia nel tempo stesso ad immediata disposizione del direttore durante il tiro.

Esecuzione del fuoco. — 257. Per cominciare o riprendere il fuoco il direttore del tiro fa abbassare

la bandiera della stazione di tiro: il capo-segnatore, visto ciò ed assicuratosi che tutti i segnatore sono al riparo e perfettamente al sicuro, fa abbassare a sua volta la bandiera della linea dei bersagli.

I tiratori, vista abbassata la bandiera dei bersagli, prendono senza comando la posizione prescritta, caricano l'arme e rimangono a *pronti* in attesa del comando *fuoco* dato dal comandante la compagnia.

Appena sentito tale comando, ogni tiratore inizia il fuoco e lo continua fino a che abbia sparato tutte le cartucce oppure fino a che senta il comando *cessate il foc.*

258. Se il tiro è fatto per compagnia, il suo comandante, vista abbassata la bandiera della linea dei bersagli, potrà dare il comando *fuoco* non appena si sarà accertato che i propri tiratori possano iniziarlo.

Invece, quando più compagnie sparano contemporaneamente, il direttore del tiro, dopo aver constatato che la bandiera sulla linea dei bersagli è abbassata e che alla stazione di tiro corrisponde ad ogni bersaglio un tiratore pronto ad iniziare il fuoco, fa un segnale per far cominciare il fuoco.

Ogni compagnia si regola allora come se fosse isolata premettendo ai comandi *fuoco e cessate il foc* l'avvertimento « 1^a o 2^a ecc... compagnia ».

Quando i tiratori di tutte le compagnie hanno ultimato il fuoco, scaricato le armi e sgombrati i posti assegnati ai tiratori per l'esecuzione del fuoco, il direttore del tiro fa alzare la bandiera.

259. Quando il direttore del tiro vuole avvertire il capo-segnatore della cessazione del fuoco, fa alzare la bandiera della stazione di tiro ed allora il capo-segnatore fa alzare anch'esso la bandiera della linea dei bersagli.

Qualora occorra al capo-segnatore di far cessare il fuoco, fa alzare egli la bandiera dei bersagli senza

permettere ai segnatori di muoversi dal loro posto finchè non abbia veduto nello specchio che anche alla stazione di tiro la bandiera sia stata alzata.

260. Finchè la bandiera della stazione dei bersagli è alzata, i tiratori stanno a *piéd arm* con l'otturatore in posizione ordinaria. Gli armati di moschetto stanno a *brace arm*.

261. I segnali della bandiera per cominciare e cessare il fuoco devono essere dati ed avere effetto per tutte le linee di tiro ad un tempo; ciò per evitare equivoci e disgrazie.

Segnalazione dei punti. — 262. Nelle lezioni in cui la segnalazione è fatta colpo per colpo come nel tiro delle reclute, i punti sono segnalati nel modo seguente:

Nei poligoni sistemati a fosso, ogni segnatore se deve segnalare un *quattro*, fa apparire le due aste da segnatore verticalmente davanti al bersaglio: se deve segnalare un *tre* ne fa apparire verticalmente una sola; se deve segnalare un *due* od un *uno* fa pure apparire un'asta sola inclinata rispettivamente a sinistra o a destra rispetto alla linea di tiro e sporgente in fuori del bersaglio; per indicare uno *zero* agita da destra a sinistra e viceversa una delle aste davanti al bersaglio.

Nei poligoni sistemati a bonetto, la segnalazione colpo per colpo è fatta con le apposite banderuole, legate ciascuna all'estremità di una canna, facendo sporgere lateralmente dal bonetto le banderuole rossa e bianca, contemporaneamente, per segnalare *quattro*, la sola banderuola rossa per segnalare *tre*, la banderuola nera per segnalare *due*, la banderuola bianca per segnalare *uno* ed agitando dall'alto in basso e viceversa od al disopra del bonetto la banderuola bianca per indicare *zero*.

Segnalato il valore del punto, si indica coll'estremità dell'asta della banderuola la posizione del punto colpito sul bersaglio.

263. Il tiratore osserva da sè stesso il risultato di ciascun colpo sparato e dice a voce alta non solo il punto fatto, ma anche la disposizione del punto colpito rispetto al centro; così per esempio: *due* basso a destra, *uno* alto a sinistra, ecc.

264. **Cartucce.** — Il comandante di compagnia dispone per il prelevamento delle cartucce, che è fatto di regola sul luogo stesso del tiro.

Perciò, dal comando di corpo o di distaccamento, viene comandato al campo di tiro apposito personale per il servizio delle munizioni.

Prima di cominciare il tiro, i comandanti di plotone ispezionano accuratamente le armi, visitano le giberne e fanno distribuire le cartucce nel numero prescritto per la lezione.

Sorveglianza. — 265. Il comandante di compagnia dirige gli esercizi di tiro del proprio riparto; egli, prima che incominci la lezione, spiega ai soldati la specie di esercizio che si accingono a compiere e fa, in proposito, le necessarie raccomandazioni: se le condizioni atmosferiche sono molto sfavorevoli, o si rendano tali nel corso della lezione, il comandante di compagnia non inizia, o sospende l'esecuzione del tiro. Per lo scopo del tiro delle reclute è da evitarsi l'esecuzione del tiro (particolarmente alla distanza di 200 metri) quando soffi vento forte in senso trasversale alla direzione del tiro.

266. Di massima, ad ogni squadra è assegnata una linea di tiro e la sorveglianza delle squadre è affidata ai rispettivi comandanti di plotone.

Ogni capo-squadra sta presso il tiratore della propria squadra e registra sul quaderno degli specchietti di tiro (mod. 1, vedi pag. 156) i risultati ottenuti da ciascun individuo; egli, quando s'avveda che il tiratore sbaglia, interviene a correggerlo, avvertendolo a bassa voce; di massima è opportuno ricordare alla recluta, la posizione da prendere, l'alzo da impiegare ed il punto del bersaglio ove dirigere la linea di mira. Il capo squadra avverte e corregge il tiratore prima che questo si metta a *punt*; dopo che il tiratore è a *punt*, non si dovrà mai rivolgergli osservazioni salvo che per evitare possibili disgrazie, nel qual caso si fa al soldato ritirare l'arme col comando: *ritiraf arm.*

267. A lezione ultimata e possibilmente sul luogo stesso del tiro, il comandante della compagnia deve, colla scorta dei mod. 1 delle squadre, comunicare alle reclute le sue impressioni e le sue osservazioni sul modo col quale la lezione è stata svolta e, citando a titolo di lode le reclute che hanno ottenuto i migliori risultati, destare negli altri una profittevole emulazione. Indica poi ai comandanti di plotone, quali reclute hanno bisogno di compiere maggiori esercizi di puntamento e stabilisce quali tiratori dovranno ripetere la lezione e per quali si dovranno registrare i punti sul fac-simile.

Avvertenze varie. — 268. È vietato ai tiratori di prepararsi le cartucce sul terreno o in qualsiasi modo disporre perchè siano più facilmente alla mano.

269. Se per motivi non dipendenti dal tiratore, questi è costretto a sospendere il fuoco, gli sarà concesso di rifare la lezione.

270. Un tiratore non deve, di regola, eseguire più di una lezione al giorno ed in ogni caso mai più di due.

271. Ultimato il proprio tiro e dopo avvenuta la segnalazione dei punti, ogni tiratore verifica l'interno della canna, raccoglie i bossoli ed i caricatori e consegna al proprio capo squadra le cartucce non sparate.

272. Appena terminata la lezione di tiro, i comandanti di plotone passano un'accurata ispezione alle armi ed alle giberne, assicurandosi che le viti di culatta siano ben forzate. Fanno riunire le cartucce non sparate ed i bossoli di quelle sparate e ritirano dai capi squadra i quaderni degli specchietti di tiro.

Cartucce e bossoli vengono subito consegnati, separatamente le une dagli altri, al personale incaricato del servizio delle munizioni.

273. Dopo il tiro d'ogni giornata si fa eseguire la pulitura delle armi; per le reclute questa dev'essere fatta a guisa d'istruzione.

In una delle giornate di tiro si approfitterà poi della pulitura suddetta per insegnare alle reclute tutte le singole operazioni che il soldato deve fare per eseguire la pulitura straordinaria.

S' insegnerà anche a fare la pulitura della canna con la bacchetta del fucile munita dello scovolino, spiegando in quali circostanze speciali soltanto se ne deve far uso (1).

Registrazioni. — 274. Rientrata la truppa agli alloggiamenti, il comandante della compagnia cura che i risultati dei tiri eseguiti vengano al più presto e con esattezza registrati dai capi plotone sul libretto di tiro.

Art. 4.

BUON USO DEL FUCILE

Avvertenze. — 275. Il fucile mod. 1891 è arme così buona che nell'uso suo non avverranno mai incon-

(1) Vedasi Capo I, nn. 52 e 60 a 68.

venienti, se sarà ben composta, ben tenuta e ben maneggiata. Se, cioè, il soldato osserverà costantemente le seguenti semplici norme che verranno insegnate alla recluta a mano che, nel corso dell'istruzione, se ne presenterà favorevole occasione:

tenere avvilito completamente il bottone dell'otturatore;

tenere bene avvitate le viti di culatta mobile;

tenere sempre la canna sgombra da stoppacci od altro;

tenere costantemente pulite le varie parti del fucile, segnatamente l'interno della canna e della culatta mobile, l'interno del cilindro e della scatola serbatoio;

quando, come talvolta può accadere nelle trincee, il fucile cade nel fango, bisogna subito togliere l'otturatore e pulire l'arma prima che il fango possa disseccarsi o comunque indurirsi: un ritardo nell'eseguire tale pulitura può riuscire pernicioso, perchè il fucile infangato non funziona più;

stando in trincea, con l'arma all'appoggio, verificare frequentemente l'interno della canna, togliendo l'otturatore o guardandolo dalla bocca, per evitare di sparare con la bocca otturata da terra o da sabbia;

non usare mai cartucce imbrattate e perciò pulire quelle che cadessero accidentalmente a terra, prima di adoperarle nel tiro, e tenere pulito l'interno delle giberne;

caricare sempre l'arma col caricatore, anche quando ciò si debba fare con una cartuccia sola;

caricare sempre l'arma con caricatori ben composti; cioè, con tutte le cartucce assicurate dalle nervature posteriori del caricatore e perciò egualmente sporgenti;

non usare caricatori visibilmente deformati;

maneggiare l'otturatore col palmo della mano e con decisione, nel modo insegnato.

276. Nonostante la bontà dell'arma e la buona istruzione impartita ai soldati, possono verificarsi, in casi speciali, per incuria o per intervento di circostanze anormali, alcuni inconvenienti, che qui di seguito si descrivono indicando anche i rimedi da portare ad essi, affinchè l'istruttore in tutti i casi, anche se rarissimi, non rimanga mai sorpreso ed incapace di provvedere. In ogni singolo caso egli provvederà quindi immediatamente nei modi qui suggeriti, salvo a far rapporto ai superiori per quelle disposizioni generali e speciali che potessero occorrere.

Sarebbe errore parlare di proposito di detti inconvenienti alla recluta, nella quale potrebbe nascere il dubbio che il fucile non sia l'ottima arma che invece è; ma, nel corso dell'istruzione e specialmente nel tiro con cartucce a pallottola, gli inconvenienti di cui si tratta possono verificarsi ed in tal caso l'istruttore deve trarre occasione per insegnare a tutte le reclute il modo di riparare all'inconveniente presentatosi, dovendosi gradualmente ottenere che il soldato acquisti una tale conoscenza dell'arma, da essere in condizione, durante gli esercizi di tiro ed in combattimento, di rimediare a tutti gli inconvenienti che possono verificarsi nella carica e nello sparo senza il concorso dell'istruttore.

Canna otturata. — 277. Lo sparare con la canna otturata, sia da stoppacci, sia da altro, può dar luogo a gravi inconvenienti e financo allo scoppio della canna.

Ad evitarli, è vietato in modo assoluto di otturare comunque la canna per preservarne l'interno dalla polvere, dalla pioggia, o per altra ragione qualsiasi; è inoltre stretto dovere di chi adopera il

fuocile, di visitare l'interno della canna ogniqualvolta impugna l'arme per servizio, onde accertare che essa non contenga corpi estranei; nel qual caso dovrà toglierli con la bacchetta (1).

278. Un caso d'otturazione della canna, che può facilmente dar luogo a scoppi, è quello di una pallottola rimastavi entro nello sparo per anormale funzionamento della cartuccia; il che si verifica essenzialmente quando da questa si toglie parte della carica. Tale anormale funzionamento è annunziato al tiratore dalla mancanza quasi totale del rinculo e dalla piccolezza e irregolarità della detonazione. Quest'ultima è però difficilmente avvertita dal soldato, quando non sia solo a sparare e non proceda nel tiro con la voluta calma; perciò è essenzialmente dalla mancanza del rinculo che si deve comprendere che, nello sparo, la pallottola della cartuccia è rimasta nella canna.

Quando il tiratore avverte tale sintomo, od anche l'altro di una detonazione meno forte o meno sonora, dovrà senz'altro cessare il fuoco, verificare l'interno della canna e, se questa non è perfettamente sgombra, riferirne al capo squadra od al comandante di plotone.

Scatto a vuoto. — 279. Se scattando l'arme il colpo non parte, si ripete lo scatto e, se l'inconveniente si rinnova, si apre l'otturatore, si espelle la cartuccia e si continua il fuoco con altra cartuccia.

(1) Affinchè la visita dell'interno della canna diventi per militari di truppa una vera abitudine, è stretto dovere di ogni comandante di compagnia (o di reparto inferiore se isolato), ogni qualvolta assume il comando per qualsiasi servizio, di ordinare ai militari stessi di assicurarsi che le canne dei fucili non contengano corpi estranei. Prima di iniziare il tiro al bersaglio le armi dovranno però sempre essere ispezionate dai comandanti di plotone.

280. Se lo scatto a vuoto si ripete con altre cartucce, si deve verificare se non dipenda da fecce nell'interno della testa del cilindro, dal bottone non bene avvitato, dal manubrio non completamente abbattuto, inconvenienti ai quali il soldato stesso può facilmente porre rimedio.

Quando non ostante l'arme risulti ben tenuta, ben composta e bene adoperata, lo scatto a vuoto si ripete con frequenza sopra diverse cartucce, allora dipendendo esso da guasti sopravvenuti nell'arme (percussore rotto, perdita di forza della molla spirale, ecc.), o, come può in qualche rarissimo caso accadere, a difetto delle cartucce, il soldato ne riferisce al capo squadra, il quale provvede a cambiare le parti rotte con quelle che ha di ricambio, oppure ne riferisce al proprio comandante di plotone.

Bossolo o cartuccia che sfugge all'azione dell'estrattore. — 281. Per espellere dalla camera un bossolo il quale sia sfuggito all'azione dell'estrattore, si deve impiegare la bacchetta, introducendola dalla parte della testa nella bocca della canna e battendo con essa replicati colpi sul bossolo, finchè questo venga spinto fuori della camera.

Quando si tratta d'espellere una cartuccia carica che sfugge all'azione dell'estrattore, l'operazione deve sempre eseguirsi in presenza di un graduato e nel modo seguente: si toglie prima l'otturatore, quindi, sostenendo con la mano sinistra l'arme orizzontale, canna in alto, s'introduce con la destra la bacchetta e, con leggeri colpi contro la pallottola, si obbliga la cartuccia a muoversi e ad uscire dalla camera.

282. In qualche specialissimo caso possono avvenire difficoltà di estrazione dei bossoli dopo lo sparo

e sfuggita di questi all'azione dell'estrattore in causa di pulviscolo che vada a depositarsi nella camera della canna, sul cilindro e sopra le cartucce; il che può succedere quando il tiro si esegua con forte vento in località sabbiose, specialmente sopra spiagge marine. Si rimedia, in genere, con frequenti puliture delle camere e dei cilindri e col pulire dalla polvere le cartucce prima di adoperarle nel tiro, però senza toglierle dal caricatore.

Inceppamento delle cartucce. — 283. Con l'arme ben tenuta, ben composta e ben maneggiata i casi di inceppamento sono rarissimi.

Con cartucce da salve, la cui pallottola ha poca rigidità, possono incontrarsi difficoltà nel caricare, ma l'uso regolare e sicuro dell'otturatore le fa superare.

Gli inceppamenti con cartucce a pallottola, i quali hanno conseguenze sulla celerità ed efficacia del tiro, sulla sicurezza dell'arme e del tiratore, possono avvenire per le seguenti cause:

a) *Rallentamento delle viti di culatta.* — Quando tale rallentamento si verifica, il caricatore rimane più basso e allora, spingendo avanti l'otturatore per eseguire la carica, esso non trova alcuna cartuccia, talchè viene a mancare il caricamento.

Occorre perciò che, prima di cominciare il tiro, nella verifica che deve sempre essere fatta all'arme, si controlli se tali viti sono ben forzate.

b) *Perdita di forza dell'elevatore.* — Quando ciò avviene, l'elevatore non spinge con la necessaria energia le cartucce del caricatore, specie le ultime, per cui esse non si presentano col fondello elevato abbastanza perchè l'otturatore possa spingerle innanzi per farle entrare nella camera.

Si rimedia, per il momento, all'inconveniente, bat-

tendo piccoli colpi sulla punta della pallottola, in modo da far prendere alla cartuccia la posizione adatta per poter essere spinta nella camera dall'otturatore.

A tiro ultimato, però, si dovrà levare dal fucile il serbatoio, pulirlo, specialmente nella parte interna e vicino al punto di rotazione dell'elevatore, rimetterlo a sito sul fucile e quindi provarlo con un caricatore avente cartucce da esercitazione, per accertarsi che il difetto è scomparso.

Se in questa verifica il funzionamento continuasse a non essere regolare, si dovrà riferirne al capo-squadra perchè venga sostituito il serbatoio.

c) *Deformazione del caricatore.* — Un caricatore può essere deformato nella ripiegatura delle labbra e in tal caso ne deriva l'inconveniente che la cartuccia superiore si dispone con la pallottola troppo alta; oppure è deformato nel dente di presa del gancio ed allora ne viene l'altro inconveniente che esso non è tenuto con la stabilità dovuta.

Non è prudente eseguire il tiro con caricatori alterati, poichè ne potrebbero seguire accidenti con conseguenze gravi. Perciò, quando alla truppa vengono distribuiti caricatori sciolti, è dovere dei graduati di verificare attentamente tutti i caricatori prima d'iniziare il tiro.

I caricatori che non sono in buone condizioni di servizio, devono essere immediatamente sostituiti.

d) *Cartuccia non afferrata dalla testa del cilindro otturatore.* — Può accadere che, nel movimento di avanzata dell'otturatore, una cartuccia, pur essendo spinta nella camera dalla testa del cilindro, non sia, per cause diverse, afferrata da questa. In tal caso se, invece di abbattere il manubrio con un forte colpo, si tira nuovamente indietro l'otturatore, la cartuccia rimane nella camera e ne avverrà che, in un successivo movimento di avanzata

dell'otturatore, sarà spinta avanti una nuova cartuccia, la quale con la punta della pallottola andrà a battere contro il fondello della prima.

Ciò si avverterà dalla difficoltà di proseguire a far avanzare l'otturatore ed in tal caso converrà senz'altro togliere con la mano la seconda cartuccia e con la bacchetta la prima. Persistendo negli sforzi per mandare avanti la seconda cartuccia, si produrrebbero inconvenienti, fra cui quello di spostare dalla sua posizione normale la pallottola della seconda cartuccia e farla rientrare irregolarmente nel bossolo; in qualche caso poi, anche quello più grave di produrre l'accensione della prima cartuccia, con conseguente scoppio dell'arma.

Le cartucce, che per una causa qualsiasi avessero la pallottola ricalcata nel bossolo, non dovranno mai essere sparate e perciò verranno dai corpi versate alla direzione d'artiglieria della propria circoscrizione.

Per evitare l'inconveniente della mancata presa della cartuccia, è di somma importanza che, spinto avanti l'otturatore, il manubrio venga abbattuto interamente e con forza. Tale atto dovrà quindi essere bene impresso nella mente del soldato, sicchè diventi in lui abituale di bene eseguirlo ogniqualvolta deve fare la carica (sia essa simulata o fatta con cartucce da esercitazione, da salve o a pallottola), senza con ciò preoccuparsi del possibile guasto dell'estrattore, parte di facile e poco costoso cambio

Art. 5.

ACCESSORI E PARTI DI RICAMBIO

Avvertenza. — 284. La recluta viene a conoscere, a mano a mano che li impiega, quali sono gli *accessori* del fucile ed il loro uso: è necessario che essa sappia anche quali *parti di ricambio* sono date in consegna

al caposquadra, per poter all'occorrenza richiederle per la sostituzione di quelle che si fossero rese inservibili.

285. Accessori. — Gli *accessori* pel fucile o moschetto sono:

L'*ampollino* per olio con *coperchio* e *spillo*. Ne ha uno ogni armato di fucile.

Il *cacciavite*: consta di *lama* e *manico*. Ne ha uno ogni graduato armato di fucile.

La *bacchetta* di ottone: serve normalmente, in guarnigione, per la pulitura interna del fucile o del moschetto; vi si notano i *denti* e l'*anello*. Ogni compagnia ha venti bacchette d'ottone da darsi in consegna ai capi-squadra.

Lo *scovolino* di crini: si avvita alla bacchetta e serve a pulire ed ungere l'interno della canna. Lo si adopera solamente in guerra, nelle grandi manovre e manovre di campagna, nei campi d'istruzione, nei tiri collettivi che si eseguono fuori delle ordinarie sedi e nelle esercitazioni estive degli alpini. Ogni compagnia ha tanti scovolini quanti sono gli armati di fucile o moschetto. Gli scovolini sono conservati nel magazzino della compagnia e dati ai soldati solo alla partenza per la guerra o per le manovre ed esercitazioni sopra indicate.

Gli *accessori*, che gli armati di fucile devono portare con sè, sono riposti nello *zaino*.

Parti di ricambio. — 286. Ogni capo-squadra è fornito delle seguenti *parti di ricambio*:

una molla spirale del percussore;

una molla spirale dell'esputatore;

un bottone dell'otturatore;

un percussore con punta;

un estrattore.

Le parti di ricambio sono riposte nello *zaino*.

287. Esso, fatta eccezione per gli estrattori, vengono impiegate per surrogare parti guaste, o difettose, senza che per ciò occorran norme speciali.

Per il cambio dell'estrattore si osservano le norme del numero seguente.

L'estrattore non deve mai essere tolto dal cilindro neppure nel fare la pulitura straordinaria. Quando è guasto ed inservibile dev'essere cambiato dal capo-squadra.

Il capo-squadra, per togliere dal cilindro l'estrattore guasto, preme con forza, in basso ed in avanti, col taglio del cacciavite, sull'intaglio dietro l'aletta del cilindro in modo da disimpegnare il risalto dell'estrattore e così spingerlo fuori dal suo alloggiamento: mette quindi a posto il nuovo estrattore con leggera pressione, in senso opportuno, contro un tavolo o pezzo di legno.

Trattandosi di cambiare un estrattore mod. 912, il capo-squadra, per togliere dal cilindro l'estrattore guasto procede come segue: mette la lama del cacciavite in piano sulla testa del cilindro ed il taglio di essa sotto il dente dell'estrattore. Spinge all'indietro la testa dell'estrattore, facendo leva col cacciavite sulla corona semianulare della testa del cilindro, in modo da allontanare e quindi svincolare il risalto di esso dal suo incasso nel cilindro, sfilandolo in tal modo l'estrattore dal suo alloggiamento. Mette quindi a posto il nuovo estrattore con una certa pressione a mano e quindi introduce completamente l'estrattore nel suo alloggiamento battendovi leggeri colpi sulla testa col manico del cacciavite, o spingendo l'estrattore facendo forza contro un tavolo, o sopra un pezzo di legno.

Perchè i capi-squadra siano in grado di bene eseguire tale operazione, verrà loro fatto speciale insegnamento dagli ufficiali della compagnia.

CAPO VI.

ESERCITAZIONI DI MARCIA

Premessa. — 288. Le esercitazioni di marcia sono necessario, indispensabile complemento all'addestramento tattico della recluta e servono a ringagliardire il fisico e ad elevarne il morale facendole acquistare maggior fiducia nelle proprie forze.

Le esercitazioni di marcia, inoltre, offrono favorevole occasione ai comandanti dei reparti per conoscere bene i propri dipendenti; di sviluppare nella truppa il sentimento di cameratismo e di rendere più completo l'affiatamento coi loro ufficiali.

289. Con le esercitazioni di marcia il soldato viene dapprima abituato a camminare per un tempo più o meno lungo e con un affardellamento più o meno pesante, insieme con gli altri individui del reparto, tenendo il proprio posto, stando e riprendendo il cammino quando ciò viene ordinato; di poi esso, mentre viene mantenuto costantemente allenato in questo importantissimo esercizio, viene pure avvezzato progressivamente a sopportare il freddo, il caldo, il vento, la polvere, i disagi insomma dovuti al clima ed alle condizioni delle strade.

Scopo delle esercitazioni di marcia è essenzialmente quello di preparare la truppa a compiere, nelle circostanze più difficili, di pace e di guerra, in condizioni di tempo e di strade anche pessime, lunghi e faticosi percorsi. Peraltro, un'esercitazione di marcia, non deve, d'ordinario, proporsi il solo scopo di far percorrere alle truppe un determinato numero di chilometri; ma, opportunamente contem-

perando i fini da raggiungersi, chi dispone per la esercitazione dovrà volta a volta valersi della marcia, per completare l'istruzione militare della truppa con ricognizioni del terreno, occupazione di posizioni, collocamento di avamposti, esecuzione di lavori di rafforzamento, ecc.

290. Il comandante del riparto che esegue la marcia (presi, ove occorra, i necessari accordi con l'autorità superiore) dà tutte le disposizioni che ad essa si riferiscono.

Allenamento delle reclute. — 291. Nel periodo speciale di istruzione delle reclute, a queste vien fatta compiere, ordinariamente, un' esercitazione di marcia per settimana; ad ogni modo esse devono eseguire, nel periodo anzidetto, non meno di otto marce. Queste sono compiute per compagnia.

In queste esercitazioni, combinando opportunamente la progressione della distanza da percorrere col peso dell'equipaggiamento, le reclute devono essere gradatamente allenate fino ad ottenere che, col completo equipaggiamento, esse compiano marce di 20 km. (25 per i bersaglieri).

Alcune delle esercitazioni di marcia devono essere compiute di notte.

292. Affinchè la recluta si abitui a considerare il servizio di sicurezza e di esplorazione in marcia, come un bisogno assoluto delle truppe al quale occorre costantemente provvedere, è necessario che fin dalle prime esercitazioni i comandanti di riparto provvedano nella marcia e nelle soste, ad un tale servizio, secondo le norme date dall'opuscolo « *Esplorazione vicina e sicurezza* » e con opportuni provvedimenti mettano bene in risalto i danni di una meno accurata vigilanza. Varranno, all'uopo, accordi presi fra i vari comandanti di compagnia e disposizioni del

comandante del battaglione provocate, quando occorra, dagli stessi comandanti di compagnia.

Così facendo, al termine del periodo di addestramento delle reclute, queste avranno appreso già quel tanto che è necessario al soldato per compiere bene il servizio di pattuglia e per poter disimpegnare gli incarichi di esploratore e di vedetta; per parte sua, il comandante di compagnia avrà potuto rendersi conto della maggiore o minore attitudine dei propri soldati a tali particolari servizi, al fine di averne norma per un più utile impiego del personale.

CAPO VII.

LANCIO DELLE GRANATE A MANO

Generalità. — 293. Il lancio delle granate a mano richiede una particolare attitudine e, più, uno speciale addestramento che può essere compiuto facilmente dalla recluta senza ritardare lo svolgimento di altre istruzioni, perchè può e deve essere considerato quale esercizio ginnastico da eseguirsi a guisa di svago, di divertimento, durante le soste dell'istruzione principale.

294. Le granate a mano possono essere di più specie, a forma cilindrica con manico, a forma lenticolare, ovoidale sferica, ecc. e sono anche varie per peso: ma, in genere non superano il peso complessivo di kg. 1,500. Nelle tavole XXIV, XXV e XXVI, sono rappresentati i tipi di granate delle forme più in uso, quella Aasen (Tav. XXIV e XXV, figg. 35, 36 e 37) di maneggio simile a quella Excelsior Thévenot pure da noi impiegata, quella lenticolare (Tavola XXVI, fig. 38), quella ovoidale tipo S. I. P. E., (Tav. XXVI, fig. 39) e quella Bombrini Delfino Parodi detta B. P. D. (Tav. XXVI, fig. 40). Le Aasen nella parte cilindrica pesano kg. 1,100; quella Excelsior Thévenot un po' meno; quelle lenticolari, le tipo Sipe e quelle B. P. D. circa 700 gr.

295. Per gli esercizi di lancio, la granata Aasen e la Excelsior Thévenot possono essere riprodotte per cura dei comandanti di reparto, col mezzo di un cilindro di ferro cavo, delle dimensioni esterne uguali o quasi a quelle date nella figura e dello spessore di circa un centimetro, il che dà appunto

alla parte cilindrica della bomba il peso voluto di kg. 1,100 circa.

Nel cavo del cilindro si introduce un manico di legno sagomato, ad un di presso, come quello della figura, ed alla parte cilindrica del manico, nel punto indicato nella figura, si avvolge la parte più stretta di un paracadute — imbuto di tela — il quale deve essere lungo tanto da venire a risultare, aperto, all'altezza circa della estremità del manico, e aprirsi mediante quattro stanghette di filo d'ottone. Gli angoli del paracadute sono legati due a due diagonalmente da funicelle.

La granata lenticolare, quella Sipe e quella B. P. D., quando non si abbiano disponibili per gli esercizi involucri vuoti, che è conveniente riempire di sabbia od altro per renderli un po' più pesanti, possono essere facilmente sostituite con un sasso di eguali dimensioni o quasi.

Modo di lanciare le granate. — 296. Le operazioni che si devono compiere per lanciare le granate a mano dei vari tipi, sono indicate nelle rispettive istruzioni; qui si danno soltanto alcune norme per gli esercizi di lancio che vanno eseguiti con false granate (costruite come sopra si è detto), involucri o sassi.

297. Per il lancio delle granate tipo Aasen il lanciatore deve aprire il paracadute, afferrare la granata pel manico introducendo la mano destra dentro il paracadute e quindi compiere i seguenti movimenti:

Fatto mezzo giro a destra, portare innanzi il piede sinistro di mezzo passo, col ginocchio lievemente piegato e il piede sinistro ben piantato a terra. Portare la mano destra indietro finché il braccio sia quasi orizzontale e lanciare la granata innanzi a tutta forza, descrivendo col braccio un

semicircolo dal basso in alto. La granata deve essere lanciata un poco prima che il braccio raggiunga di nuovo la posizione orizzontale, cosicchè inizi la traiettoria con un angolo di circa 40°, 45°.

298. Per il lancio della granata tipo Excelsior Thévenot si procede in modo analogo a quello ora detto per la Aasen. Peraltro, poichè per lo scoppio della granata Thévenot è necessario esca dalla parte anteriore di essa un traversino che trattiene la massa battente, così il lanciatore, prima di iniziare il movimento del braccio destro, per dare lo slancio alla granata, deve far uscire detto traversino dalla granata. Per ottenere ciò si tiene la granata afferrata pel manico, con l'avambraccio orizzontale, contro il petto, quindi con movimento rapido ed improvviso si fa rotare l'avambraccio nel senso orizzontale, arrestandolo bruscamente a giro compiuto: dopo di che, abbassando il braccio si lancia la granata verso l'avversario dirigendola in avanti ed in alto in modo da farle percorrere una traiettoria molto rilevata.

Le granate con manico possono essere lanciate anche stando in trincea o dietro un parapetto; ma per gettare la granata nel modo detto al n. 297 occorre alquanto spazio perchè vi sia lo sbraccio necessario, ciò che difficilmente si può trovare nei comuni ristretti trinceramenti. In questi casi occorre lanciare la granata sul fianco sinistro, operazione che presenta particolare difficoltà se i lanciatori non vi sono stati preventivamente addestrati.

299. Le granate lenticolari (e quelle ovoidi, sferiche o cilindriche senza speciali appendici) possono venire lanciate come un sasso qualsiasi, stando in piedi allo scoperto, stando in trincea o stando carponi od appiattati dietro un ostacolo qualunque.

In questi due ultimi casi è necessario che il lan-

ciatore abbia acquistato molta perizia, perchè la posizione di lancio è molta incomoda e, se non si è pratici, difficilmente si può far raggiungere alle granate la distanza voluta di 30-35 metri.

300. Nel lanciare le granate occorre tener presente quanto segue:

1°) Perchè si abbiano buoni risultati, la granata deve cadere a non più di 8 a 12 metri dal bersaglio che si vuol colpire;

2°) La granata può essere lanciata, a mano, ad una distanza media di 30 metri;

3°) È conveniente che la granata cada quasi perpendicolarmente sul terreno;

4°) Appena lanciata la granata, il lanciatore deve ripararsi da possibili schegge della granata stessa, o dietro riparo, o, per lo meno, buttandosi a terra.

Esercizi di lancio. — 301. Per esercitare le reclute al lancio delle granate a mano, occorre fissare il luogo — trincea, riparo, fosso, ecc. — nel quale si suppone trovarsi il nemico, indi gradatamente, iniziando il lancio da una quindicina di metri da tale luogo, allontanare i lanciatori fino alla distanza massima alla quale può essere utilmente lanciata la bomba.

302. Gli esercizi di lancio devono essere compiuti dapprima in terreno scoperto, quindi, se si lanciano granate senza manico, ossia lenticolari, ovoidi, ecc., disponendo i lanciatori in ginocchio ed a terra. Infine gli esercizi vanno compiuti coi lanciatori dentro trincee, per uomini in piedi, in ginocchio ed a terra, oppure facendoli appiattare dietro ripari fatti anche con sacchi da terra.

Occorre, anzi, che gli esercizi di lancio siano fatti molto spesso, dalle posizioni più scomode, come

quelle che più di frequente occorrerà prendere in guerra.

303. Prima di lanciare la granata, specialmente se si sta carponi o si è appiattati dietro un riparo, bisogna assicurarsi che nessun ostacolo si trovi in condizione di arrestare la granata nella sua traiettoria, ed è buona regola alzare quanto più si può il braccio destro per evitare appunto che la granata urti nel riparo o nel parapetto dietro cui sta il lanciatore e, al caso vero, scoppi anzi tempo con danno del lanciatore.

Ancorchè si tratti di esercizi compiuti con granate false, il lanciatore deve, non appena eseguito il lancio, ripararsi celandosi dietro ostacoli oppure mettendosi a terra.

Bisogna inoltre tenere la granata ben salda nella mano, affinchè nel lancio essa non sfugga indietro.

304. Nell'esercitare le reclute a lanciare stando in piedi la granata con manico, anzichè innanzi a sé, sul proprio fianco sinistro (ciò che richiede molta pratica e dà modo di lanciare la granata anche stando in trincee ristrette) bisogna iniziare gli esercizi, prima in terreno scoperto, poi con i lanciatori in trincea.

305. Anche l'esercizio di lancio delle granate deve essere compiuto per squadra; perciò è necessario che ciascuna squadra possieda almeno una falsa granata con manico e sia provvista di granate sia lenticolari sia ovoidi Sipe e B. P. D. vuote, o si provveda di sassi od altri mezzi che possano ad esse rassomigliare nella forma e nel peso.

Gli esercizi di lancio fatti con false granate, involucri o sassi, devono poi essere frequentemente ripetuti con granate vere, seguendo le norme che, per ciascun tipo di granata, risultano dalla rispettiva istruzione. Solamente gli esercizi con granate

vere riescono a completare l'addestramento dei lanciatori, perchè fanno perdere loro la naturale apprensione che proviene dal fatto di dover maneggiare, dopo averne provocata l'accensione, granate scoppianti (1).

306. Al termine del periodo dell'istruzione delle reclute, specialmente se si avrà avuto cura di compiere frequenti esercizi di lancio, sarà possibile designare in ogni compagnia un certo numero di soldati maggiormente abili nel *lancio delle granate a mano*; soldati i quali verranno, in seguito, esercitati al lancio di granate vere, effettivamente cariche.

Costoro saranno poi, adibiti in guerra al lancio delle granate e potranno anche essere muniti di speciale distintivo.

(1) I centri di mobilitazione devono richiedere le granate occorrenti al Ministero della guerra (Dir. Gen. Art.).

(Frontispizio)

REGGIMENTO

..... COMPAGNIA

..... SQUADRA

QUADERNO

DEGLI

SPECCHIETTI DI TIRO

AVVERTENZE. — Ogni capo-squadra tiene uno di questi quaderni e registra su di esso, sul campo di tiro, i risultati ottenuti in ogni lezione dagli individui della propria squadra.

Il quaderno degli specchietti di tiro deve essere conservato fino a quando non siano andati in congedo anche gli individui della classe più giovane, i cui risultati di tiro sono segnati nel quaderno stesso.



Fig. 3.

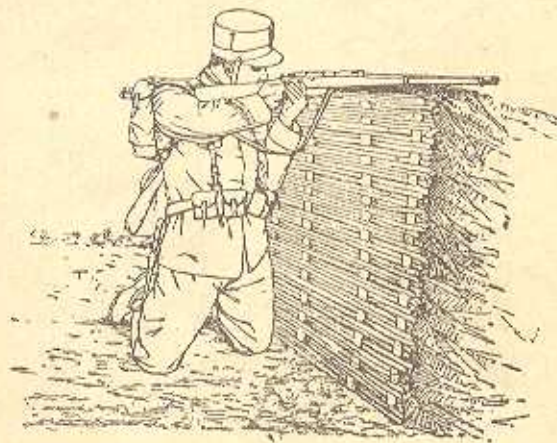


Fig. 4.



Fig. 5.



Fig. 6.



Fig. 7.



Fig. 8.



Fig. 9.



Fig. 10.



Fig. 11.



Fig. 12.



Fig. 13.



Fig. 14.

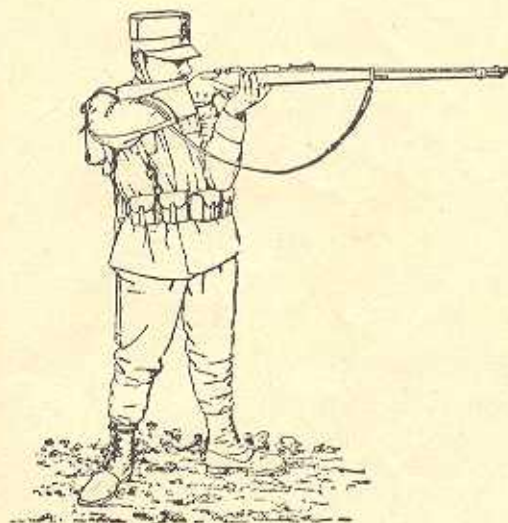


Fig. 15.



Fig. 16.

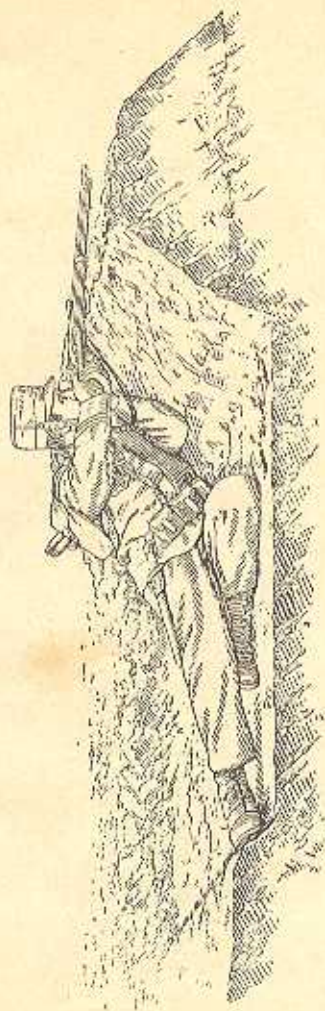
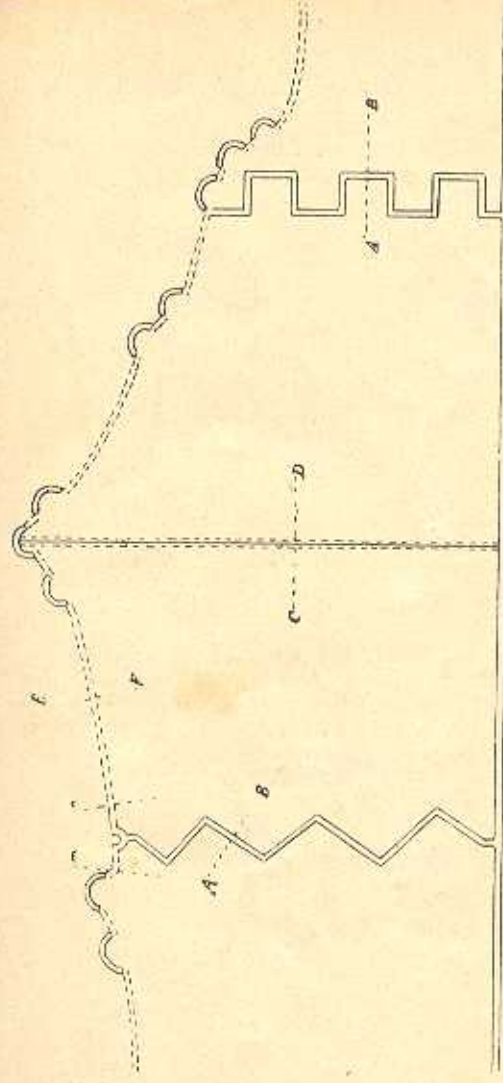


Fig. 17.



Fig. 18.



Ripari individuali costruiti dai primi soldati giunti sulla posizione
 Trincee di collegamento per completare il rafforzamento della posizione,
 costruite dagli altri individui del riparto che occupa la posizione.

Camminamenti scoperti.

Camminamento coperto.

Fig. 19.

PROFILI DEL TRACCIATO A TAVOLA XII.

Sezione AB

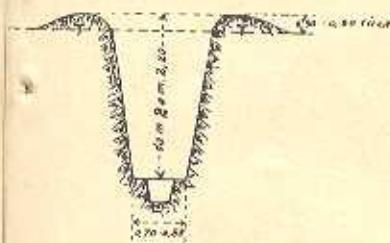


Fig. 20.

Sezione A'B'

(con sacchi sui cigli)

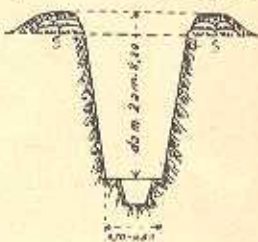
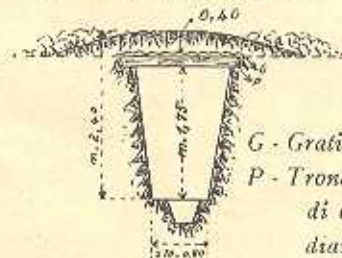


Fig. 21.

Sezione CD

(camminamento coperto)



G - Graticci.

P - Tronchi di albero
di 0,20-0,25 di
diametro.

Fig. 22.

PROFILO DEL TRACCIATO A TAVOLA XII.

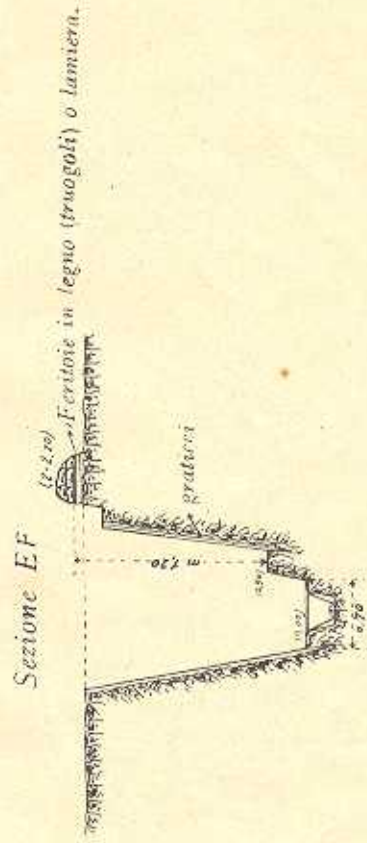


Fig. 23.

PROFILI DEL TRACCIATO A TAVOLA XII.

Particolare di un tratto di trincea con traversa ed inizio di camminamento - esempio nel tratto m n (fig. 19).

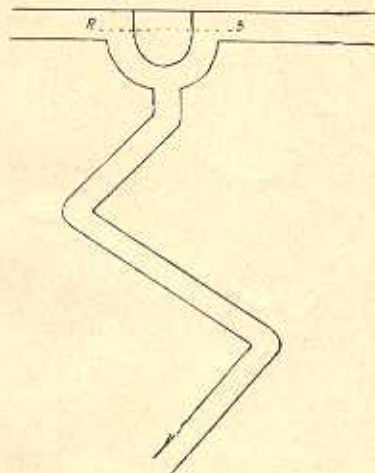


Fig. 24.



Fig. 25.



Fig. 26.



Fig. 27.

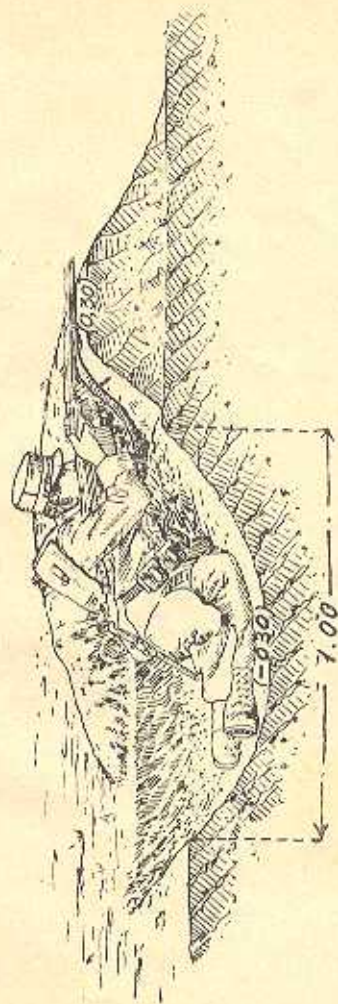


Fig. 28.

Sezione A-B.

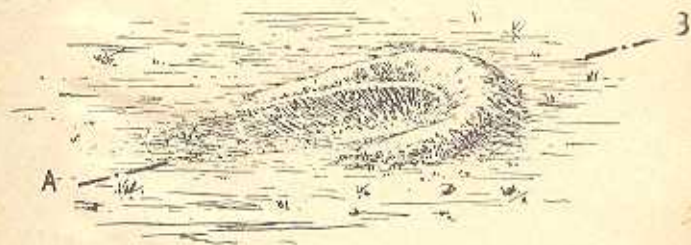
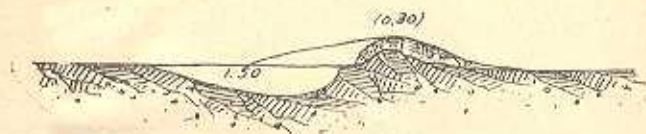


Fig. 29.

Sezione A-B.

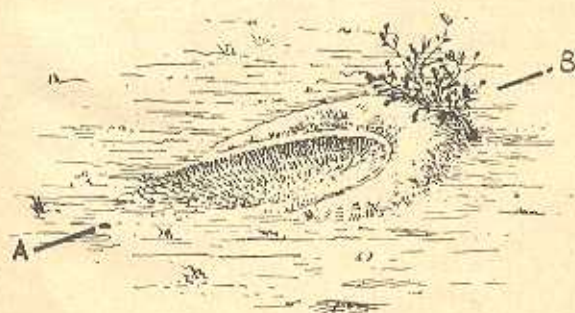
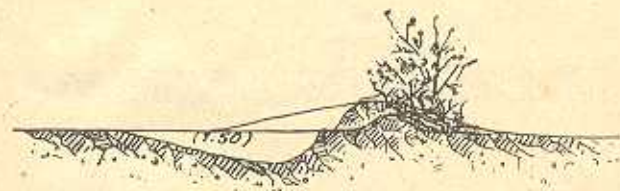


Fig. 30.

Sezione A-B.

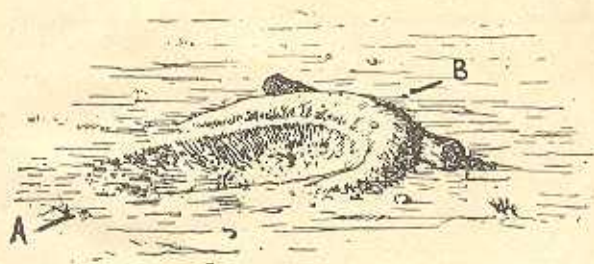
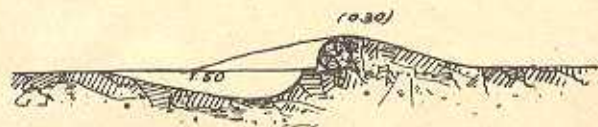


Fig. 31.

BERSAGLIO N. 1.

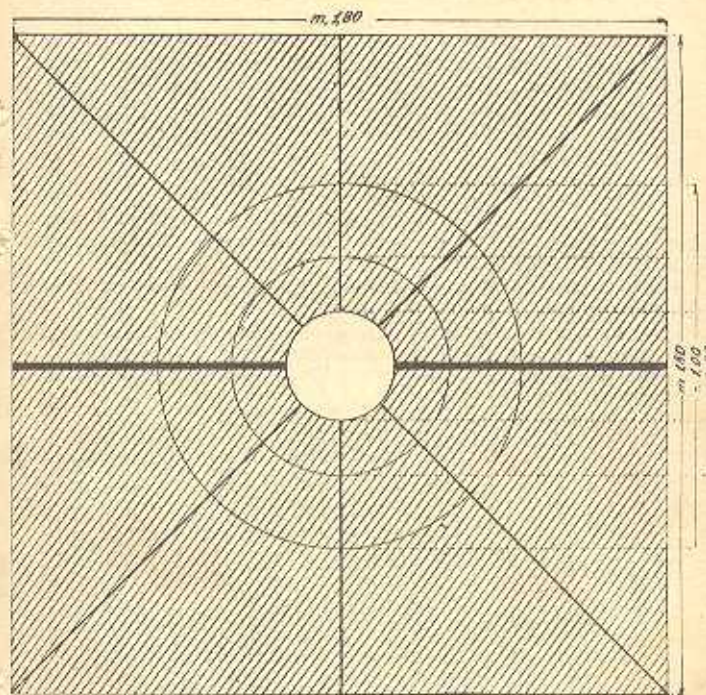


Fig. 32.

NOTE

I. Quando il bersaglio si trova a distanza di punto in bianco (300 m. per l'alzo rovesciato) il puntamento è diretto al centro del bersaglio e, per facilitare il puntamento, al limite inferiore del barilezzo bianco.

II. Se il bersaglio non è a distanza esatta di punto in bianco esso, invece del barilezzo bianco, viene munito di un falso scopo, il quale, quando si impiega

la cartuccia a pallottola mod. 91 (cartuccia da guerra), dovrà risultare a 25 cm. sotto il centro delle circonferenze nel tiro alla distanza di 100 o 200 m.

III. Se s'impiega la cartuccia a pallottola frangibile il centro del falso scopo dovrà risultare:

- a 20 cm. sotto il centro delle circonferenze nel tiro a 100 m.;
- a 15 cm. sotto il centro delle circonferenze nel tiro a 200 ed a 300 m.

IV. Quando s'impiega la cartuccia ridotta per società di tiro a segno nazionale la quale ha, coll'alzo abbattuto, il punto in bianco a 300 m. il centro del falso scopo è collocato:

- a 10 cm. sotto il centro delle circonferenze nel tiro a 100 m.;
- a 5 cm. sopra il centro delle circonferenze nel tiro a 200 m.;

V. Tanto con la cartuccia ridotta che con quella a pallottola frangibile si dovrà impiegare alle distanze di 100 e 200 m. l'alzo rovesciato ed a quella di 300 m. l'alzo abbattuto.

VI. Il diametro del falso scopo bianco dovrà essere eguale a quello della circonferenza minore.

VII. Nel tiro a 25 e 50 metri qualunque sia il tipo di cartuccia impiegata, il puntamento va diretto al centro, come è detto nella nota I, impiegando l'alzo rovesciato per la cartuccia di guerra e quella a pallottola frangibile o l'alzo abbattuto per la cartuccia ridotta.

BERSAGLIO N. 2.

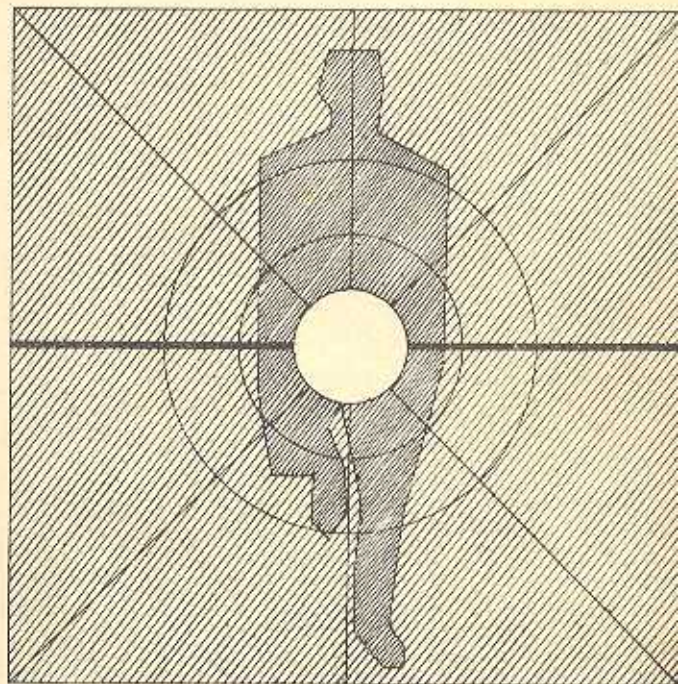


Fig. 33.

(Vedere Note a Tavola XXI)

BERSAGLIO N. 3.

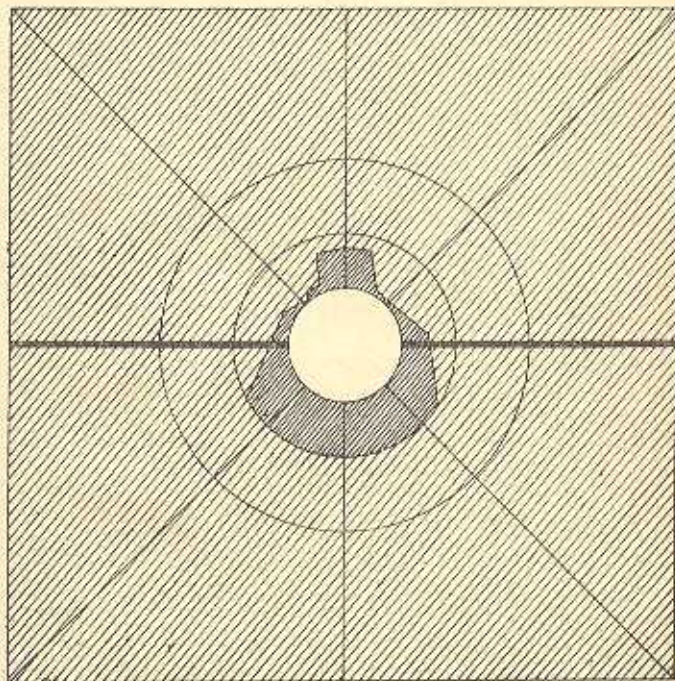


Fig. 34.

(Vedere Note a Tavola XXI).

GRANATA CON MANICO E PARACADUTE.
(Tipo Aasen).

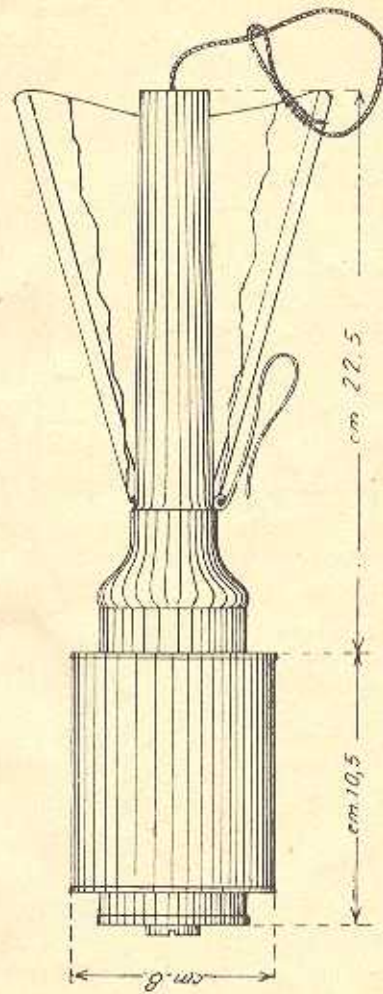


Fig. 35 (granata aperta).

GRANATA CON MANICO E PARACADUTE.

(Tipo Aasen).

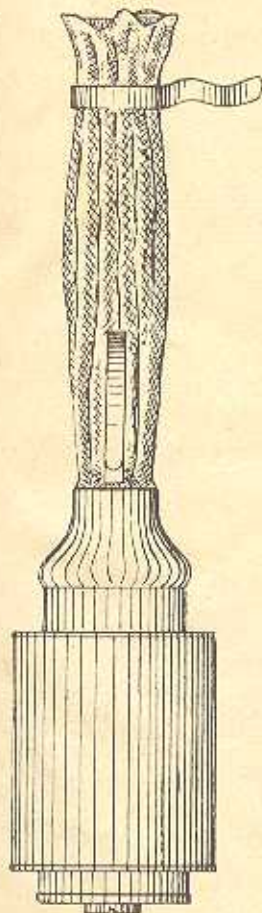


Fig. 36 (granata chiusa).

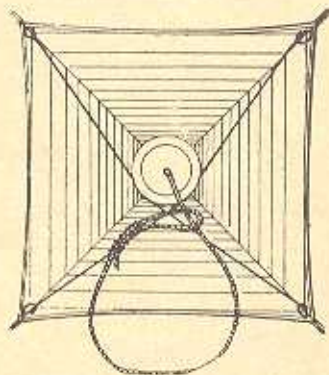


Fig. 37.

(granata aperta vista di sopra).

GRANATA LENTICULARIS.

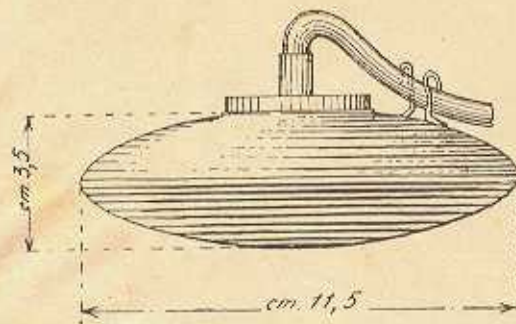


Fig. 38.

GRANATA OVOIDE (S.J.P.E.) GRANATA CILINDRICA (B.P.D.)

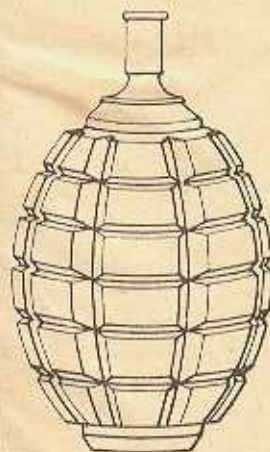


Fig. 39.

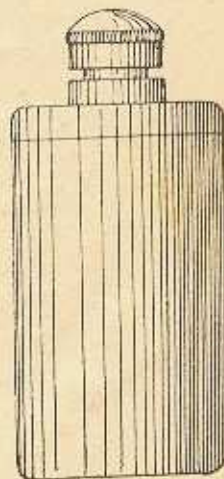


Fig. 40.