

Zeitschrift: Rivista militare della Svizzera italiana
Herausgeber: Lugano : Amministrazione RMSI
Band: 26 (1954)
Heft: 2

Artikel: Esercizi e dimostrazioni per la fanteria
Autor: Oppikofer, Alfredo
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-244410>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 03.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

ESERCIZI E DIMOSTRAZIONI PER LA FANTERIA

Cap. ALFREDO OPPIKOFER Cdt. Cp. pes. fuc. mont. IV/95

INTRODUZIONE.

I PROBLEMI che si pongono ad ogni Cdt. di Cp. prima e durante il Corso di ripetizione sono — come tutti sanno — di varia natura.

Un problema che personalmente riteniamo essere fondamentale è quello costituito dall'istruzione della truppa unitamente al consolidamento della disciplina.

Allo scopo di conseguire questo risultato durante il corso di ripetizione — partendo dal presupposto che la truppa è già stata « formata » nel corso della Scuola Reclute — il Cdt. di Cp. dovrà logicamente sviluppare l'abilità dei suoi uomini al servizio in campagna impartendo loro la dovuta e necessaria istruzione, il che esige una attenta preparazione ed un adeguato studio fuori servizio.

Per circostanze diverse che non è qui il luogo di analizzare, il tempo a disposizione del Cdt. di Cp. durante il corso di ripetizione è sempre ridotto, per cui una domanda si pone: « Quali sono i metodi da usare per il raggiungimento dei risultati che si vogliono conseguire? ».

La risposta non è certamente facile, in primo luogo perchè il grado di istruzione del singolo è e sarà sempre — per circostanze varie — diverso, e in secondo luogo perchè la non uguale capacità di assimilare la materia unitamente al fatto che i militi sono tenuti a prestare servizio ad intervalli diversi, porta a delle differenze talvolta sostanziali anche fra i componenti di una stessa unità. Malgrado questi fattori di carattere negativo, il Cdt. di Cp. nulla tralascierà pur di raggiungere il traguardo prefissosi, ed è appunto per aiutarlo in questa sua non leggera fatica che abbiamo pensato di pre-

parare una serie di esercizi « base » i quali, opportunamente inseriti nei programmi che ogni Cdt. di Cp. di fanteria deve allestire per l'inizio di ogni corso di ripetizione, gli permetteranno certamente di raggiungere almeno parte di quei risultati che costituiscono il fine dei propri programmi.

Abbiamo perciò consultato alcune pubblicazioni di carattere militare, segnatamente le opere del Ten. Col. Rocolle¹⁾, e ad esse ci siamo ispirati per preparare una serie di 14 esercizi o dimostrazioni che sono a nostro avviso utili per il raggiungimento degli scopi cui abbiamo più sopra accennato.

Eccoli :

1. *Interrarsi sotto il fuoco nemico*
2. *Esercizio combinato: progressione e difesa*
3. *Studio di un settore da sorvegliare (dimostrazione)*
4. *Osservare e riferire*
5. *Le consegne della sentinella-osservatore (dimostrazione)*
6. *Sentinella-osservatore*
7. *Funzioni della sentinella-osservatore durante la notte*
8. *Meccanismo della marcia del pattugliatore (dimostrazione)*
9. *Incontro con la fanteria avversaria*
10. *Ricognizione di un'abitazione*
11. *Il tiratore del tubo lancia-razzi (dimostrazione)*
12. *Il tiratore del tubo lancia-razzi*
13. *Il tiratore del tubo lancia-razzi nelle località (dimostrazione)*
14. *Impiego del tubo lancia-razzi combinato con ostacoli anticarro.*

* * *

La Rivista Militare pubblicherà — a partire da questo numero — gli esercizi in parola in ragione di due o tre per fascicolo, sperando con ciò di far cosa grata ai Cdt. di Cp. e ai Capi sezione, e di riuscire a risvegliare in loro — specialmente nei primi — il sentimento che bisogna prepararsi meglio e studiare più profondamente: fare,

¹⁾ èditeurs Charles Lavauzelle & Co., Paris.

cioè, di più per la nostra truppa che deve essere sempre maggiormente interessata ed istruita !

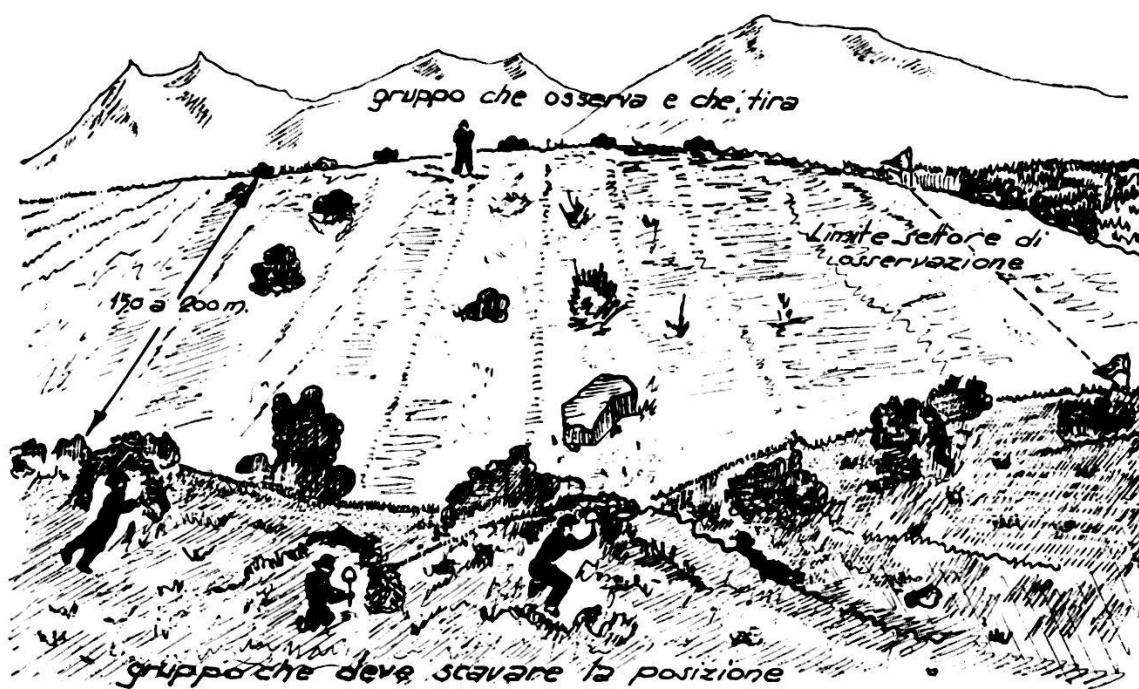
Poichè non si dimentichi che, malgrado l'incessante sviluppo dei mezzi, la fanteria rimane la regina delle battaglie e ad essa incombe il maggior peso e la responsabilità delle azioni di guerra !

1. INTERRARSI SOTTO IL FUOCO NEMICO

Effettuando questo esercizio a doppia azione, gli uomini potranno:

- scoprire gli errori dell'avversario;
- stimare la vulnerabilità di un combattente mentre scava;
- addestrarsi al tiro su obbiettivi del campo di battaglia.

Scegliere un terreno abbastanza coperto, così che solo un'osservazione attenta permetterà di scoprire chi scava la posizione.



Svolgimento

Ripartire gli uomini, di regola, in due gruppi di cinque (sarà difficile superare questo effettivo).

L'esercizio si svolgerà in due fasi.

I. Fase. Il gruppo che deve scavare le posizioni è scaglionato nel terreno con intervalli di una quarantina di metri fra uomo e uomo. Ogni uomo, dopo ponderata riflessione (al massimo cinque minuti), si cerca il posto che ritiene migliore.

Nota. Per ragioni di chiarezza gli intervalli sono stati fortemente ridotti.

L'esercizio ha inizio con un colpo di fischiello: gli uomini cominciano ad interrarsi e a mascherarsi, con la preoccupazione principale di restare invisibili. Inizialmente il gruppo che osserva e che tira è stato messo al coperto in modo di non poter vedere dove il gruppo che scava ha scelto le posizioni.

Al colpo di fischiello ogni uomo del gruppo che osserva e che tira si porta vicino ad una mitr. o ml. e comincia ad osservare. Quando scopre uno scavo, punta l'arma e chiama il giudice (uno per tiratore) che verificherà, mirando, se lo scavo è stato esattamente individuato.

Naturalmente i giudici avranno stabilito il punto esatto occupato da ogni uomo che scava, prendendone il nome, prima del colpo di fischiello (inizio dell'esercizio).

Constatata la prontezza dell'arma, il giudice autorizza il tiro. Ogni uomo dispone di cinque cartucce e ogni volta che riterrà d'aver sotto fuoco l'avversario lascerà partire un colpo. Il giudice dovrà attentamente osservare se il colpo è partito al momento giusto (casco che si intravede qualche istante, ecc.). Dopo ogni colpo l'arma dev'essere ripuntata e ricontrollata dal giudice, che tiene nota del risultato di ogni tiro.

L'esercizio terminerà dopo 45' o a munizione esplosa.

II. Fase. Si inverte il compito dei due gruppi badando che:

- a) la posizione delle armi non sia più quella di prima;
- b) gli uomini abbiano a scavare delle nuove buche.

Classifica

Ad ogni uomo del gruppo che osserva e che tira, si attribuisce un punto per ogni buca scoperta e tre punti per ogni colpo tirato giudiziosamente.

Il massimo dei punti attribuibile è quindi di 20.

Per gli uomini del gruppo che scava, la nota del singolo si ottiene sottraendo da 5 i punti che gli avversari hanno guadagnato scoprendo il loro scavo. (Si deve naturalmente pretendere che gli uomini scavino attivamente durante tutto l'esercizio e non restino inattivi dietro un coperto. Un giudice dovrà quindi sorvegliarli costantemente ed, al caso, squalificarli).

Gli uomini avranno pertanto ottenuto due note: una per l'osservazione ed il tiro e l'altra per lo scavo della buca. Vincitore risulterà il milite che avrà collezionato il maggior numero di punti.

2. ESERCIZIO COMBINATO: PROGRESSIONE E DIFESA

L'esercizio prende forma di duello fra un gruppo che avanza ed uno che ne osserva la progressione aprendo il fuoco sull'avversario che scopre.

Svolgimento.

Questo esercizio ha sempre appassionato gli uomini ed è inutile sottolinearne il valore educativo. E' però difficile evitare la confusione e le frodi. In particolare:

- chi progredisce ignora se i colpi dell'avversario gli sono diretti e non sempre presta di conseguenza la dovuta attenzione;
- chi tira mira in « qualche modo » e d'altra parte, quando ha scoperto un avversario lo segue con l'occhio e non compie lo sforzo di cercarne altri.

L'esercizio ha lo scopo di verificare se l'uomo ha veramente *scoperto un avversario* e se, effettivamente, è in grado di *dirigere efficacemente la sua linea di mira*, rispondendo alla precisa domanda:

« *ha visto un dettaglio dell'uniforme del suo avversario ?* ».

In caso affermativo la mira arrischia di esser buona (non è provato, ma non si può spingere oltre la verifica). Qual'è il dettaglio suscettibile d'essere visto? L'esperienza insegna che un numero su un quadrato di stoffa è sufficiente (numeri di gara normalmente usati nelle competizioni sportive). La dimensione delle cifre sarà proporzionata allo sforzo visivo che dovrà essere fornito per mirare. Inoltre, ogni uomo che avanza porterà un numero diverso: si saprà quindi chi è

stato scoperto e preso sotto fuoco. Conseguentemente ecco il sistema proposto:

- a) numeri di grandi dimensioni fino al momento in cui l'uomo viene a trovarsi a una distanza di 100-200 metri dal tiratore avversario. Cifre di 20 centimetri sono viste sotto un angolo uguale a quello dato da un bersaglio « F » posto alla medesima distanza. Le condizioni di tiro sono quindi buone.
- b) arrivati a 100 metri dall'obbiettivo gli uomini possono levare il numero: essi ne portano però un altro sul casco fissato con corda o elastico. Le cifre avranno però solo 10 centimetri di altezza. Inoltre, per evitare identificazioni troppo facili, i numeri avranno sempre cifre scelte in modo irregolare.



Organizzazione pratica.

Scegliere un terreno abbastanza coperto che faciliti l'infiltrazione. Il gruppo che osserva e che tira non dovrà, di regola, superare i 5 uomini e prenderà posizione su un punto dominante.

Il compito sarà il seguente:

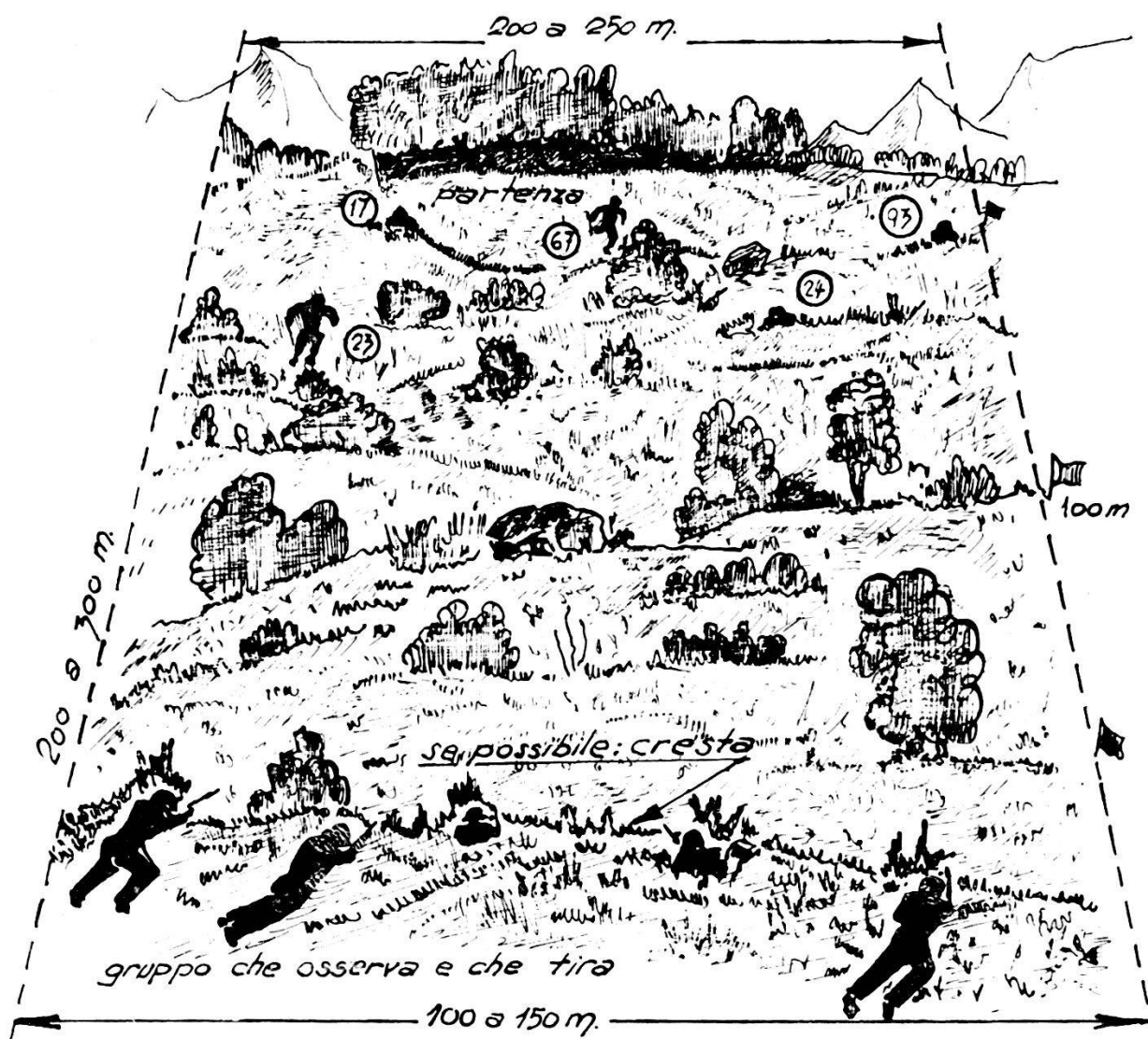
« Avete dieci minuti per appostarvi su questa cresta e studiare il settore da sorvegliare delimitato da banderuole.

Trascorsi i 10 minuti, un certo numero di vostri camerati partirà da (scegliere una linea di terreno marcante a 200-300 metri). Essi cercheranno di avanzare nella vostra direzione.

Quando vedrete un avversario e stimerete di poter tirare efficacemente, bisognerà, *prima di lasciar partire il colpo*, indicare il numero che porta sul petto o sul dorso (o sul casco). In caso contrario il vostro colpo di moschetto sarà considerato nullo ».

Il gruppo che avanza è pure composto di 5 uomini e sarà stato condotto in precedenza dietro la linea di partenza (distribuzione dei numeri da mettere sul petto, sul dorso e sul casco). Il compito sarà il seguente:

« La cresta . . . è occupata da qualche tiratore nemico e voi la dovete espugnare. Ogni colpo tirato su di voi sarà considerato efficace solo se l'avversario avrà potuto leggere il numero che portate ».



Nota: per ragioni di chiarezza gli intervalli sono stati fortemente ridotti.

« E' proibito mascherare i numeri (braccia incrociate, ecc.). Quando voi sarete a (cercare un'altra linea di coperti caratteristici a 100 metri circa dall'obbiettivo), avete l'autorizzazione di levare i numeri dal petto e dal dorso. Dovrete invece conservare quello sul casco ».

Gli uomini devono essere sufficientemente orientati. L'inizio dell'esercizio avviene mediante colpo di fischiello e da questo momento ognuno avrà il diritto di avanzare a piacimento in tutto il settore delimitato dalle bandiere.

Classifica.

Per il gruppo che osserva e tira bisogna disporre di tanti arbitri quanti sono i tiratori. Gli arbitri saranno preventivamente orientati sui numeri che ogni uomo porta: avranno così la possibilità di verificare l'esattezza delle indicazioni fornite da ogni tiratore. Ogni colpo tirato con l'indicazione esatta del numero vale 5 punti. In caso di confusione (ad esempio un 8 letto al posto di un 3, ecc.), si possono accordare due punti.

(Non è permesso colpire più di una volta il medesimo avversario).

Ogni tiratore dispone di 5 cartucce e riceverà 5 punti per ogni colpito (al massimo collezionerà 25 punti).

Dal canto suo l'uomo che avanza perderà 5 punti ogni volta che sarà stato colpito (da sottrarre a un totale di 25 punti). Se il numero è stato designato in modo approssimativo (vedi sopra), perderà solo due punti.

Durante l'esercizio l'arbitro dovrà avvertire l'interessato che è stato colpito gridando non il numero ma il nome: « colpito ».

* * *

Si invertono quindi i compiti cambiando naturalmente i numeri.

I due gruppi (10 uomini), possono portare a termine l'esercizio in circa 60/90 minuti.

(segue)