



Informazioni su questo libro

Si tratta della copia digitale di un libro che per generazioni è stato conservata negli scaffali di una biblioteca prima di essere digitalizzato da Google nell'ambito del progetto volto a rendere disponibili online i libri di tutto il mondo.

Ha sopravvissuto abbastanza per non essere più protetto dai diritti di copyright e diventare di pubblico dominio. Un libro di pubblico dominio è un libro che non è mai stato protetto dal copyright o i cui termini legali di copyright sono scaduti. La classificazione di un libro come di pubblico dominio può variare da paese a paese. I libri di pubblico dominio sono l'anello di congiunzione con il passato, rappresentano un patrimonio storico, culturale e di conoscenza spesso difficile da scoprire.

Commenti, note e altre annotazioni a margine presenti nel volume originale compariranno in questo file, come testimonianza del lungo viaggio percorso dal libro, dall'editore originale alla biblioteca, per giungere fino a te.

Linee guida per l'utilizzo

Google è orgoglioso di essere il partner delle biblioteche per digitalizzare i materiali di pubblico dominio e renderli universalmente disponibili. I libri di pubblico dominio appartengono al pubblico e noi ne siamo solamente i custodi. Tuttavia questo lavoro è oneroso, pertanto, per poter continuare ad offrire questo servizio abbiamo preso alcune iniziative per impedire l'utilizzo illecito da parte di soggetti commerciali, compresa l'imposizione di restrizioni sull'invio di query automatizzate.

Inoltre ti chiediamo di:

- + *Non fare un uso commerciale di questi file* Abbiamo concepito Google Ricerca Libri per l'uso da parte dei singoli utenti privati e ti chiediamo di utilizzare questi file per uso personale e non a fini commerciali.
- + *Non inviare query automatizzate* Non inviare a Google query automatizzate di alcun tipo. Se stai effettuando delle ricerche nel campo della traduzione automatica, del riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) o in altri campi dove necessiti di utilizzare grandi quantità di testo, ti invitiamo a contattarci. Incoraggiamo l'uso dei materiali di pubblico dominio per questi scopi e potremmo esserti di aiuto.
- + *Conserva la filigrana* La "filigrana" (watermark) di Google che compare in ciascun file è essenziale per informare gli utenti su questo progetto e aiutarli a trovare materiali aggiuntivi tramite Google Ricerca Libri. Non rimuoverla.
- + *Fanne un uso legale* Indipendentemente dall'utilizzo che ne farai, ricordati che è tua responsabilità accertarti di farne un uso legale. Non dare per scontato che, poiché un libro è di pubblico dominio per gli utenti degli Stati Uniti, sia di pubblico dominio anche per gli utenti di altri paesi. I criteri che stabiliscono se un libro è protetto da copyright variano da Paese a Paese e non possiamo offrire indicazioni se un determinato uso del libro è consentito. Non dare per scontato che poiché un libro compare in Google Ricerca Libri ciò significhi che può essere utilizzato in qualsiasi modo e in qualsiasi Paese del mondo. Le sanzioni per le violazioni del copyright possono essere molto severe.

Informazioni su Google Ricerca Libri

La missione di Google è organizzare le informazioni a livello mondiale e renderle universalmente accessibili e fruibili. Google Ricerca Libri aiuta i lettori a scoprire i libri di tutto il mondo e consente ad autori ed editori di raggiungere un pubblico più ampio. Puoi effettuare una ricerca sul Web nell'intero testo di questo libro da <http://books.google.com>

ISTRUZIONE

SULLA

SCHERMA DI BAIONETTA

PEI

BERSAGLIERI



G. CASSONE E COMP. TIPOGRAFICI

FIRENZE	TORINO
Via Cavour, 8.	S. Franc. Paola, 6.

1868



Firenze, 1838 — Tipografia G. Cassone e Comp.

MINISTERO DELLA GUERRA

SEGRETARIATO GENERALE

Ufficio Operazioni militari e Corpo di Stato Maggiore

Firenze, 1° luglio 1868.

Ho approvato la nuova *Istruzione sulla scherma di baionetta per i Bersaglieri*; ed ordinò che a partire da questo 1° luglio e per la durata di un anno abbia vigore per l'Arma dei Bersaglieri.

Nel corso del maggio 1869 i Comandanti dei reggimenti Bersaglieri raccoglieranno dai Comandanti dei

rispettivi battaglioni tutte quelle considerazioni che essi crederanno di fare sul merito di questa Istruzione, e corredandole del loro avviso, le trasmetteranno a questo Ministero per via dei Comandi Generali delle Divisioni militari.

Il Ministero gradirà se i signori Comandanti Generali delle Divisioni ben vorranno aggiungere le loro particolari osservazioni sull'argomento.

Il Ministro
E. BERTOLÈ-VIALE.

AVVERTENZE

Scopo della scherma di sciabola-baionetta si è di porre il bersagliere in condizione di servirsi con vantaggio della propria carabina nei combattimenti corpo a corpo.

Le norme da osservarsi in questa istruzione relativamente alla composizione e formazione della classe, ai comandi, alle spiegazioni ecc., sono analoghe a quelle accennate nelle nozioni preliminari del *Regolamento d'esercizio*.

I movimenti dovranno eseguirsi colla massima rapidità, precisione e destrezza, senza contare e non badando alla simultaneità.

Per quanto è possibile l'istruzione sarà fatta individualmente indicando sempre lo scopo e l'utilità dei movimenti.

Nei movimenti connessi e combinati di attacco e di difesa l'Istruttore rappresenterà dapprincipio, l'avversario servendosi di un'asta

di scherma onde segnare i colpi e additare come si debbano prontamente e con forza parare: in seguito i bersaglieri saranno messi di fronte due a due armati delle dette aste per essere esercitati all'assalto.

Le note e le norme pel combattimento saranno spiegate chiaramente a tutti i bersaglieri per far loro ben conoscere lo scopo e l'utilità dei movimenti; e se le medesime consiglieranno qualche azione di difficile eseguimento, questa sarà insegnata soltanto a quei bersaglieri che dimostreranno maggiore attitudine.

In questa istruzione i bersaglieri avranno lo zaino.



ESERCIZI PRELIMINARI

**Chiamare l'attenzione — Numerarsi
— Innastare e togliere la balonetta
— Riposo.**

Come nel Regolamento d'esercizio.

Formazione della classe.

*Dalla destra (o dalla sinistra) - A CINQUE
PASSI D'INTERVALLO.*

A destra (od a sinistra) - SERRATE.

Come nel Regolamento d'esercizio.

Posizione della Guardia. (Tav. n° 1).

Il piede sinistro in direzione perpendicolare
ed il destro in direzione parallela alla fronte col
calcagno destro da 45 a 50 centimetri dietro il
sinistro ed alquanto a destra (allo scopo di faci-

litare il movimento del piede sinistro nei salti indietro), le ginocchia un poco piegate, il peso del corpo ripartito egualmente sulle gambe, la testa di fronte, lo sguardo fisso sull'avversario; la carabina è tenuta inclinata in avanti con la canna in alto, la punta della baionetta diretta al volto dell'avversario, il calcio un poco discosto dall'anca, la mano destra la stringe alla impugnatura e la sinistra tra l'alzo e la seconda fascetta.

Questa posizione serve per mettersi in attitudine di combattimento.

Dalla posizione di Pied' - Arm o Bilanc' - Arm passare a quella della Guardia e viceversa.

Da PIED' - ARM ;

IN GUARDIA (1 movimento).

Si fa saltare la carabina nella mano sinistra, si eseguisce un ottavo di giro a destra sul calcagno sinistro e si prende la posizione della *Guardia*.

Da IN GUARDIA

PIED' - ARM (2 comandi e 2 movimenti).

Al comando di **PIED** si fa un ottavo di giro a sinistra sul calcagno sinistro, si unisce il piede destro al sinistro, s'impugna colla mano destra la carabina al di sopra della 2^a fascetta e si prende la posizione come nel 1^o movimento da *Bilanc'* - ARM a *Pied'* - ARM.

Al comando di **ARM** come al 2^o movimento da *Bilanc'* - ARM a *Pied'* - ARM.

Da *Bilanc'* - ARM

IN GUARDIA (1 movimento).

Si fa saltare la carabina nella mano sinistra, si eseguisce un ottavo di giro a destra sul calcagno sinistro e si prende la posizione della *Guardia*.

Da IN GUARDIA

Bilanc' - ARM (1 movimento).

Si fa un ottavo di giro a sinistra sul calcagno sinistro, si unisce il piede destro al sinistro, si impugna colla mano destra la carabina al centro di gravità e si prende la posizione di *Bilanc'* - ARM.

Dalla posizione della Guardia, giri del corpo, avanzare e retrocedere.

Obliqu'a - DESTRA (O SINISTRA) (1 movimento).

Si fa con speditezza un ottavo di giro sul calcagno sinistro dalla parte accennata mantenendo la posizione della *Guardia*.

L'obliqu'a destr o *sinistr* serve per mantenersi sempre di fronte all'avversario.

UN PASS'AVANTI (1 movimento).

Si fa con rapidità un passo avanti col piede sinistro di circa 0^m,50, seguitando il movimento col destro e mantenendo la posizione della *Guardia*.

UN PASS'INDIETRO (1 movimento).

Si fa con rapidità un passo indietro col piede destro di circa 0^m, 50, seguitando il movimento col sinistro e mantenendo la posizione della *Guardia*.

Il passo avanti ed indietro serve per avvicinarsi od allontanarsi dall'avversario.

UN PASSO A DESTRA (1 movimento).

Si fa col piede destro un passo a destra di circa 0^m, 40, seguitando il movimento col sinistro e mantenendo la posizione della *Guardia*.

UN PASSO A SINISTRA (1 movimento).

Si fa col piede sinistro un passo a sinistra di

circa 0^m,40, seguitando il movimento col destro e mantenendo la posizione della *Guardia*.

Questo passo serve principalmente contro il cavaliere per spostarsi lateralmente e guadagnarne il lato debole.

DOPPIO PASSO (1 movimento).

Si porta vivacemente il piede destro innanzi al sinistro di circa 0^m,30 e quest'ultimo avanti al destro alla posizione della *Guardia*.

Il doppio passo serve esclusivamente per serrarsi addosso al lanciere e quindi vibrargli una puntata.

SALTO INDIETRO (1 movimento).

Gravitando un poco sul piede destro si spicca un salto portando il piede sinistro dietro al destro di circa 0^m,50 e quest'ultimo dietro al sinistro alla posizione della *Guardia*.

Il salto indietro serve per prender tempo e portarsi rapidamente in una posizione più favorevole.

SALTO OBLIQ'A - DESTRA (1 movimento).

Si spicca un salto portando il piede destro in modo da acquistare 0^m,70 lateralmente a destra e 0^m,30 avanti, si volge in pari tempo il corpo

obliquamente a sinistra e si porta il piede sinistro avanti al destro alla posiz. della *Guardia*.

SALTO OBLIQA - SINISTR (1 movimento):

Si spicca un salto portando il piede sinistro in modo da acquistare 0^m,70 lateralmente a sinistra, e 0^m,80 avanti, si volge in pari tempo il corpo obliquamente a destra, e si porta il piede destro dietro al sinistro alla posizione della *Guardia*.

Il salto obliquo serve per portare l'offesa sul fianco dell'avversario e per evitarne i colpi diretti.

Movimenti di attacco e di difesa contro un fantacino.

Negli attacchi e difesa le denominazioni di *indietro* e *infuori* si riferiscono alla destra e sinistra dello schermitore, quelle di *destra* e *sinistra* alla carabina dell'avversario.

Movimenti d'attacco.

Il petto - PUNT (1 movimento); (Tav. n° 5).

Si avanza il piede sinistro da 0^m,25 a 0^m,30 volgendone un poco la punta in fuori, si stende

con forza la gamba destra senza muovere il piede, si vibra una puntata al petto dell'avversario stendendo le braccia e tenendo il calcio all'altezza del mento.

Questo movimento si eseguisce quando l'arma dell'avversario è spostata dalla linea di offesa.

Il fianco - PUNT (1 movimento). (Tav. n° 7).

Si eseguisce in modo analogo dirigendo la puntata al fianco dell'avversario, e tenendo il calcio all'altezza della cintura.

Questo movimento si eseguisce quando l'avversario ha il fianco scoperto e l'arma più alta della linea d'offesa.

SFORZO IN DENTRO (od IN FUORI) *al petto*-PUNT
(1 movimento).

Si urta violentemente colla propria l'arma dell'avversario all'altezza della bocca, devian-dola dalla parte accennata e si vibra la puntata.

La puntata collo sforzo indentro si eseguisce quando l'arma dell'avversario trovasi incrociata a destra della propria, e la puntata collo sforzo infuori quando trovasi incrociata a sinistra.

SFORZO IN DENTRO (od IN FUORI)
FINTA
IL PETTO A SINISTRA (od a DESTRA) - PUNT.

(3 comandi e
 3 movimenti)

Al 1° comando si eseguisce lo sforzo indentro (od in fuori) nel modo prescritto, facendo se occorre un rapido passo avanti per mettersi a giusta distanza.

Al 2° comando si stendono le braccia e si minaccia colla punta della baionetta il petto dell'avversario.

Al 3° comando se l'avversario è corso alla parata della finta, si fa passare la punta della baionetta sotto alla di lui arma, e gli si vibra la puntata.

Nelle varie circostanze dell'assalto se il bersagliere troverà più facile dopo la finta di vibrare la puntata al fianco anzichè al petto potrà ciò fare indifferentemente.

SALTO OBLIQU' A DESTRA (O SINISTRA) - PUNT (1 movimento).

Si eseguisce il salto dalla parte accennata e si vibra una puntata all'avversario.

IN GUARDIA (1 movimento).

Si riprende con rapidità la posizione della *Guardia*.

Fintantochè il bersagliere non saprà eseguire i movimenti d'attacco con esattezza, l'istruttore dopo ciascun movimento comanderà *IN GUARDIA*; in seguito richiederà invece ch'egli riprenda tale posizione senza attendere verun comando.

Movimenti di difesa.

In dentro (od *in fuori*) - *PARAT* (1 movimento);

Colla mano sinistra si spinge con forza l'arma dell'avversario fuori della linea d'offesa.

In basso-PARAT (1 movimento); (Tav. n° 2).

Si rovescia la carabina in modo che la baionetta sia in direzione obliqua verso terra, la mano destra all'altezza del mento, il gomito sinistro stretto al corpo.

Quantunque ordinariamente basti questa parata per allontanare dal corpo tutti i colpi vibrati bassi, pure si ritiene utile di avvertire che nel rarissimo caso in cui l'avversario passando la punta della baionetta sopra l'arma che

sta in questa parata ripeta un colpo di fianco, il bersagliere potrà pararla spingendo con forza la carabina in fuori.

Invece di parare un colpo colla carabina, facendo i movimenti insegnati, si potrà evitarlo, facendo un salto *obliqu'a destr* (o *sinistr*)—PUNT colle norme prescritte, movimento però di difficile esecuzione.

IN GUARDIA.

Si riprende con rapidità la posizione della *Guardia*.

Il comando di *In guardia* sarà dato per le prime volte soltanto, in seguito il bersagliere dovrà senza comando riprendere la posizione della guardia appena eseguita la parata.

Movimenti di difesa e di attacco contro un cavaliere.

Contro un cavaliere armato di sciabola.

La *Guardia* è quella già prescritta, tenendo la punta della baionetta diretta al volto dell'uomo a cavallo.

La sciabola in dentro - PARAT:

Il cavaliere - PUNT.

Al 1° comando si arresta il colpo di sciabola colla carabina portandola alla posizione di *In dentro* - PARAT contro un fantaccino.

Al 2° comando si vibra una puntata al cavaliere.

La sciabola in fuori - PARAT; (Tav. n° 3).

Il cavaliere - PUNT.

Al 1° comando si arresta il colpo di sciabola, alzando la carabina in modo che riesca inclinata trasversalmente a sinistra colla baionetta verso terra, la mano destra all'altezza ed avanti alla cupola del cappello e la mano sinistra all'altezza del viso.

Al 2° comando si vibra una puntata al cavaliere.

La sciabola in alto - PARAT; (Tav. n° 6).

Il cavaliere - PUNT.

Al 1° comando si arresta il colpo di sciabola alzando la carabina in modo che riesca orizzontale e di alcuni centimetri sopra la cupola del cappello.

Scherma di baionetta.

Al 2° comando si vibra una puntata al cavaliere.

IN GUARDIA (1 movimento).

Si riprende con rapidità la posizione della *Guardia*.

Questo comando sarà dato per le prime volte soltanto.

Contro un cavaliere armato di lancia.

La guardia è quella prescritta, tenendo la punta della baionetta molto più alta onde formare un forte angolo colla lancia dell'avversario. (Tav. n° 4).

La lancia in dentro (od in fuori) - PARAT.

Colla mano sinistra si sposta violentemente la lancia dalla linea d'offesa.

Onde sviare con sicurezza la lancia dell'avversario conviene che il bersagliere eseguisca la parata, conservando colla lancia la forte angolazione stabilita nella *Guardia*.

La lancia in basso - PARAT. (Tav. n° 2).

Si rovescia la carabina in modo che la baio-

netta sia in direzione obliqua verso terra, la mano destra all'altezza del mento, e il gomito sinistro stretto al corpo, e si sposta violentemente la lancia dalla linea d'offesa.

Quando il bersagliere saprà colla parata spostare fortemente la lancia dell'avversario, gli si faranno eseguire i seguenti movimenti:

La lancia in dentro (od in fuori) - PARAT;
Doppio passo - PUNT;

Al 1° comando si para il colpo di lancia nel modo prescritto.

Al 2° comando si fa il doppio passo e si vibra una puntata al cavaliere.

IN GUARDIA.

Si riprende con rapidità la posizione della *Guardia*.

Questo comando sarà dato per le prime volte soltanto.



NORME

PEI COMBATTIMENTI SOSTENUTI COLLA SCIABOLA-BAIONETTA

Norme per il combattimento contro un fantacino.

Accadono i combattimenti singolari di questo genere nei casi in cui le truppe combattenti in terreni frastagliati ed oscuri sono disposte in ordine aperto più o meno regolarmente, come accade dopo aver respinta una carica di cacciatori nemici; dopo avere noi stessi caricato il nemico: negli attacchi dei boschi; dei villaggi aperti, e dei caseggiati di campagna, dove ciascun soldato, dovendo molte volte agir solo e per proprio conto, può trovarsi facilmente di fronte ad un nemico che sia in eguale circostanza.

In questo caso il bersagliere qualora, s'in-

tende, non abbia più cartucce, muoverà risolutamente verso il nemico osservandolo con attenzione, e se questo tituba e dimostra poca volontà di cimentarsi, allora lo assalterà vigorosamente in qualsiasi modo, e cercherà di porlo tosto in istato di non più combattere. Se invece vede che il nemico dimostra coraggio, si ferma, si pone in guardia, ed è disposto ad accettare un combattimento alla baionetta, allora il bersagliere si porterà con eguale risolutezza verso di lui e gli si porrà di fronte in guardia alla distanza di quattro o cinque passi.

Egli esaminerà prima attentamente il nemico per scoprirne il lato debole, e farsi un'idea dell'attacco che vuol fargli, avanzandosi a piccoli passi, se lo crederà opportuno o necessario. Ciò dovrà accadere in pochi istanti; quindi muoverà risolutamente all'assalto coi colpi e colle regole che gli sono state insegnate dalla presente teoria.

È necessario che il bersagliere sappia e sia persuaso che colui che assalta per il primo, e sa mantenere l'offensiva, ha un vantaggio sul suo nemico, e conserva sempre una superiorità che nella maggior parte dei casi può dargli la vittoria. In conseguenza dunque di ciò sia sem-



pre egli il primo ad attaccare il nemico, e tenti di offenderlo sempre con tenace perseveranza.

Supponendo poi che il combattimento si protragga per l'abilità dell'avversario, allora converrà mettere in opera tutti i mezzi suggeriti dalle circostanze del luogo e del tempo, onde porlo in condizioni sfavorevoli. Così p. e.: se il bersagliere avrà osservato a poca distanza del luogo del combattimento un terreno scabroso ed irregolare, un avvallamento qualunque, ecc. . . . dovrà con movimenti opportuni di fianco, con finta ritirata obliqua, ecc. . . . cercare di condurre su quel terreno il nemico — mantenendo se stesso nel suolo che trovasi in miglior condizione. Se il bersagliere vedrà che pochi passi dietro l'avversario havvi un fosso, un precipizio qualunque, raddoppi l'energia ed il vigore nell'attacco, onde costringerlo alla ritirata verso quella località. È naturale che il nemico ritirandosi a passi indietro, dovrà per lo meno inciampare e cadere giunto all'ostacolo da lui non visto. In questo caso l'esito del combattimento non può più esser dubbio.

Nel caso assai frequente che il combattimento accada sotto ai raggi del sole, dovrà il bersagliere usare i mezzi più sopra indicati onde co-

stringere il nemico a combattere col sole in faccia. In questa posizione il nemico abbarbagliato dai raggi del sole non vedrà bene le azioni del combattimento, e perciò sarà facilmente sopraffatto.

Attaccando il nemico, egli non dovrà fare dei colpi molto complicati; però sarà altrettanto necessario che si serva opportunamente di quelle poche finte che gli sono state insegnate onde l'avversario non sappia mai sicuramente da qual parte sarà colpito.

Quantunque sia utile che i due combattenti si trovino sempre a giusta misura (cioè a pochi centimetri meno della portata della baionetta nella posizione di *Petto - punt*), pure accade assai di frequente che l'attaccato non volendo retrocedere, essi si trovino letteralmente corpo a corpo, e così serrati e stretti da non potersi più servire con libertà delle proprie armi. In questo caso l'esito del combattimento dipenderà dalla maggior prontezza con cui il bersagliere troverà il modo di servirsi della propria arma, sia colla punta della baionetta, sia col calcio della carabina. Se colla baionetta, egli dovrà ritirare la carabina quanto potrà indietro, e (se gli riesce) far scorrere la mano sinistra

fino all'impugnatura della baionetta che stringerà fortemente volgendone la punta al collo od al petto del nemico, dalla qual posizione gli vibrerà il colpo. Se questi si difenderà in qualsiasi modo, il bersagliere ripeterà gli stessi colpi colla massima rapidità, fino a tanto che il nemico sarà ferito. Se invece il bersagliere troverà più opportuno servirsi del calcio della carabina, alzerà l'arma sulla propria testa colla baionetta indietro, e percuoterà fortemente col calcio le tempie o la faccia del nemico. Non darà colpi di calcio sulle spalle o sul petto, perchè riescirebbero di poco o niun effetto.

Che se il nemico fa a lui le puntate più sopra indicate, o tenta di percuoterlo col calcio, pari come meglio può colla carabina i primi colpi, e sia suo pensiero aprire immediatamente la misura con un salto o con rapidi passi indietro, e tosto vibrare al nemico un colpo di baionetta, mentre si trova ancora sconcertato dall'assalto irregolare poc'anzi sostenuto.

In massima però non si possono dare norme precise per questi combattimenti corpo a corpo, che la maggior parte delle volte degenerano in una lotta disperata, nella quale ha il sopravvento, o chi è più forte, o chi è più destro: per

cui ridotte le cose in questi termini il bersagliere si ricordi solamente che deve vincere, e perciò metta in opera tutti i mezzi che gli sono suggeriti dal suo coraggio, e dalla sua presenza di spirito, onde sortir vincitore dalle strette del nemico.

Se avverrà il caso che il bersagliere si incontri con un nemico che prenda l'iniziativa e lo assalti con risolutezza, non dia indizio della più piccola titubanza, e parati i primi colpi con vivacità, cerchi di mettersi quanto più presto può sull'offensiva, per le ragioni dette più sopra. Non mancherà mai ad un soldato energico l'opportunità di riprendere l'offensiva, perchè generalmente chi sta sempre sulla difesa, lo fa per volontà deliberata, la quale molte volte non è che la conseguenza di debolezza di carattere.

Se il bersagliere sarà incalzato dal nemico, e per le varie vicende del combattimento dovrà ritirarsi, lo farà colle norme prescritte dalla teoria, ma procuri per quanto può di ritirarsi obliquamente, onde vedere con qualche rapido sguardo il terreno che deve percorrere, evitando così d'inciampare negli ostacoli che possono essergli dietro.

Nel mentre che il bersagliere si troverà sulla difensiva, non dovrà parar sempre i colpi del nemico colla carabina, ma alternerà le parate con salti indietro od obliqui di fianco, evitando in tal modo le offese. Coi salti indietro aprirà la misura e prenderà tempo, e cōn quelli di fianco obliqui non solo eviterà il colpo del nemico, ma potrà egli stesso ferirlo, se appena fatto il salto obliquo avrà la prontezza di rispondergli con una puntata. Questa è l'applicazione e lo spirito dell'evitamento colla puntata accennato nella parte teorico-pratica di questa Istruzione col *salto obliquo a destra (od o sinistra) al petto* - PUNT (fatto nel mentre che il nemico vibra la puntata); il qual colpo però essendo difficile quanto utile, non dovrà essere eseguito che da quei bersaglieri più esperti che han fatto su di esso un lungo esercizio.

Se il bersagliere sarà molto forte di braccio, e si troverà fuori misura dal nemico (circa quattro passi), potrà vibrargli qualche colpo di baionetta abbandonando l'arma colla mano sinistra, e facendo un lungo passo avanti col piede destro. Avverta però di ritirare con destrezza l'arma e di rimettersi in guardia con velocità nel modo che più gli conviene onde evi-

tare il rischio che la carabina gli cada di mano, o per il proprio peso, o per la parata dell'avversario.

Queste sono le norme generali per combattere contro qualunque soldato di fanteria, giacchè poco più poco meno tutte le scherne si rassomigliano, nè esistono presso gli eserciti stranieri colpi straordinari che siano da noi ignorati, e di cui non si conoscano le difese. Il bersagliere che ha la persuasione di valere quanto un altro soldato di qualsiasi nazione, ed è certo di sapere della scherma di baionetta quanto basta per cimentarsi in ogni circostanza potrà sempre nutrir fiducia di sortir vincitore dai combattimenti singolari di questo genere.

Norme pel combattimento contro un soldato di cavalleria.

OSSERVAZIONI PRELIMINARI.

Il fatto ha dimostrato costantemente, che un soldato di fanteria armato di carabina o fucile colla baionetta innastata, ha una superiorità assoluta posto di fronte ad un cavaliere

armato di sciabola oppure di lancia. L'esito del combattimento nelle accennate circostanze non potrà esser dubbio, se il fantaccino sarà persuaso di tale superiorità.

Le cause principali della relativa inferiorità del cavaliere dipendono evidentemente dalla necessità in cui si trova di dover subordinare i propri movimenti di offesa e di difesa contro al fantaccino, ai movimenti del suo cavallo, il quale per la maggior parte delle volte, o si rifiuta di andare nella direzione in cui egli lo spinge, oppure andandovi ne è rapidamente deviato da un atto qualunque del fantaccino, il di cui più semplice espediente è quello di spaventare il cavallo:

Dipendono dalla necessità di tenere impegnata costantemente la mano sinistra per guidare un cavallo, che molte volte non secondare le idee del cavaliere, epperò di non potersi servire che della mano destra per combattere:

Dipendono dalla natura delle armi che adopera, cioè dalla sciabola troppo corta in proporzione del fucile, e dalla lancia troppo lunga e poco maneggevole, la di cui punta è vibrata difficilmente con precisione in causa appunto dei movimenti irregolari del cavallo:

Dipendono finalmente dal trovarsi il cavaliere impacciato in sella, e perciò poco atto a difendere il suo fianco sinistro se è armato di sciabola, ed il suo fianco destro se è armato di lancia.

Tutte queste cause, indipendenti dalla natura dell'uomo che sta a cavallo, il quale può essere personalmente un soldato prodo per eccellenza, fanno sì che realmente il cavaliere isolato, e posto alle strette con un fantaccino, che sappia servirsi discretamente della sua arma, debba nella maggior parte dei casi soccombere alla prova del combattimento.

Sia dunque il bersagliere intimamente convinto di questa sua superiorità, la quale deriva principalmente dall'essere egli padrone d'ogni suo movimento, e questa persuasione gli raddoppi il sangue freddo e la fermezza, che in questa circostanza speciale di combattere contro un cavaliere, gli saranno molto più utili, dell'impeto e della energia che gli fu consigliato di adoperare contro un altro fante.

Egli dev'essere certo che la sciabola del cavaliere non spaccherà mai che la testa dei fuggiaschi, per cui basterà ch'egli faccia fronte al nemico, e gli presenti la punta della baio-

netta, perchè le condizioni del combattimento siano del tutto in suo favore.

Che la lancia non è un'arma così pericolosa come pare a prima vista, ed a chi manca di esperienza in cose di guerra; che un lanciere isolato trae più imbarazzo che vantaggio dalla sua lancia, la quale per le ragioni che abbiamo detto più sopra è di difficilissimo maneggio.

Il bersagliere si troverà di fronte ad un solo cavaliere nelle varie vicende della guerra in cui la cavalleria, scorrendo la campagna in foraggeri, oppure in ordine assai più sparso, sarà stata incaricata d'attaccare i cacciatori nemici. In questo caso il modo più naturale di combattere del cavaliere contro al fante, sarà quello di girargli attorno in stretto cerchio, più o meno regolare, dopo d'essere riescito a mettere il fante nella posizione più sfavorevole. E siccome il fantaccino sarà costretto a combattere colla sola baionetta, per aver scaricata la carabina poco prima, le norme per condursi in simile circostanza saranno le seguenti.

Contro un cavaliere armato di sciabola.

Vedendo il bersagliere venire da certa distanza verso di lui un cavaliere armato di sciabola, dovrà prima di tutto correre velocemente sopra un terreno che si presti alla sua difesa, ed ove un cavallo non possa muoversi e correre liberamente, alla condizione però che quel terreno sia tanto vicino, da poterlo raggiungere prima che il cavaliere, spinto alla carriera, gli sia di troppo avvicinato. — I cespugli, le siepi, i muriccioli, gli alberi, ecc. si prestano assai bene in queste circostanze, e là il bersagliere si troverà quasi al sicuro dall'impeto del cavallo, e potrà aver tutto l'agio di ricaricare la propria carabina, e con un colpo di fuoco ben diretto finir la lotta in un istante. Che se per qualunque causa il bersagliere è riassalito, o dallo stesso cavaliere non colpito, oppure da un altro, si givi della sua forte posizione, e ricacci indietro il cavallo percuotendolo colla baionetta nel muso tutte le volte che si avanzerà verso di lui; questo, retrocendo tutte le volte, lascerà tempo al bersagliere, o di ricaricare la

propria arma, oppure gli presenterà il modo di colpire il cavaliere nei fianchi colla massima facilità.'

Qualora poi non esistesse in vicinanza un terreno propizio per la sua difesa, e la pianura fosse assolutamente aperta, e favorevole alla cavalleria, allora il bersagliere aspetterà di piè fermo il nemico mettendosi nella guardia prescritta. Naturalmente il cavaliere, armato di sciabola, dirigerà in modo il suo cavallo durante la corsa da porsi il bersagliere sulla destra a portala della sciabola; ed è appunto ciò che dovrà evitare quest'ultimo. A tale scopo, appena il cavallo gli sarà vicino cinque o sei passi, egli obliquerà rapidamente a destra con dei salti o con dei rapidi passi come meglio gli riuscirà, per guadagnare invece il fianco sinistro del cavallo. Una volta che sarà giunto in questa posizione, dovrà con ogni sorta di passi e di movimenti giranti in circolo tentare di rimanervi, e strettamente attaccarsi a quel fianco, quantunque il cavaliere si muova in giro e tenti ogni mezzo per liberarsi dal suo avversario: nello stesso tempo il bersagliere gli vibrerà dei colpi di baionetta dove meglio potrà, fintanto che l'abbia messo fuori di combattimento.

Se il cavaliere invece si libera dalle strette del fantaccino; e gli rivolta contro la testa del cavallo allo scopo, o di urtarlo o di metterlo sulla destra, questi vibrerà come prima un forte colpo sul muso del cavallo, il quale certamente farà un rapido scarto, epper ciò darà la opportunità al fante di vibrare un colpo di baionetta al cavaliere, portato via dal suo cavallo.

Si osserva che in questa circostanza il colpo di baionetta dato al cavaliere viene quasi naturalmente vibrato con una mano sola, per cui questo sarà uno dei pochi casi in cui il colpo possa esser vibrato dal bersagliere in tal modo. In questo caso il pericolo di restar disarmato per la caduta in terra della carabina non è di molta importanza, perchè il cavallo spaventato dal colpo ricevuto, porterà alquanto lontano il cavaliere, e così lascerà tempo al fante di raccogliere la sua arma di terra, e forse anche di ricaricarla prima che il cavaliere ritorni alle offese.

E qui si stabilirà per regola generale che quando il bersagliere vorrà guadagnar tempo, allo scopo di caricare la sua carabina, non avrà che a percuotere il muso del cavallo per allon-

Scherma di baionetta.

3

tanare il cavaliere; e ciò gli riuscirà la maggior parte delle volte, tanto più facilmente ora che per caricare la carabina a retrocarica devono bastargli otto minuti secondi al più.

Nel caso poi probabile e più frequente che il bersagliere non possa guadagnare il fianco sinistro del cavaliere, e sia costretto difendersi stando alla portata della sua sciabola, pari i primi colpi, e poi anche in questa circostanza procuri con dei rapidi passi in cerchio a sinistra di guadagnare il fianco destro del cavallo, e di mantenersi, operando offensivamente in modo analogo a quello che gli fu insegnato quando era sul fianco sinistro.

Il berseglere non dovrà lasciarsi ingannare, nè dalle finte, nè dai mulinelli che sarà per fargli il cavaliere colla sciabola, e correrà alla parata solamente quando vedrà scendere il colpo sulla sua persona. Generalmente parlando però sarà sempre meglio che egli eviti i colpi di sciabola, scartandosi rapidamente o con passi o con salti verso la groppa del cavallo, dove una volta giunto, finirà la lotta con suo vantaggio.

Sarà pur vantaggioso che il bersagliere, trovandosi alla portata della sciabola nemica, ne eviti il colpo ripiegando le gambe ed abbassan-

dosi a terra con rapidità, per quindi rialzarsi tosto e colpire il cavaliere che gli volge il fianco scoperto. Questo movimento fatto improvvisamente ha il vantaggio di sorprendere il cavallo, e di farlo disobbedire alla mano del cavaliere.

Si è sperimentato che la mano sinistra, la quale impugna la carabina fra la seconda fascetta e l'alzo, è molto esposta ai colpi di sciabola, perchè d'altra parte si è riconosciuto impossibile maneggiar l'arma, tenendola colle punte delle dita della mano sinistra, nel modo prescritto altra volta. Ad evitare questo inconveniente si proporrebbe al bersagliere d'impugnare colla mano sinistra il porta-cinghie superiore e la bretella della carabina, nel momento di dover parare qualche colpo di sciabola. Siccome però questa posizione ha i suoi inconvenienti anche essa, non si prescrive assolutamente, e soltanto la si propone nel caso che voglia e creda potersene servire con vantaggio.

Non si tralascierà anche qui di ripetere che trattandosi di dover vincere il nemico, si lascia al bersagliere piena libertà d'azione, e lo si consiglia a fare solamente ciò che sente di poter far bene, e che può portargli la vittoria.

Norme per combattere contro un cavaliere armato di lancia.

Gran parte di ciò che si è detto parlando del cavaliere armato di sciabola trova pure il suo luogo nella presente circostanza, quindi è che per quanto riguarda la scelta del terreno, ed il modo di contenersi del bersagliere una volta che l'ha raggiunto, non resta nulla da aggiungere.

Ma supposto anche qui il caso che il bersagliere non abbia vicino un terreno propizio alla difesa, ecco quali sono le considerazioni in base delle quali dovrà regolare la sua condotta per questo nuovo genere di combattimento.

La parte più debole del lanciere, contrariamente al cavaliere armato di sciabola, è il fianco destro, per la ragione che da quella parte maneggia male ed incomodamente la lancia. Ration vuole adunque che il bersagliere faccia quanto può per portarsi sulla destra del lanciere con salti e con rapidi passi, come meglio potrà: senonchè in ciò fare incontrerà non poche difficoltà, perchè sta nell'arte e nell'interesse del lanciere girare e piegare continuamente il cavallo in modo da mettere final-

mente il bersagliere sulla sua sinistra. E siccome in questo caso il fante si trova nella posizione per lui più difficile e pericolosa, così ora gli si daranno le norme perchè anche da questa parte si difenda ed offenda l'avversario, nella considerazione che se altra volta potrà guadagnare la destra del lanciere, la sua difesa e l'offesa gli riesciranno molto più facili, purchè sieno fatte analogamente a quelle che ora s'insegneranno.

Trovandosi dunque il bersagliere sulla sinistra del lanciere (dopo avere anche in questo caso sperimentati i colpi di baionetta sul muso del cavallo, e tutte le altre azioni che ne derivano) egli si metterà in guardia nel modo prescritto, avvertendo di tenere la carabina quasi verticale colla punta della baionetta in su; e ciò per poter parare efficacemente i colpi della lancia, la quale non sarà scartata nettamente dal suo corpo, se non verrà investita quasi ad angolo retto dalla carabina. È necessario che il soldato metta somma cura per parare nel modo qui indicato, perchè se la sua carabina nel parare farà un angolo acuto colla lancia, questa scivolerà sotto alla carabina e verrà a piantarsi nei fianchi del fantaccino quantunque abbia realmente parato. La stessa cosa acca-

drà, e peggio, se nella furia del parare terrà la sua carabina in direzione parallela alla lancia; in questo caso si troverà nel petto il ferro della punta nemica, senza nemmeno aver toccata la lancia che lo ha portato. Che se invece il bersagliere nel parare investirà la lancia ad angolo quasi retto, non solo ne allontanerà il ferro dalla sua persona, ma la devierà così fortemente, da poter senza pericolo correre sotto al cavaliere col *doppio passo* e vibrargli una puntata.

Siccome la carabina è più corta della lancia, la posizione della guardia stabilita pel bersagliere non deve aver importanza che per la prontezza ed efficacia della parata che si fa da quella posizione; la quale, se è bene eseguita, diventa la vera causa degli importanti risultati che si sono veduti.

Avverta il bersagliere di conservarsi sempre freddo e calmo dinanzi alla punta della lancia che gli serpeggerà dinanzi, facendo dei giri e delle finte; nè si risolva a parare il colpo che quando lo vedrà realmente a venire; in questo caso solamente pari con gran forza per sviare la lancia, e vedendo riescita la

parata si slanci in avanti per finire il combattimento.

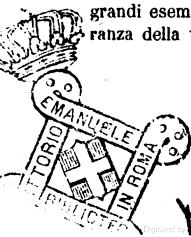
Anche contro al lanciere essendo vantaggiosissimo trovarglisi stretto ai fianchi, il bersagliere dovrà tentare di giungervi facendo dei rapidi passi in cerchio a destra, se si troverà sulla sinistra del lanciere, e facendoli in cerchio a sinistra, se invece si troverà sulla sua destra.

È probabile che con quanto si è detto più sopra, non siano state sviluppate tutte le combinazioni, anche di qualche importanza, che possono accadere fra i due combattenti, considerati, come si è fatto, nelle diverse condizioni di posizione e di armamento. In questo caso valgano le norme assolutamente generali che sono state diffuse in tutta questa istruzione; e la perspicacia del bersagliere tragga dalle medesime quelle nuove astuzie, e quegli stratagemmi, che, opportunamente applicati, varranno a dargli la vittoria.

Non si è creduto opportuno di stabilire delle norme pei combattimenti di un solo bersagliere contro a vari nemici, perchè l'esito della pugna favorevole al primo non può dipendere generalmente che da circostanze

straordinarie, impossibili a considerarsi ed a calcolar sulle medesime. Ciò non ostante si stima conveniente di accennare, che qualora il bersagliere si vedesse assalito da vari nemici ad un tempo, con un rapido colpo d'occhio egli debba scegliere un terreno favorevole alla sua difesa, che possibilmente lo tolga dal pericolo d'essere preso in mezzo, e quivi si difenda energicamente, fino a che i suoi compagni corrano in di lui soccorso. Che se per circostanze pur possibili, trovandosi assalito da vari nemici, non potrà in alcun modo esser soccorso, allora dovrà sperare la vittoria solamente da ciò che gli ispirerà il proprio valore; tenendo fin d'ora impresso nella mente, che le storie militari e le nostre tradizioni stesse, ricordano fatti eroici, in cui un uomo solo circondato da vari nemici, seppe, per mirabili prove di valore, sortir vittorioso dal disuguale combattimento.

In simili circostanze adunque valgano i grandi esempi a conservargli nel cuore la speranza della vittoria.



MAG 2014695



In Guardia



Ju Boore = Pàrat

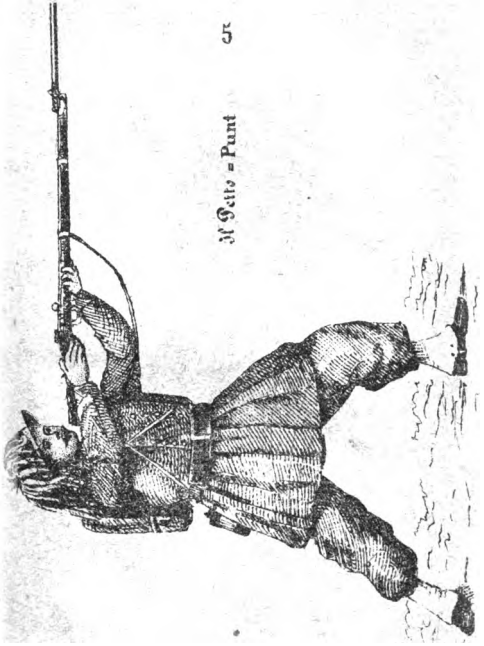


La sciabola in fuochi - Parat

4



In Guardia (Contro la lancia)



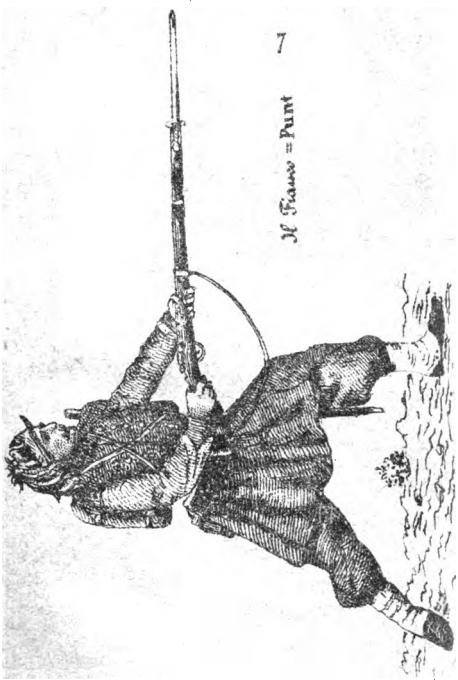
5

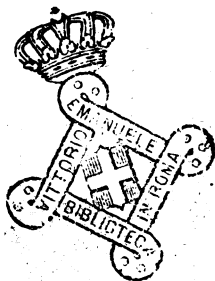
St. George's - Point

6



La sciabola in alto = Parat





463,628

	asso- non	
Appendice al regolam. per le truppe	ciati asso.	
in campagna	L. » 15 » 15	
Codice penale militare 1859, colle		
ultime modificazioni	» 1,20 1,50	
Regolamento di contabilità e di		
amministrazione dei Corpi dell'e-		
sercito	» 5 » 5,60	
Codice militare	» 2 » 2,40	

III Serie.

Manuale per le operazioni secon-		
darie della guerra con 14 tavole »	2,50 3 »	
Manuale di topografia militare, del		
capitano di Stato Maggiore V. Bel-		
lentani, con incisioni e tavole lito-		
grafiche	» 4,70 5,65	
Manuale per i lavori di guerra, del		
cav. G. G. Corvetto, maggiore di		
Stato Maggiore (con tavole) . . . »	5 » 6 »	
Manuale sul tiro delle armi da fuoco		
(non ancora pubblicato)		
Introduzione allo studio dell'arte		
militare, redatto dal cav. Ricci, mag-		
giore di Stato Maggiore	» 5,50 4 »	
Appendice prima , contenente tutte		
le modificazioni e mutazioni avve-		
nute ai vari regolamenti compresi		
nella 1 ^a e 2 ^a Serie della <i>Piccola</i>		
<i>Biblioteca dell'Esercito</i> a tutto marzo		
1866	» 1,50 1,80	
Regolamento di disciplina mili-		
tare, istruzione e servizio interno		
per la Cavalleria, Carabinieri Reali		
e Treno d'Armata, formato tasca-		
bile	» 2,50 3 »	

Prezzo: Cent. 50.

BIBLIOTECA