Esempi di guerra per l'istruzione di combattimento. Parte 1, Il colpo di mano

Autor(en): **Kuster, Matthias**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Rivista militare della Svizzera italiana**

Band (Jahr): **58 (1986)**

Heft 5

PDF erstellt am: **06.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-246799

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Esempi di guerra per l'istruzione di combattimento
1. Il colpo di mano

Ten Matthias Kuster, caposezione gran, Zurigo

Un giovane ufficiale cerca di trarre da esempi di guerra insegnamenti per la condotta, la tecnica di combattimento o per la tattica. La redazione è lieta di presentare un caposezione come autore.

G.

1. L'esempio di guerra

Indocina 1948. Una compagnia della legione straniera, complessivamente tre ufficiali e 104 uomini, era installata nel caposaldo che doveva assicurare ai Francesi la Route de Campagne 4: una strada che collega Cao Bang con Nguyen Binh. Il 25 luglio 1948 questa posizione veniva attaccata da un'intera divisione vietnamita (5.000 uomini).

Né il capitano Cardinal, né i suoi ufficiali o i suoi legionari non avrebbero mai pensato che un'intera divisione potesse prepararsi per attaccare Phu Tong Hoa. E soprattutto, in quel momento, nessuno riusciva ad immaginarsi in quali circostanze fosse stato possibile preparare un simile attacco. Questo si seppe solo molto più tardi.

In un luogo della giungla, lontano dal «quadrato», il comando Vietnam aveva fatto costruire in grandezza naturale il caposaldo di Phu Tong Hoa, basandosi sulle informazioni fornite da proprie spie. Per mesi la divisione prevista per l'azione venne addestrata al colpo di mano. La truppa del primo e del secondo scaglione, quella del terzo e del quarto e così di seguito. Il comando Vietnam aveva calcolato la percentuale dei probabili caduti e la truppa degli scaglioni successivi sapeva che non avrebbe dovuto prestare nessuna attenzione ai morti ed ai feriti. Essa doveva andare all'assalto passando sopra di loro ed ognuno aveva il proprio obiettivo da raggiungere: correre avanti fin che il ferimento o la morte non l'avesse fermato. L'azione fu provata e ripetuta per lo meno cinquanta volte.

Poi, la sera del 25 luglio verso le 19.30, improvvisamente iniziò il fuoco di artiglieria contro il caposaldo.

Le granate aprirono grandi brecce nei muri del vecchio forte dove si trovava la compagnia. Fumo e fiamme uscivano dalla posizione. Più tardi venne colpito il comandante, capitano Cardinal, e uno dei suoi capisezione prese il comando della compagnia.

Dopo il calar delle tenebre, il tiro cessò improvvisamente. Per un breve tempo ci fu silenzio. Ma poi si levò il suono lamentevole dei corni vietnamiti e i soldati Vietnam passarono all'attacco gridando e urlando. Il rumore degli attaccanti in corsa sembrava una mareggiata.

Fu un massacro terrificante; la prima ondata cadde come il comando vietnamita aveva previsto.
Presto si arrivò alla lotta al coltello ed alla baionetta, ma la grande massa di attaccanti più che favorire ostacolava la lotta corpo a corpo. Si immagini una massa di uomini dietro una porta: non tutti possono entrarvi contemporaneamente.
I legionari riuscivano sempre, con contrassalti, a riprendere i fabbricati occupati dall'avversario.
Il combattimento durò tutta la notte, ma i Vietnam non riuscirono ad occupare il forte. Siccome il nemico doveva sapere che i legionari avrebbero presto ricevuto rinforzi, non poteva continuare la lotta troppo a lungo. Così, alla fine dovette ritirarsi. Poco dopo arrivarono i rinforzi attesi. L'improvviso assalto del nemico e la sua fulminea scomparsa nei boschi dev'essere sembrata ai difensori come un'apparizione di fantasmi.
Dei 107 legionari del caposaldo, 39 sono sopravvissuti alla battaglia.
(Fonte: Georg Blond, «Die Fremdenlegion» Vienna/Amburgo 1966).

2. Insegnamenti di questo esempio

— Impressionante è la minuziosa e lunga preparazione dei Vietnam, durata più mesi. Grazie a precise informazioni, fu possibile esercitare il colpo di mano in scala 1:1. Ciò era ancora più importante in quanto l'azione si eseguiva di notte.
— I Vietnam rimasero relativamente a lungo sul campo di battaglia (dal calar della notte fino all'alba). Questo tempo dovrebbe costituire la durata massima per una simile azione. Di regola, il colpo di mano viene eseguito in zona nemica; quindi bisogna contare che il nemico faccia affluire rinforzi. Con le possibilità offerte dai mezzi di trasporto odierni (elicottero, autocarro, carro armato granatieri), il colpo di mano dispone solo ancora di tempi brevi per l'esecuzione.
— La massa da sola non può vincere in ogni caso. Troppi soldati si ostacolano a vicenda. Quindi, nel colpo di mano contro una posizione avversaria, bisogna impiegare piccoli distaccamenti.
— La sorpresa è un elemento essenziale del colpo di mano. Il fuoco di preparazione dell'artiglieria vietnamita ha annullato completamente l'effetto di sorpresa. Per questa ragione, le armi a traiettoria curva devono intervenire simultaneamente con il movimento d'assalto; esse agiscono nelle zone che non possono essere battute dalle armi a traiettoria tesa.

3. Principi regolamentari

Secondo l'allegato 2 della «Condotta delle truppe 82», il colpo di mano è un «attacco preparato e improvviso, limitato nel tempo e nello spazio»; vale a dire, preparato in ogni dettaglio ed eseguito di sorpresa.
Limitato nel tempo e nello spazio significa che non si vuole conquistare terreno, bensì distruggere un obiettivo singolo dell'avversario. Si può pensare a stazioni radio, posti di comando, fortini, posti di osservazione, posti di direzione del fuoco, ponti. Il colpo di mano è un'azione di breve durata, in quanto esso è una forma d'attacco del combattimento di caccia ed ha quindi luogo in zona nemica. Per l'esecuzione del colpo di mano è essenziale la preparazione accurata. Esso dev'essere esercitato praticamente. Ogni partecipante deve sapere esattamente ciò che deve fare.
«Attacco improvviso» significa che si deve ricercare l'effetto di sorpresa massimo possibile. Attaccare di sorpresa vuol dire attaccare in un punto e in un momento che l'avversario non si aspetta.

4. Promemoria per il comandante del colpo di mano

— *Riconosci accuratamente l'obiettivo d'attacco.* Possibilmente prendi con te tutti i tuoi capi subordinati, così che loro stessi possano vedere il terreno e gli obiettivi. Quindi, non prendere decisioni basandoti solo sulla carta topografica.
— Prepara uno *schizzo preciso* delle posizioni dell'avversario, delle armi, degli ostacoli, dei minamenti e delle caratteristiche del terreno attorno all'obiettivo. Cerca di stabilire le distanze di tiro, le posizioni ed i campi di tiro.
— *Riconosci i percorsi di avvicinamento e di ripiegamento,* così che sarà facile trovarli anche di notte. Eventualmente marcali senza dare all'occhio. Sgombera da ogni impedimento il percorso di avvicinamento nelle immediate vicinanze dell'obiettivo, in modo che ci si possa avvicinare il più silenziosamente possibile.
— Fotografa l'obiettivo.
— Cerca di rilevare con precisione l'*attività dell'avversario,* come pattuglie, cambi di guardia e collegamenti, nonché abitudini di singoli.
— *Orienta con precisione* tutti i soldati che prendono parte al colpo di mano, sull'avversario e sulla tua decisione.
— *Esercita l'azione in scala 1:1.* Eventualmente usa nastri traccianti.

— Impiega *l'uomo giusto al posto giusto.* Il tiratore scelto deve dare appoggio di fuoco, i soldati specialisti dell'esplosivo assaltano l'obiettivo.
— Organizza un *forte appoggio di fuoco* e manda all'attacco *piccoli nuclei.*
— Stabilisci un *punto preciso di ritrovo per il ripiegamento* che tutti devono conoscere. Ognuno deve aver visto questo punto già prima dell'azione, così che possa facilmente trovarlo anche nell'oscurità.
— *Non costituire riserve.* Di regola non ti rimarrà il tempo per impiegarle.
— *Lascia presto* la base di partenza. Il silenzio è più importante della velocità, quindi prenditi il tempo necessario.
— Assicurati che l'avversario non abbia fatto nessun cambiamento importante (rinforzo della truppa, spostamento delle posizioni delle armi, ecc.), perché, se ciò fosse il caso, l'azione potrebbe essere compromessa e addirittura resa impossibile. Quindi bisogna organizzare un *posto di osservazione* permanente.
— Fa' in modo che l'appoggio di fuoco e l'assalto abbiano inizio d'improvviso. *L'apertura del fuoco* può essere comandata con un razzo illuminante, con il primo colpo, o con un fischio.
— Il tuo *posto di comando* si trova con l'appoggio di fuoco e non con la truppa d'assalto, affinché tu possa reagire subito qualora dovessero sopraggiungere rinforzi nemici, o si verificassero contromisure avversarie.
— Ad azione terminata ritirati rapidamente. Il nemico potrebbe tentare di inseguirti.
— Rendi *insicuro il percorso di ritorno* dietro di te, per mezzo di trappole esplosive e di sbarramenti minati rapidi preparati.
— *Fermati breve tempo al punto di ritrovo di ripiegamento* per evitare che l'avversario ti raggiunga. I ritardatari possono essere ricondotti alla base da una pattuglia lasciata appositamente in dietro.

(da «ASMZ» n° 2, febbraio 1985)