SCUOLE CENTRALI ANTINCENDI

**Ufficio dell'Ispettorato Arma del Genio
per il coordinamento dei Corsi Militari**

CULTURA MILITARE

NOZIONI PER L'ALLIEVO VIGILE VOLONTARIO AUSILIARIO

Roma - ottobre 1952

Fuori commercio
(Ne è vietata la divulgazione)

CARTOTECNICA MODERNA - ROMA, VIA PRINCIPE AMEDEO, 128-A

SCUOLE CENTRALI ANTINCENDI

**Ufficio dell'Ispettorato Arma del Genio
per il coordinamento dei Corsi Militari**

CULTURA MILITARE

NOZIONI PER L'ALLIEVO VIGILE VOLONTARIO AUSILIARIO

Roma - ottobre 1952

Fuori commercio
(Ne è vietata la divulgazione)

CARTOTECNICA MODERNA - ROMA, VIA PRINCIPE AMEDEO, 128-A

STRALCIO
del Regolamento di Disciplina Militare

PREMESSA

I principi morali e disciplinari dettati da questo regolamento formano la base e la forza della Istituzione militare.

Le disposizioni tassative che esso contiene, non regolano soltanto le forme esteriori della disciplina, ma forniscono i mezzi per mantenerla in ogni caso salda ed inviolabile.

Ma questo regolamento è soprattutto il Codice Morale dell'Esercito, e fornisce i principii ed i metodi per creare e rafforzare quella sostanziale disciplina intima, che, persuade la mente, avvince al dovere e, profondamente sentita, comprende il cuore e l'anima.

ESERCITO.

L'Esercito è istituito per difendere sino all'estremo l'onore e l'indipendenza della Patria, facendo la guerra ovunque venga ordinato, e per tutelare le istituzioni e le leggi Nazionali.

L'azione di tutti i Corpi che lo compongono, deve essere pronta e concorde, perciò le attribuzioni e i doveri di ciascun membro della Militare gerarchia vogliono essere definiti con regole certe ed inviolabili.

GIURAMENTO.

Tutti i doveri del Militare sono riassunti nel seguente Giuramento di fedeltà, che deve essere prestato solennemente da chiunque entra nelle file dell'Esercito:

« *Giuro d'essere fedele alla Repubblica Italiana e al suo Capo, di osservare lealmente le leggi e di adempiere tutti i doveri del mio stato, al solo scopo del bene della Patria*».

Col Giuramento il militare vincola solennemente la sua parola d'onore: il militare spergiuro è macchiato d'infamia.

DISCIPLINA MILITARE.

Consiste nell'abitudine di adempiere esattamente e coscienziosamente tutti i doveri inerenti allo stato militare, non per timore di pena o per speranza di ricompenza, ma per intima persuasione della loro intrinseca necessità, per l'esistenza dell'Esercito.

Essa è la principale virtù del militare di ogni grado.

E' per la disciplina che l'Esercito acquista anima e vita e viene a formare un tutto solidamente costituito: mentre, senza di essa, non si avrebbe che una accolta di uomini che al primo urto si sfascerebbe. La storia di tutti i tempi e di tutte le nazioni prova che nella disciplina, assai più che nel numero, sta la forza degli Eserciti.

SUBORDINAZIONE.

La subordinazione consiste nella sottomissione di ciascun grado ai gradi superiori e nella osservanza dei doveri che da essa risultano.

Principale tra questi doveri è quello dell'obbedienza dovuta dall'inferiore ai suoi superiori nelle cose di servizio ed in tutto ciò che si appartiene all'autorità ad essi conferita dai Regolamenti.

L'obbedienza deve essere pronta, rispettosa ed assoluta. Non è permessa all'inferiore alcuna esitazione ed osservazione quando anche egli si creda gravato od ingiustamente punito.

GRADI DELLA SUBORDINAZIONE.

L'inferiore deve obbedienza al suo superiore di qualunque Corpo e di qualunque Arma.

I gradi della subordinazione sono:

TRUPPA:	Soldato - allievo Carabiniere. Caporale - Carabiniere. Caporal Maggiore - Appuntato.	
SOTTUFFICIALI:	Sergente - V. Brigadiere. Serg. Magg. - Brigadiere. Maresciallo ordinario. Maresciallo capo. Maresciallo maggiore. Aiutante di battaglia.	
UFFICIALI: Inferiori	Sottotenente. Tenente. Capitano.	Subalterni

U. Superiori	Maggiore. Tenente Colonnello. Colonnello.
U. Generali	Generale di Brigata. Generale di Divisione. Generale di Corpo d'Armata.

Al Ministro della Difesa è dovuta obbedienza da tutti i militari.

Inoltre, il militare in servizio deve obbedienza, come al suo superiore, al suo pari grado, se a questo per ragioni di anzianità spetta il Comando.

MANCANZE CONTRO LA SUBORDINAZIONE.

Manca ai doveri imposti dalla subordinazione colui che, con detti o con fatti di qualsiasi genere, tende, anche indirettamente, ad affievolire l'autorità del superiore; od a menomare in qualunque modo la considerazione nella quale questi deve essere tenuto.

Commette grave mancanza il militare che censuri il superiore o gli ordini da lui emanati. La mancanza sarebbe poi gravissima, se commessa in presenza d'inferiori.

ISTRUZIONE.

L'istruzione non è soltanto un mezzo naturale e diretto di abilitare ciascuno ad adempiere, nel miglior modo possibile, l'incarico che gli è affidato, ma va pure considerata come importantissimo obbligo disciplinare.

SPIRITO DI CORPO.

La comunanza delle fatiche, dei pericoli, degli eventi prosperi o avversi, la reciprocità degli aiuti dati e avuti, stabiliscono fra tutti i membri di un Corpo strettissimi vincoli di solidarietà, ed ingenerano un sentimento d'accordo e di unione che dicesi Spirito di Corpo.

Ogni militare deve pertanto riguardare la reputazione e l'onore del Corpo cui appartiene, come se fosse l'Onore e la reputazione propria, e non soltanto si deve astenere da ogni atto o parola che possa recarvi offesa, ma deve adoperarsi quanto più può, per crescerne il lustro.

L'affezione verso il proprio Corpo, deve estendersi anche agli altri Corpi, giacchè, essendo ordinati tutti da uno stesso fine, deve esistere fra tutti quella stima e quella simpatia, che si accordano con una lodevole emulazione per il bene generale.

ORDINE.

L'ordine è l'abitudine di serbare personalmente il posto assegnato, di mettere ogni cosa a suo luogo, di fare ogni cosa al tempo prescritto, esso è condizione essenziale non soltanto per le operazioni di un esercito ma per la sua stessa esistenza.

DOVERI DEL MILITARE.

Ogni militare sia nell'esercizio dei propri doveri, sia in qualsivoglia circosanza, dev'essere benevolo e cortese verso i cittadini, pronto ad accorrere ovunque versi in pericolo o abbisogni di protezione ed aiuto.

Deve in ogni circostanza essere esempio di osservanza dei doveri civili e dei buoni costumi, nè deve mai proferire imprecazioni, bestemmie e parole o discorsi ripugnanti al senso morale.

Ogni militare deve adoperarsi per calmare e frenare i disordini che accadono alla sua presenza. In caso di reato flagrante, egli deve procurare con tutte le sue forze d'impedirlo e di arrestare il colpevole. Richiesto, anche verbalmente, dagli agenti di polizia giudiziaria o di pubblica sicurezza, egli deve prestare il suo soccorso.

Il militare deve rispettare la religione, le persone e le cose sacre, perciò trovandosi in luogo pubblico, dove esse siano oggetto di segni di rispetto, egli deve parecipare ad essi con gli atti di deferenza propri ad ogni uomo ben nato.

In tempo di pace, è suo dovere essenziale di conservare sempre vigorose e pronte le facoltà del corpo e della mente, mediante una costante abitudine di sobrietà e di temperanza.

In tempo di guerra, è dovere di ogni militare di sforzare non meno l'animo che il corpo a fare l'estremo di ogni suo potere nel sopportare con invincibile costanza: fame, sete, intemperie e fatiche non avendo altro pensiero che l'adempimento del suo dovere.

Nel combattimento, non recede mai dal suo posto, salvo gli venga espressamente ordinato. Attento ai comandi, li eseguisce prontamente; anima con l'esempio i compagni, e, se graduato gli inferiori mostrandosi primo ove il pericolo è maggiore. Ai superiori fa scudo del proprio petto ed affronta intrepidamente ogni pericolo di ferita o di morte, persuaso che di quante belle e gloriose azioni può onorarsi la umana natura, niuna uguaglia il morire per la Patria.

BANDIERE E STENDARDO.

La Bandiera Nazionale è simbolo della Patria.

Per il militare la bandiera dell'Arma o del Reggimento, è inoltre il simbolo dell'Onore Militare, dello spirito di coesione e di sacrificio, e gli rammenta i fasti di guerra dell'Arma o del Reggimento cui appartiene.

UNIFORME.

L'uniforme è una foggia di vestire, mediante la quale si distingue l'individuo che fa parte dell'Esercito, il Corpo cui esso appartiene, il grado di cui è insignito, e talvolta, le funzioni di cui è incaricato.

Al militare è vietato: di variarne: i colori, la forma, le dimensioni, inoltre di portarla in luoghi ed occasioni dove essa non possa essere oggetto di decoro e di onoranza.

CURA DELLA PERSONA.

Il militare deve curare la massima nettezza nella persona e nel vestire, schivando ogni soverchia attillatura. Può lasciar crescere i baffi e la barba di qualunque foggia, purchè corta. Curare che i capelli siano sempre di moderata lunghezza e che lascino bene scoperti il collo, le orecchie e la fronte.

USO DELL'ABITO CIVILE.

Il militare, nel caso in cui vesta l'abito civile, non può portare con questo alcun oggetto dell'uniforme militare. Inoltre non è punto sciolto dai doveri disciplinari e quindi deve serbare un contegno corretto; rispettare ed obbedire al superiore in abito civile che sia da lui personalmente conosciuto, ovvero che si faccia riconoscere per tale.

SEGNI DI LUTTO.

E' permesso al militare di portare il segno di lutto, per la recente morte di un congiunto, purchè ne ragguagli prima, per via gerarchica, il Comandante di Corpo o capo servizio.

LIMITAZIONI PER IL MILITARE, DI TALUNE FACOLTA'.

Il militare non deve appartenere ad associazioni le quali si propongano scopi occulti e contrari allo spirito del giuramento prestato. Deve astenersi da qualunque dimostrazione a scopo politico ed altre pubbliche manifestazioni che, sebbene consentite dalla legge, non sono compatibili col carattere militare.

LINGUA DA USARSI IN SERVIZIO.

In servizio, il militare deve sempre usare la lingua Italiana.

DOVERI DEL MILITARE. (doveri generali e dov. tra eguali).

Principale dovere dell'inferiore è quello dell'obbedienza: pronta, rispettosa ed assoluta verso il superiore, in tutte le cose di servizio ed in tutto ciò che si appartiene alle autorità ad esso conferite dai regolamenti. Anche fuori di servizio, l'inferiore deve al superiore deferenza e rispetto in ogni tempo luogo e circostanza.

La maldicenza, vizio riprovevole in tutti, tanto più lo è nel militare del quale debbono essere doti spiccate la franchezza e la lealtà.

Quando poi è esercitata dall'inferiore contro il superiore, diventa grave colpa, come quella che tende a minare i fondamenti della disciplina.

Il pensiero di essere tutti al servizio del proprio paese, di non avere che una stessa bandiera, di mirare tutti ad un unico fine, deve collegare in un sentimento di fraternità militare tutti i membri dell'Esercito ed ancor più tutti gli eguali fra loro.

E' buona norma, perciò, dimostrarsi camerati, aperti, cordiali, scevri della sola apparenza d'invidia, pronti a prestare agli altri assistenza ed aiuto in ogni occasione. Non deve esservi gara che nel procurare l'onore e il bene del Corpo al quale si appartiene e dell'Esercito tutto.

MILITARE AMMALATO.

Qualora il militare sia per malattia impedito di adempiere il suo dovere, è obbligato a prontamente dichiararlo al proprio superiore immediato, nulla celando per malintesa avversione alle cure mediche o all'ospedale.

COMUNICAZIONI DI SERVIZIO DELL'INFERIORE AL SUPERIORE.

Il militare trasmette i propri rapporti all'autorità superiore militare per via gerarchica, salvo nei casi nei quali da espresse disposizioni sia altrimenti determinato.

RECLAMI.

Il militare che si crede leso nei propri diritti, disciplinarmente o amministrativamente, può portare reclamo anche contro un suo superiore, ma sempre dopo eseguito l'ordine o scontata la punizione. Egli deve dirigere il reclamo al superiore immediato di colui contro il quale reclama, inoltrandolo per via gerarchica.

Il reclamante, che non resta appagato della decisione del superiore al quale si è indirizzato, può ripresentare il reclamo diretto ad altro superiore immediatamente più elevato in grado; e così successivamente, fino alla suprema autorità militare.

Ogni reclamo o domanda, sia scritta che verbale, deve essere esclusivamente individuale e presentata da un militare solo. Se è collettiva, ovvero presentata o sottoscritta da due o più militari, costituisce una grave mancanza contro la subordinazione e il reclamo deve perciò essere rigettato e punito.

SALUTO DEL MILITARE ISOLATO.

Ogni militare deve il saluto:

1 - al Capo dello Stato, al Sommo Pontefice, ai Capi di Stati esteri ai Principi delle Case Regnanti estere.

2 - Al Presidente del Consiglio dei Ministri.

3 - Ai Senatori e Deputati riuniti in corpo ed alle loro deputazioni; alle bandiere delle Forze Armate dello Stato; alle bandiere nazionali dei municipi decorate di medaglia o croce di guerra al valor militare; al Ministro e segretario di Stato per la Difesa e ai rispettivi Sottosegreari.

4 - Ai superiori di qualunque grado delle forze armate dello Stato, in divisa.

5 - Alle sentinelle dei corpi delle Forze Armate dello Stato. Vi è inoltre obbligo reciproco di saluto fra il militare dell'Esercito e: i cappellani militari; il personale del Sovrano Ordine di Malta il personale direttivo della Croce Rossa Italiana allorquando trovansi regolarmente mobilitati per servizio e vestono la speciale uniforme.

Il saluto è dovuto in ogni luogo, sia di giorno, sia di notte, anche quando l'attenzione della persona, che si deve salutare, sia rivolta altrove. Nei pubblici passaggi e nei luoghi chiusi si saluta una sola volta, eccezione fatta per gli alti personaggi ed i simboli menzionati al numero 3 i quali devono essere salutati tutte le volte che s'incontrano.

Il militare, nell'eseguire il saluto, deve togliersi il sigaro od altro di bocca e alzarsi se seduto. Se ha un piego, un involto, il sigaro od altro oggetto nella mano destra, lo deve passare nella sinistra per eseguire il saluto.

Nelle varie circostanze si regolerà come segue:

a) disarmato, saluta portando la mano alla visiera quando è a capo coperto, fissando in volto il superiore quando è a capo scoperto;

b) armato di fucile o moschetto saluta rettificando il porto dell'arma e fissando in volto il superiore. Se ha l'arma a « tracoll'arm » saluta con la mano alla visiera;

c) trovandosi alla guida di una vettura, rettifica semplicemente la posizione;

d) seduto in vettura saluta come a piedi, rimanendo seduto;

e) in bicicletta, il militare di truppa saluta fissando in volto il superiore.

Il militare che riceve il saluto, deve restituirlo nella forma in-

dicata in una delle precedenti lettere.

Fra più militari salutati, i quali si trovano insieme, risponde solo il più elevato in grado o il più anziano. Il comandante di reparto armato non restituisce il saluto al militare isolato.

Nessuno può dispensare l'inferiore dall'obbligo del saluto.

L'inferiore che si presenta ad un superiore, si arresta sull'attenti a tre passi di distanza da lui, esegue il saluto e ritorna quindi sull'attenti; quando è licenziato fa un passo indietro, saluta e si allontana.

RICOMPENSE MILITARI.

La maggiore soddisfazione morale per il militare deve essere quella, che proviene dal sentimento di aver adempiuto il proprio dovere. Non sarebbe buon militare quegli per il quale la speranza delle ricompense fosse unico movente dell'operare.

Specie delle ricompense militari:

Encomio Semplice. — Consiste nella lode data dal superiore all'inferiore, sia verbalmente sia con lettera, per un fatto speciale che lo meriti.

Encomio Solenne. — Consiste, invece, nella lode esemplarmente pubblicata all'ordine del giorno del Reggimento, della Brigata, del Presidio, ecc. per ordine dell'Autorità che tributa la stessa lode.

Ricompense al Valor Militare. — Consistono: Croce di guerra al Valore Militare; medaglia di bronzo, d'argento e d'oro al Valore Militare; decorazioni dell'Ordine Militare d'Italia; promozioni straordinarie per merito di guerra.

PUNIZIONI DISCIPLINARI

Le punizioni disciplinari hanno, soprattutto, valore morale. Ogni superiore ha il dovere ed il diritto di punire l'inferiore che commetta delle infrazioni ai regolamenti militari ed agli ordini superiori, dimostri negligenza nell'adempimento del proprio dovere, conduca una vita pubblica piuttosto irregolare.

Specie e durata delle punizioni:

Richiamo. — Qualungue superiore può infliggere il richiamo al graduato di truppa o al soldato.

Consegna in Caserma. — Da uno a venti giorni. Qualunque superiore può infliggere la consegna in caserma al graduato di truppa ed al soldato. Quest'ultimo non usufruisce della libera uscita, nelle ore di libertà è a disposizione dell'Ufficiale di picchetto per i servizi generali della caserma.

Camera di punizione, semplice da uno a trenta giorni; di rigore da due a trenta giorni. Qualunque Ufficiale e Sottufficiale può infliggere la camera di punizione al graduato di truppa od al soldato.

— Il militare rinchiuso nella camera di punizione, riceve il vitto comune e null'altro; indossa la tenuta e tiene i soli indumenti ed oggetti personali prescritti per la camera di punizione, non può conferire, senza l'autorizzazione del Comandante, con altri all'infuori del personale di servizio e degli ufficiali del Corpo.

— Il militare cui viene inflitta la *camera di punizione semplice* è privato di metà paga; deve rimanere rinchiuso nel locale a ciò destinato solo durante la notte e nelle ore in cui gli altri militari godono libera uscita; può essere impiegato, nelle ore anzidette, a disimpegnare servizi di fatica.

— Il militare cui viene inflitta la *camera di punizione di rigore* deve rimanere rinchiuso nel locale a ciò destinato, uscendo solo nelle ore in cui deve attendere a determinati servizi; egli è privato della paga giornaliera, della razione di sigarette e di vino; deve rimanere alle armi oltre al congedamento della propria classe, altrettanti giorni quanti sono quelli che egli ha trascorso nella C.P.R.

— Il militare uscito dalla C.P.S. è presentato al Comandante di Battaglione; quello che ha ultimato la C.P.R. sarà presentato al Comandante del Corpo.

Rimprovero Solenne. — Il rimprovero solenne è inflitto per ordine del Comandante del Corpo o di Autorità Militare a questo superiore.

La comunicazione è fatta dal Comandante di Battaglione, in presenza degli Ufficiali, dei Sottufficiali e dei graduati di truppa appartenenti alla stessa compagnia e di grado uguale o superiore a quello del punito.

Passaggio alle Compagnie di Punizione. — Il Comandante di Corpo può proporre per il passaggio alle compagnie di correzione il graduato di truppa o il soldato che:

persistano nella cattiva condotta, dando prova di non essere suscettibili di ravvedimento; si macchino di colpe di carattere indecoroso; si rendano colpevoli di atti, propositi, propaganda sovversiva contro le patrie istituzioni; dopo subita una condanna o pena detentiva, siano ravvisati immeritevoli di rimanere al Corpo, per la natura del reato commesso; si ritenga opportuno di allontanare dai Corpi nell'interesse della disciplina.

Il passaggio alle compagnie di correzione, del graduato di truppa e del soldato scelto, deve essere sempre preceduto dalla retrocessione del grado o dalla destituzione.

Stralcio dei Codici Penali Militari di pace e di guerra

CODICE PENALE MILITARE DI PACE

PERSONE SOGGETTE ALLA LEGGE PENALE MILITARE.

La legge penale militare si applica ai militari in servizio alle armi e a quelli considerati tali.

Agli effetti della legge penale militare sono considerati in servizio alle armi:

— i militari in stato di allontanamento illecito, diserzione o mancanza alla chiamata o comunque arbitrariamente assenti dal servizio;

— i militari in congedo che scontano una pena militare detentiva originaria e sostituita a pene comuni;

— i militari in congedo che si trovano in stato di detenzione preventiva in un carcere militare per un reato soggetto alla giurisdizione militare.

PENE MILITARI.

Le pene militari principali sono: la morte, la reclusione militare, l'ergastolo (a vita), la reclusione ordinaria (da 15 gg. a 24 anni).

Le pene militari accessorie sono: la degradazione, la rimozione, la sospensione dall'impiego, la sospensione dal grado e la pubblicazione della sentenza di condanna.

REATO MILITARE.

Qualunque violazione della legge penale militare è reato militare. Il militare non può invocare a propria scusa l'ignoranza dei doveri inerenti al suo stato militare.

REATI CONTRO IL SERVIZIO MILITARE.

Dell'abbandono di posto e della violazione di consegna. — Il militare essendo di sentinella, vedetta o scolta, abbandona il posto o viola la consegna è punito con la reclusione militare fino a tre anni. In ogni caso se dal fatto è derivato grave danno, la pena della reclusione è da sette a quindici anni.

Manifestazione di codardia. — Il militare che in caso di tempesta, naufragio, incendio o altra circostanza di grave pericolo, compia atti che possano incutere lo spavento o provocare il disordine è punito, se lo spavento o il disordine si produce e il fatto è tale da compromettere la sicurezza di un posto militare, con la reclusione militare da sei mesi a cinque anni. La condanna importa la rimozione.

Della ubriachezza in servizio. — Il militare che in servizio, ovvero dopo di essere stato comandato per il servizio, è colto in stato di ubriachezza, volontaria o colposa, tale da escludere o menomare le sue capacità, è punito con la reclusione militare sino a sei mesi.

Resistenza, minaccia o ingiuria a sentinella, vedetta o scolta. — Il militare che non ottempera all'ingiunzione fatta da una sentinella, vedetta o scolta, nella esecuzione di una consegna ricevuta, è punito con la reclusione militare fino ad un anno. Il militare che minaccia o ingiuria una sentinella è punito con la reclusione militare da uno a tre anni.

Allontanamento illecito. — Il militare che essendo in servizio alle armi se ne allontana senza autorizzazione o rimane assente per un giorno, è punito con la reclusione militare fino a sei mesi. Alla stessa pena soggiace il militare che, essendo legittimamente assente, non si presenta, senza giusto motivo, nel giorno successivo a quello prefisso.

Diserzione. — Commette il reato di diserzione, ed è punito con la reclusione militare da sei mesi a due anni: il militare che essendo in servizio alle armi se ne allontana senza autorizzazione e rimane assente per più di cinque giorni consecutivi; il militare che essendo in servizio alle armi e trovandosi legittimamente assente, non si presenta, senza giustificato motivo, nei cinque giorni successivi a quello prefisso.

Diserzione immediata. — E' considerato immediatamente disertore:

1) il militare destinato a un corpo di spedizione, ovvero appartenente all'equipaggio di una nave militare, di un aeromobile della partenza del corpo, della nave o dell'aeromobile;

2) il militare che evade mentre sta scontando la pena detentiva militare;

3) il militare in stato di detenzione preventiva in un carcere militare o dovunque per un reato soggetto alla giurisdizione militare;

4) il militare che senza autorizzazione prende servizio a bordo di una nave estera o di un aeromobile estero, ovvero nelle forze armate di uno stato estero;

5) il militare che abbandona il servizio alle armi facendosi sostituire.

Il disertore é punito con la reclusione militare da uno a tre anni nei casi indicati dai numeri 1, 2, 3; da due a cinque anni nel caso indicato nel numero 4; da cinque a sette anni nel caso indicato nel numero 5.

Procurata infermità al fine di sottrarsi permanentemente all'obbligo del servizio militare. — Il militare che al fine di sottrarsi permanentemente all'obbligo del servizio militare, si mutila o si procura infermità o imperfezione o in qualsiasi altro modo si rende permanentemente inabile a prestare il servizio stesso, è punito con la reclusione da sei a quindici anni.

REATI CONTRO LA DISCIPLINA MILITARE.

Obbedienza. — Il militare che rifiuta, omette o ritarda di obbedire ad un ordine intimatogli da un superiore, è punito con la reclusione militare fino ad un anno.

Se il fatto è commesso in servizio, ovvero a bordo di una nave o di un aeromobile, la reclusione militare è da sei mesi ad un anno; e può estendersi fino a cinque anni, se il fatto è commesso in occasione di incendio, epidemia o in altra circostanza di grave pericolo.

Rivolta. — Sono puniti con la reclusione militare da tre a quindici anni i militari che riuniti in numero di quattro o più:

1 — mentre sono in servizio armato, rifiutano, omettono o ritardano di obbedire ad un ordine di un loro superiore;

2 — prendono arbitrariamente le armi e rifiutano, omettono o ritardano di obbedire all'ordine di deporle, intimato da un loro superiore;

3 — abbandonandosi ad eccessi o atti violenti, rifiutano, omettono o ritardano di obbedire all'intimazione di disperdersi e di rientrare nell'ordine, fatta da un loro superiore. La pena per chi ha promosso, organizzato o diretto la rivolta è della reclusione militare non inferiore a quindici anni.

Ammutinamento. — Fuori dei casi indicati nell'articolo precedente sono puniti con la reclusione militare da sei mesi a tre anni i militari che riuniti in numero di quattro e più:

1 — rifiutano, omettono o ritardano di obbedire ad un ordine di un superiore;

2 — persistono nel presentare a voce o per iscritto una domanda, un'esposto o un reclamo.

La pena per chi ha promosso, organizzato o diretto l'ammutinamento è della reclusione militare da uno a cinque anni.

Attività sediziosa. — Il militare che svolge un'attività diretta a suscitare in altri il malcontento per la prestazione del servizio alle armi o per l'adempimento di speciali servizi, è punito con la reclusione militare fino a due anni.

Insubordinazione. — Il militare che usa violenza contro un superiore, è punito con la morte, con la degradazione, se la violenza consiste nell'omicidio, ancorchè tentato o preterintenzionale.

Se la violenza contro il superiore consiste in una lesione personale e grave, si applica la pena di morte con degradazione se il superiore è un Ufficiale, e la reclusione da sette a quindici anni se non è un Ufficiale.

Con minaccia o ingiuria. — Il militare che minaccia un superiore, ovvero offende l'onore, il prestigio o la reputazione di un superiore, è punito con la reclusione militare da tre a sette anni se il superiore è un Ufficiale e da uno a cinque anni se il superiore non è Ufficiale.

Le stesse pene si applicano al militare che commette il fatto mediante comunicazione telefonica telegrafica o con scritti e disegni diretti al superiore.

Istigazione a delinquere. — Il militare che istiga uno o più militari in servizio a commettere un reato militare, è punito, se l'istigazione è accolta ma il reato non è commesso, con la reclusione militare fino a cinque anni.

REATI CONTRO L'AMMINISTRAZIONE MILITARE.

Peculato militare. — Il militare incaricato di funzioni amministrative che avendo per ragioni del suo ufficio o di servizio il possesso di denaro o di altra cosa mobile, appartenente all'Amministrazione Militare, se l'appropria ovvero la distrae a profitto proprio o di altri, è punito con la reclusione militare da due a dieci anni.

REATI CONTRO LA FEDE PUBBLICA.

Falsa in fogli di licenza, permesso, di via e simili. — Il militare che forma in tutto o in parte, un falso foglio di licenza o di via o un permesso o un'autorizzazione di libera uscita od ingresso o di libera circolazione in uno stabilimento militare o di uscita da questo, ovvero altera alcuni dei detti fogli, autorizzazioni o documenti vari, è punito con la reclusione militare fino ad un anno.

Usurpazione di decorazioni o distintivi militari. — Il militare che porta abusivamente in pubblico decorazioni militari, o segni distintivi di grado, cariche, specialità, brevetti militari è punito con la reclusione militare fino a sei mesi.

REATI CONTRO IL PATRIMONIO.

Furto militare. — Il militare che in luogo militare, si impossessa della cosa mobile altrui, sottraendola ad altro militare che la detiene, al fine di trarne profitto per se o per altri, è punito con la reclusione militare da due mesi a due anni. Se il fatto è commesso a danno dell'amministrazione Militare, che la detiene, la pena è della reclusione militare da uno a cinque anni.

Truffa. — Il militare che con artificio o raggiri, inducendo taluno in errore, procura a se o ad altri un ingiusto profitto con danno di altro militare, è punito con la reclusione militare da sei mesi a tre anni.

La pena è della reclusione militare da uno a cinque anni: se il fatto è commesso a danno dell'Amministrazione Militare; se il fatto è commesso ingenerando nella persona offesa il timore di un pericolo immaginario o l'erroneo convincimento di dover eseguire un ordine dell'Autorità.

SPIONAGGIO E RIVELAZIONI DI SEGRETI MILITARI.

E' punito con la morte e con la degradazione il militare che per favorire il nemico si procura o tenta di procurarsi documenti, oggetti o notizie, che possono compromettere la sicurezza di una piazza, di un forte o posto militare, di una nave militare o da trasporto, di un'arsenale o altro stabilimento militare, ovvero di zone di adunata, marittime, aeree o comunque delle Forze Armate dello Stato.

La stessa pena si applica al militare che, per procurarsi documenti oggetti o notizie in favore del nemico, si introduce in alcuno dei luoghi indicati nel comma precedente.

Chiunque senza l'autorizzazione delle autorità, esibisce, espone, pubblica, vende o distribuisce fotografie, modelli, disegni o schizzi di cose concernenti la forza, la preparazione o la difesa militare, ovvero delle posizioni delle Forze Armate dello stato Italiano o di uno Stato alleato, è punito con la reclusione militare da uno a cinque anni.

Chiunque da o procura ricovero, aiuto o informazioni ad una spia o altro agente nemico, è punito con la morte e con degradazione.

CODICE PENALE MILITARE DI GUERRA

DELLA CODARDIA.

Manifestazioni arbitrarie per arrendersi. — Il militare che durante il combattimento, senza ordine del Comandante, ammaina la bandiera o dà altrimenti il segnale di arrendersi o di cessare il fuoco. E' punito con la morte mediante fucilazione nel petto.

Sbandamento e altri fatti illeciti durante il combattimento. — E' punito con la morte mediante fucilazione nel petto il militare che durante il combattimento:

1 — si sbanda o comunque si allontana, ovvero eccita altri ad allontanarsi;

2 — si sottrae al combattimento, mettendosi in stato di ubriachezza, mutilandosi, procurandosi infermità o imperfezioni, o simulandole, ovvero compiendo altri atti o usando modi fraudolenti;

3 — getta o deteriora le armi o le munizioni;

4 — rifiuta di marciare contro il nemico o di compiere un servizio o altra operazione di guerra; ovvero non fa tutta la possibile difesa, o si arrende al nemico senza avere esaurito gli estremi mezzi di difesa.

ABBANDONO DI POSTO O VIOLATA CONSEGNA DA PARTE DI MILITARI DI SENTINELLA VEDETTA O SCOLTA.

Il militare che essendo di sentinella, vedetta o scolta, abbandoni il posto o viola la consegna, è punito con la reclusione militare da uno a dieci anni.

Se il fatto è commesso in presenza del nemico, la pena è della reclusione militare non inferiore a quindici anni; se ha inoltre compromesso la sicurezza del posto, della nave, dell'aeromobile, ovvero di militari, si applica la pena di morte mediante fucilazione al petto.

Le disposizioni dei commi precedenti si applicano altresì:

1 — ai militari e agli agenti di forza pubblica che sono dislocati lungo le linee ferroviarie, telefoniche, telegrafiche ed altre vie di comunicazione o di trasporto;

2 — ai militari che compongono la scorta di qualsiasi mezzo di trasporto terrestre, marittimo ed aereo, con consegne determinate.

Il militare che, essendo di sentinella, vedetta o scolta, si addormenta è punito con la reclusione militare da uno a sette anni.

DISERZIONE.

Il militare che passa al nemico o che, al fine di passare al nemico abbandona in presenza di questo il Corpo, la nave o l'aeromobile è punito con la morte e con la degradazione.

NORME PER IL SERVIZIO DI PRESIDIO

PRESIDIO

Il Presidio è il complesso delle unità e degli enti dell'esercito residenti in un centro abitato.

Presidio temporaneo, dicesi quello costituito in località ove le truppe risiedono temporaneamente.

Il comando del presidio viene assunto dall'Ufficiale di Arma Combattente, più elevato in grado.

DISTACCAMENTO

Ogni reparto dislocato in sede diversa da quella del Corpo cui appartiene, forma distaccamento;

Il distaccamento può essere ordinario o straordinario.

TUTELA DEL PRESTIGIO MILITARE

E' compito particolare del comando di presidio di salvaguardare il prestigio delle Forze Armate entro il presidio stesso.

Ciò, sia in caso di offese contro un militare, o di quest'ultimo nei riguardi di estranei alle Forze Armate.

Inoltre deve salvaguardare il decoro dell'uniforme, impedendone ad estranei alle Forze Armate l'indebito uso e curando la disciplina dell'uniforme nei militari tutti entro i limiti del presidio.

SERVIZIO D'ORDINE PUBBLICO

Normalmente la responsabilità di mantenere l'ordine pubblico è di far rispettare le leggi; compete alle Autorità Pubbliche, secondo direttive del ministero dell'Interno.

Le autorità politiche responsabili, provvedono a questo compito con le forze di Polizia e dei Carabinieri a loro disposizione.

Solo quando non siano in grado di provvedere con tali forze o quando abbiano motivo di temere disordini di vasta portata, possono richiedere alle autorità militari l'intervento delle Forze Armate in concorso al servizio di ordine pubblico; sempre dopo che siano state impegnate tutte le forze di Polizia e dei Carabinieri.

SERVIZIO DI GUARDIA

Il servizio di guardia ha lo scopo di custodire, con vigilanza armata, persone, immobili e materiali di speciale interesse pubblico e militare.

La vigilanza ininterrotta è rigorosamente esercitata in qualsiasi condizione di tempo e di ambiente è affidata a sentinelle (eventualmente a piantoni) che all'occorrenza chiedono il concorso del rimanente personale di guardia.

E' un servizio che richiede abnegazione e determina gravi responsabilità. Dev'essere pertanto considerato elemento di alto valore nella preparazione militare del soldato e del graduato.

NOMENCLATURA

a) *Consegna* — è il compito particolare della guardia, integrato dalle prescrizioni per assolverlo.

b) *Sentinella* — soldato che, armato di fucile o moschetto, personifica e assicura la continuità del servizio affidato alla guardia.

c) *Piantone* — soldato che può sostituire la sentinella, specie di giorno, in servizi meno importanti.

d) *Muta* — gruppo degli uomini designati per ogni turno di servizio delle sentinelle.

f) *Distacco delle guardie*: complesso delle operazioni fatte in caserma dall'aiutante maggiore, per controllare uomini, armi e materiali della guardia, distribuire le cartucce, e dare le necessarie istruzioni per lo svolgimento del servizio.

g) *Cambio della guardia*: complesso delle operazioni svolte al corpo di guardia per lo scambio della consegna dalla guardia montante a quella smontante.

h) *Posto di guardia*: complesso degli immobili, dei materiali e degli impianti occorrenti per assicurare il servizio della guardia compreso quello della sentinella.

i) *Formula di riconoscimento*: serve per identificare gli estranei alla guardia, autorizzati ad eccedere o a transitare nel posto di guardia. Essa comprende:

« La parola » scelta fra nomi di città;

« la contro parola » scelta fra nomi di persone aventi la stessa iniziale della parola.

m) *Distanza di riconoscimento* limite che in casi speciali non deve essere oltrepassato da estranei alla guardia, prima di essere identificati.

o) *Giornale di guardia*: serve per registrare gli avvenimenti di rilievo verificatesi durante il servizio;

p) *Rapporto sull'ispezione*: serve per riferire i rilievi fatti nell'ispezione della guardia.

CONSEGNA

Ogni guardia ha una consegna da osservare e da far osservare.

La consegna è precisa e tassativa; essa è stabilita dal Comandante di corpo o di presidio ed inoltre deve essere chiaramente conosciuta e compresa dal personale di guardia ed è riservata e può essere ripetuta ad estranei della guardia solo alla presenza e d'ordine del comandante.

La consegna deve precisare:

1) compito della guardia;
2) posto e consegna speciale di ciascuna sentinella;
3) posto dove la guardia e ciascuna sentinella devono rendere gli onori;
4) mezzi di collegamento a disposizione e modo di usarli;
5) enti ai quali notificare comunicazioni urgenti;
6) posto dove devono essere caricate e scaricate le armi;
7) eventuali prescrizioni di carattere particolare.

Copia autentica della consegna deve essere affissa nella camera del comandante della guardia o nel corpo di guardia, scritta o stampata nitidamente e tenuta costantemente in ordine. Non sono ammesse cancellature e correzioni.

La sentinella deve:

a) Vigilare attentamente e ininterrottamente, in qualunque circostanza e in qualunque tempo, per fare osservare la consegna.

La sorpresa non giustifica, ma aggrava la sua responsabilità.

b) Restare al suo posto fissato dalla consegna, salvo che non riceva altri ordini dal graduato di muta o dal comandante della guardia;

c) Tenere l'arma senza mai abbandonarla;

d) Non si lascia avvicinare da alcuno;

e) Segnalare, dando l'allarmi, qualsiasi avvenimento si verifichi nelle sue vicinanze e per cui ritenga necessario, l'intervento della guardia;

f) Entrare nella garritta solo in casi di pioggia.

La sentinella saluta presentando l'arma a tutti gli ufficiali superiori e inferiori delle FF. AA. dello Stato; saluta portando la mano sinistra all'arma per il sott'ufficiale; assume la posizione d'attenti per rispondere al saluto dei militari di truppa isolati e dei civili che entrano ed escono dalla caserma.

ARMI

MOSCHETTO MOD. 91/38.

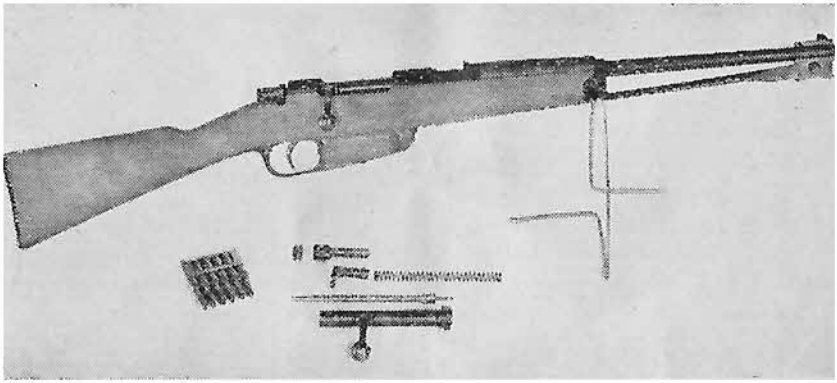


Fig. 1

Arma a ripetizione ordinaria. Calibro 6,5. Rigature n. 4 destrose a passo costante cm. 21,5. Tacca di mira fissa. Gettata massima mt. 3200. Distanza di tiro utile mt. 200-300. Celerità di tiro 12 colpi al minuto (1'). Peso Kg. 3,160. Lunghezza cm. 92.

Parti che lo compongono: Canna, cassa, meccanismi, baionetta e fornimenti vari.

I meccanismi comprendono:

Congegno di otturazione (cilindro con alette e manubrio con noce).

Congegno di percussione (percussore a stelo, molla a spirale, cane con guida).

Congegno di scatto (grilletto, dente di ritegno, dente di scatto).

Congegno di estrazione e di espulsione.

Congegno di sicurezza (tubebtto con nasello).
Congegno di ripetizione (scatola serbatoio, molla elevatrice, dente di arresto del caricatore).
Congegno di puntamento (mirino incastrato a coda di rondine, tacca di mira fissa).

I fornimenti vari comprendono: Calciolo, viti, tubicini, fascetta con maglietta, copricanna, bacchetta.

Munizionamento per il moschetto mod. 91/38.

Cartuccia a pallottola cal. 6,5, ha il proiettile a forma cilindrica ogivale, costituito da un nocciolo di biombo e camicia di Maillechort.

Cartuccia a mitraglia, ha il proiettile costituito da una punta di pallottola ordinaria e 10 segmenti di piombo trafilati, il tutto incamiciato in un bossolo.

Altri tipi di munizioni sono:

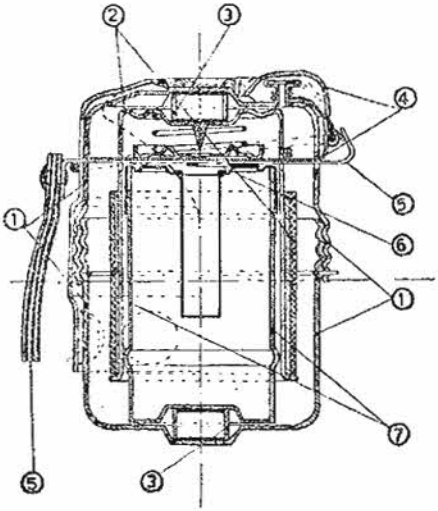
Cartuccia a pallottola frangibile, cartuccia da salve, cartuccia da esercitazioni, cartuccia per tiro ridotto.

BOMBE A MANO

Sono armi individuali per l'offesa vicina. Relativamente al loro impiego possono essere: offensive, difensive, controcarro, fumogene incendiarie. Relativamente al loro funzionamento possono essere: scoppianti a tempo od a percussione.

BOMBA A MANO S.R.C.M..

BOMBA A MANO S.R.C.M.



NOMENCLATURA

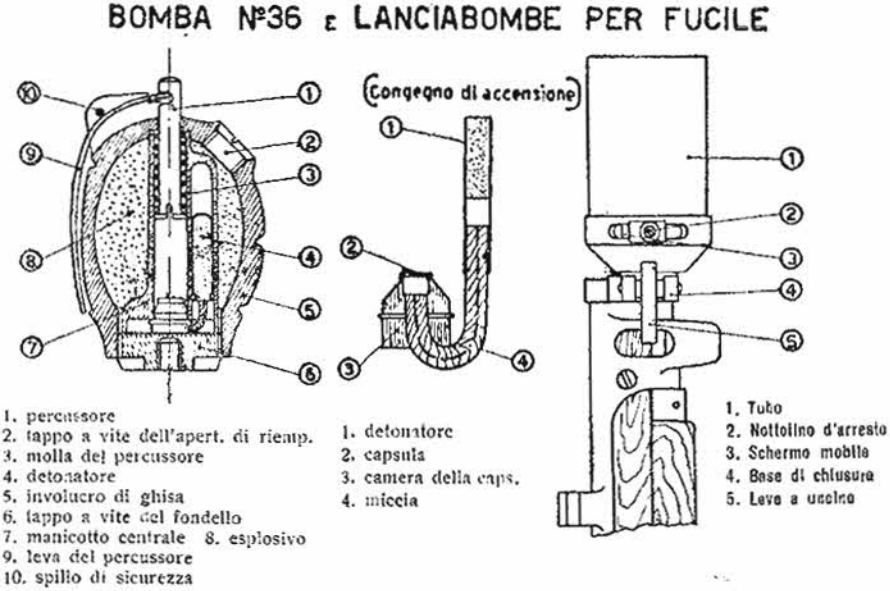
1. Involucro esterno.
2. Porta spillo con molla antagonista e congegno di disattivazione.
3. Anelli.
4. Cuffia con traversino di sicurezza.
5. Linguetta di sicurezza con traversino.
6. Piastrina del congegno di disattivazione.
7. Porta carica con detonatore e capsula.

Tipo offensiva, peso gr. 195 circa, carica di scoppio gr. 46 di tritolo e binitronaftalina, dimensione cm. 8x6,4. Distanza di lancio mt. 20-30, raggio di azione mt. 12-15, funzionamento a percussione.

E' costituita da:

involucro esterno di lamierino d'alluminio. Porta carica con detonatore e capsula. Porta spillo con molla antagonista e congegno di disattivazione. 2 anelli. Congegno di disattivazione. Una cuffia con anello e raversino di sicurezza. Una linguetta di sicurezza.

BOMBA A MANO N. 36 (INGLESE).



Tipo difensiva. Peso gr. 675. Funzionamento con scoppio a tempo a 4" oppure 7" (a seconda del tipo di miccia). Distanza di lancio a mano mt. 15-20; con lanciabombe mt. 75-180. Raggio di azione mt. 30-80.

E' costituita da:

un involucro ovoidale di ghisa con fresature longitudinali e trasversali, riempito di alto esplosivo, attraverso un foro laterale chiuso con tappo a vite. Internamente l'involucro porta una cavità centrale dov'è alloggiato il percussore con molla (costantemente compressa). Quest'ultimo è trattenuto da una leva inserita fra due alette dell'involucro esterno, la quale a sua volta è assicurata da uno spillo di sicurezza terminante con un anello.

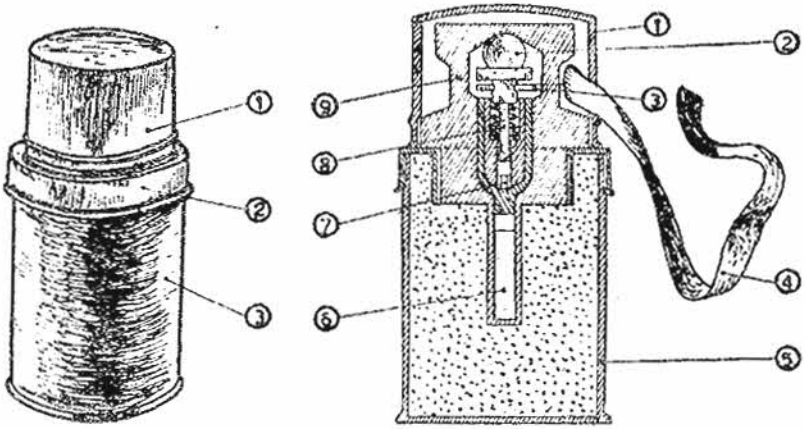
Le bombe pervengono ai reparti disinnescate, gli inneschi sono

contenuti a parte nella cassetta delle bombe. Prima dell'impiego si svita il tappo per mezzo di una chiave, si rimette l'innesco e si riavvita il tappo.

La bomba può essere lanciata anche con apposito lanciabombe che si applica su di un fucile e con cartuccia speciale.

BOMBA A MANO N. 77 (INGLESE).

BOMBA FUMOGENA N: 77



1 cappuccio di sicurezza
2 coperchio di lamierino
3 recipiente di lamierino

1 cappuccio di sicurezza
2 palla di piombo
3 traversino di sicurezza
4 fettuccia gommata con lastrina di piombo
5 corpo recipiente di lamierino)
6 detonatore
7 capsula
8 percussore e molla a spirale
9 alloggiamento del congegno di scoppio

Tipo fumogeno e incendiario. Peso gr. 300. Carica al fosforo bianco. Distanza di lancio mt. 20-25. Durata cortina fumogena 1'. Funzionamento a percussione.

E' costituita da:

Un cilindro di lamierino ripieno di fosforo bianco, chiuso con un coperchio a vite forato in corrispondenza del detonatore.

I congegni sono:

Portacapsula; percussore, sfera di piombo, traversino al quale è attaccata una fettuccia con all'altra estremità un piombino.

Da notare che se viene immessa dell'aria nella carica (per esempio colpendolo con un proiettile) questa bomba esplode per azione dell'aria sul fosforo bianco.

MOSCHETTO AUTOMATICO BERETTA MOD. 38/49.

Fig. 5

Arma individuale a ripetizione automatica a sfruttamento diretto dei gas. Funzionamento a colpo singolo e a raffica. Raffreddamento ad aria. Calibro 8,8 (9 lungo). Peso complessivo senza caricatore Kg. 3,200. Lunghezza cm. 80.

Parti che lo compongono: canna lunga 32 cm. con sei righe destrose passo 25,2 cm. costante.

Otturatore massa-battente con percussore fisso.
Congegno di recupero a molla a spirale.
Congegno di scatto e sicurezza.
Congegno di espulsione e di estrazione.
Congegno di alimentazione (caricatori da 40, 30, 20, 10 cartuccie).
Congegno di puntamento (mirino e tacca di mira fissa).
Cassa di legno faggio (fusto, impugnatura, calcio).
Accessori (fascetta, calciolo, cinghia ecc.).

Distanza massima di tiro utile 100-150 mt.. Celerità di tiro: pratica colpi 100 al m'.

FUCILE MITRAGLIATORE BREN (INGLESE).

Arma collettiva a ripetizione automatica a sfruttamento indiretto dei gas. Funzionamento a colpo singolo e a raffica. Raffreddamento ad aria (sostituzione rapida della canna dopo 280 cartucce sparate continuamente). Calibro 7,7. Alimentazione mediante serbatoio centrale,

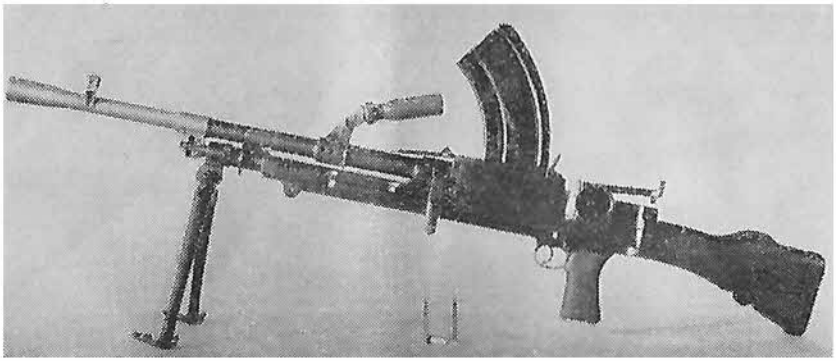


Fig. 6

mobile capace di 30 cartucce. Alzo a tamburo (MK1) o a ritto cursore (MK11) graduato da 200 a 2.000 yard.

Distanza di tiro utile su pipiede 900 yard.
Distanza di tiro utile su trepiede 1.400 yard.
Distanza di tiro utile per tiro contraereo 1.000 yard.
Celerità di tiro: mirato 1 caricatore (28 colpi) al m'.
Celerità di tiro: raffica 4 caricatori (112 colpi) al m'.
Peso con bipiede Kg. 10,320. Del trepiede 12 Kg.
Lunghezza dell'arma cm. 115. Ginocchiello massimo cm. 32.
Ginocchiello medio cm. 26. Ginocchiello minimo cm. 4.
Parti che lo compongono:

Gruppo canna: acciaio nichelcromo. Lunghezza cm. 64 Peso Kg. 2,718, con sei righe destrose, passo 25,5 cm. Coprifiamma, mirino; valvola regolatrice dei gas di ricupero con quattro fori diversi, maniglia; in culatta presenta una filettatura a settore per la giunzione al castello.

Gruppo castello: comprende il castello propriamente detto, il manicotto di giunzione e il bipiede.

— Il castello porta anteriormente il raccordo per la valvola; la camera di espansione dei gas, un alloggiamento per il manicotto di giunzione; superiormente l'apertura per il caricamento; lateralmente

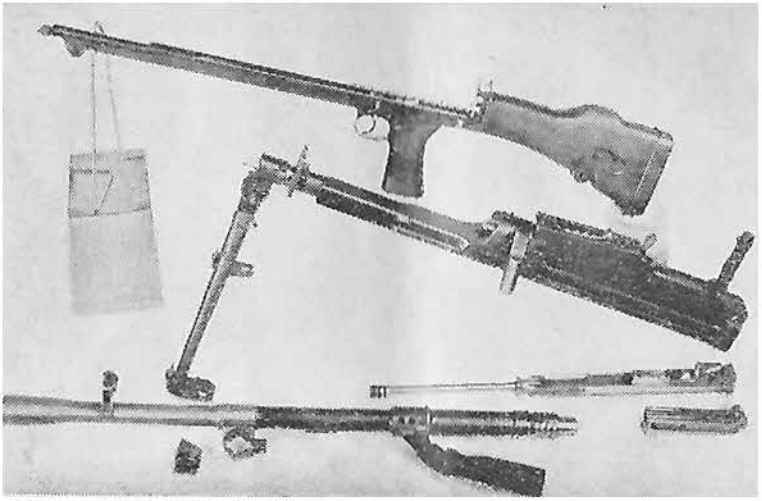


Fig.7

una per il carrello di armamento ed inferiormente una apertura per lo scarico dei bossoli.

Posteriormente alzo a tamburro (o a ritto cursore) e dispositivo di chiusura.

— Manicotto di giunzione. Ha una filettatura a settore ed ha il compito di bloccare la canna al castello.

Bipiede. Consta di una ghiera e due gambe pieghevoli che possono essere a loro volta allungabili o fisse. Il bipiede serve per dare ginocchiello all'arma.

Gruppo Pistone. — Comprende: il pistone la massa battente l'otturatore.

— Il pistone riceve la spinta dei gas ed ha tre fresature intorno la testa per migliorare la tenuta.

— La massa battente è sul prolungamento del pistone. Ha una finestra centrale per l'uscita dei bossoli, il tallone di battuta, il piano inclinato per la chiusura ed il dente inferiormente d'arresto.

— L'otturatore ha forma prismatica, porta un'unghia estrattrice, un percussore a rimbalzo ed un risalto posteriormente per la chiusura.

Gruppo Calcio. — Comprende: cassa metallica, impugnatura a pistola e calcio.

— La cassa metallica porta anteriormente una chiavetta per il fissaggio dell'arma al trepiede, il congegno di scatto e di sicurezza,

la chiavetta di chiusura dell'arma, la piastrina ammortizzatrice, l'asticolo con le molle di recupero (che sono nel calcio).

Sotto al calcio altra chiavetta per il fissaggio al trepiede.

Trepiede serve per il tiro terrestre e contraereo, pesa Kg. 12; permette un settore di falciamento di 38° e 19° di elevazione.

PISTOLA BERETTA MOD. 34.

Fig 8

Arma - semiautomatica a sfruttamento diretto dei gas. Raffreddamento ad aria. Calibro 9 (corto). Peso Gr. 668. Gittata m. 300. Tiro utile fino a 30 mt. Celerità 15-20 colpi al minuto'. Canna fissa lunga 89 mm. con 6 righe destrose, passo 25 cm.

Parti che lo compongono:

Culatta-otturatore con percussore a rimbalzo, tacca di mira fissa, mirino, finestra per l'espulsione dei bossoli.

Cane (con sicurezza a metà corsa).

— Congegni di recupero, di scatto, di sicurezza (a mano e automatica) di ripetizione con caricatore capace di 7 cartucce.

ESPLOSIVI

Chiamasi esplosivo, qualsiasi sostanza che per effetto dell'azione di una causa esterna ben definita, si decompone in un tempo minimo causando sviluppo di grande quantità di gas ad alta pressione e temperatura.

La reazione esplosiva si manifesta attraverso tre forme distinte:

La deflagrazione; avviene quando la combinazione procede dalla superficie verso l'interno per mezzo delle successive fasi di: accensione, infiammazione, combustione.

La detonazione, quando la reazione inizia in un punto e si propaga a tutte le molecole della sostanza in modo che si decompongono istantaneamente o quasi.

La combustione od ossidazione spontanea si verifica in alcuni esplosivi sottoposti a condizioni sfavorevoli della loro stabilità.

CLASSIFICAZIONE DEGLI ESPLOSIVI:

Gli esplosivi si possono classificare:

1) *In base alla composizione chimica:*
   Miscugli esplosivi (polvere nera).
   Composti esplosivi (tritolo, pentrite, T4, ecc.).
   Miscele esplosive (dinamite).
2) *In base alla rapidità dell'azione esplosiva:*
   Deflagranti (bilistiti).
   Detonanti (tritolo, pentrite, T4).
3) *In base all'impiego:*
   Esplosivi di lancio (dànno il moto ai proietti).
   Esplosivi dirompenti (caricamento di mine e proietti).
   Esplosivi innescanti (detonatori e inneschi vari).

MISCUGLI ESPLOSIVI.

Polvere nera è composta di clorato di potassio, zolfo e carbone.

Può servire come deflagrante e detonante. Viene impiegata per fabbricare la miccia lenta. E' igroscopica, non si decompone col tempo, si conserva nei barili tipo « Ritter ».

COMPOSTI ESPLOSIVI.

NITROGLICERINA.

Si ottiene dalla nitrazione della glicerina pura. E' un liquido oleoso, incolore, velenoso, non solubile in acqua, di grande potenza esplosiva; per la sua sensibilità spiccata non viene generalmente usato allo stato puro, ma per formare miscele esplosive (dinamite e gelatine).

NITROCELLULOSA.

Si ottiene per nitrazione della cellulosa. Se ne conoscono due varietà:

— *Cotone collodio,* bianco, fibroso, non è usato come esplosivo vero e proprio, ma in miscele insieme alla nitroglicerina.

— *Fulmicotone,* bianco, fibroso, sensibilissimo agli urti, ha un forte potere dirompente, usato anche come innescante secondario.

PENRITE.

Bianco cristallino, dotato di grande stabilità, insolubile in acqua, ha un forte potere dirompente. Discretamente sensibile allo stato puro viene impiegato per la fabbricazione di micce detonanti ed inneschi secondari, per gli altri impieghi viene generalmente flemmatizzato con la paraffina.

TRITOLO.

Si ottiene per nitrazione del toluele. Puro si presenta in cristalli gialli, si infiamma con difficoltà, non si altera all'umidità, ha scarsa sensibilità all'urto e grande stabilità chimica.

Dalla sua combustione si sviluppano grandi quantita di prodotti tossici per cui non viene mai usato in galleria. Ha bisogno di un forte innesco per detonare.

T4 (trimetilentrinitroammina).

Si presenta come polvere cristallina candita, non è igroscopico, ne velenoso, poco solubile. Ha grande stabilità chimica, è abbastanza sensibile all'urto, ha un forte potere dirompente (spesso viene usato come carica da taglio). Allo stato puro viene impiegato per la fabbricazione di micce detonanti, capsule ed inneschi.

AZOTITRATO DI PIOMBO.

Si presenta in cristalli bianchi, insolubile, attacca quasi tutti i metalli meno che l'alluminio. Per la sua elevata sensibilità viene impiegato per la fabbricazione delle capsule.

FULMINATO DI MERCURIO.

Si presenta in duplice varietà: bianco e grigio giallastro.

E' igroscopico, attacca quasi tutti i metalli eccetto il rame; per la sua elevata sensibilità viene impiegato per la fabbricazione delle capsule e delle micce detonanti (sottopiombo).

MISCELE ESPLOSIVE.

Dinamiti.

Si ottengono con l'unione della nitroglicerina pura con una base che può essere inerte come farina fossile o segatura di legno.

Gelatine.

Si ottengono con l'unione della nitroglicerina pura con una base attiva: il cotone collodio. Si presenta come una massa plastica di colore giallo ambra; ha un forte potere dirompente, alta sensibilità all'urto; và soggetta al congelamento con conseguente alterazione. Molto adatto per cariche di taglio.

Amatolo.

Miscela di tritolo e nitrato d'ammonio. Potente, poco igroscopico, poco sensibile all'urto; viene usato nei lavori in galleria in sostituzione del tritolo.

MEZZI DI INNESCAMENTO E DI ACCENSIONE.

L'innescamento è l'azione esterna che determina la reazione esplosiva. L'azione esterna può essere una delle seguenti:

a) - urto (capsule a percussione);

b) - sfregamento (accenditori a frizione);

c) - calore, sotto forma di fiamma (miccia a lenta), filo incandescente (capsule elettriche a incandescenza), scintille elettriche (capsule elettriche a scintilla);

d) - urto esplosivo (esplosivo innescante).

CAPSULE.

Le capsule detonanti agiscono per l'effetto dell'onda esplosiva da esse generata nell'esplosione e provocano la detonazione delle cariche cui le capsule stesse sono collegate.

Le capsule possono essere: ordinarie (per miccia) od elettriche.

Capsule ordinarie: sono costituite da un tubetto metallico con una certa quantità di fulminato di mercurio o azotidrato di piombo che costituisce l'innesco primario, e tritolo o pentrite o T4 come detonante secondario. A seconda della quantità dell'innescante primario e del diametro dell'involucro metallico, si distinguono diversi tipi dal n. 1 al n. 10. Nel Genio Militare la capsula regolamentare

è quella del n. 8. Gli involucri esterni sono: di alluminio quando l'innescante è l'azotidrato di piombo; di rame, quando vi è fulminato di mercurio.

Le capsule del tipo ora considerato, si fanno esplodere mediante una miccia (a lenta o detonante) introdotta nella parte vuota del tubetto.

Capsule elettriche: sono costituite da un tubetto metallico contenente una miscela pirica nel quale è affogato un filo metallico (capsule ad incandescenza) o due elettrodi distanziati di qualche decimo di millimetro (capsule ad arco). Fuoriescono dal tubetto due conduttori di rame isolati che vanno collegati al circuito elettrico.

In genere si ricorre all'accensione elettrica quando si debbono far brillare delle cariche da lontano, o più cariche contemporaneamente. L'impiego delle capsule ad incandescenza è vantaggioso rispetto a quelle ad arco, dato che le prime permettono di controllare la continuità del circuito a stabilire con adatti strumenti dove sia avvenuta l'interruzione del conduttore elettrico.

MICCE.

Le micce servono per comunicare l'accensione a una o più cariche d'esplosivo. Si distinguono essenzialmente in tre tipi: miccia a lenta, miccia istantanea (o rapida), miccia detonante.

Miccia a lenta. — E' costituita da un'anima di polvere nera contenuta in un rivestimento, a strati successivi, di materiale tessile protetto esternamente da uno strato di sostanze bituminose o caolino o piombo. Diametro 4 mm. circa. Velocità di combustione da 0,5 a 1 cm. al secondo. Si accendono con la fiamma o con accenditori a frizione. Colore: nera o bianca.

Miccia istantanea. — Ha l'anima costituita di tritolo. Detona con una velocità variabile da 25 a 30 m/s. Si accende con la fiamma e con la capsula. Colore: arancione.

Miccia detonante. — E' costituita da un'anima a base di esplosivo ad alta velocità di detonazione (pentrite, tetrile, acido pirico, fulminatodi mercurio). Detona ad una velocità variabile da 6000 a 8000 metri.

Colore vario: grigio, crema, giallo con sfumature nere ecc..

COLLEGAMENTO VARIO DELLE MICCE.

Giunzione di due tratti di miccia a lenta. — Si esegue tagliando le due estremità da unire, (ad ancia oppure con un taglio intermedio) in modo che i due canaletti di polvere nera abbiano un buon contatto. L'innesto si lega saldamente con dello spago.

Giunzione di miccia istantanea con miccia a lenta. — Come per

i due tratti di miccia a lena.

Giunzione di miccia detonante con miccia a lenta. — Si munisce di capsula l'estremità della miccia a lenta e si effettua il collegamento sovrapponendo l'estremità della miccia detonante, legando il tutto con dello spago. Così si procede anche per le diramazioni.

Giuzione di miccia istantanea con detonante. — Si effettua generalmene con un nodo.

Giunzione di due tratti di miccia detonante. — Si effettua generalmente con un nodo.

Giunzioni di miccie con involucro in metallo, o in sostanza plastica. — In questo caso si sigillano gli innesti con un tubebtto metallico o con nastro plastico.

INNESCAMENTO DELLE CARICHE DI ESPLOSIVO.

La detonazione dell'esplosivo viene generalmente provocata da un innesto che può essere:

— primario (miccia e capsula);

— primario e secondario (miccia capsula e cilindretto di esplosivo sensibile: pentrite, oppure T4, fulmicotone ecc.).

La miccia detonante avvolta intorno all'esplosivo da far detonare, sostituisce la capsula, e funziona da innesco della carica.

Le capsule vengono unite all'esplosivo mediante un foro praticato in esso; con l'esplosivo sciolto o plastico, vengono affogate in esso.

Il potere dirompente di un esplosivo aumenta quando esso è intasato. Perciò nei lavori da mina, nelle cariche dirompenti in genere, bisogna scegliere con opportunità l'ubicazione della carica e curare l'intasamento che può essere realizzato con: acqua, cemento, sacchetti a terra, ecc. a seconda delle esigenze.

Elaborazione di Jionathan Big Bear - Orsi Mauro 2018