

OPERAI E SOLDATI UNITI NELLA LOTTA

Lunedì 1 marzo nelle caserme Villi e D'Azeglio è scattato un preallarme. Le gerarchie militari hanno chiaramente detto che si trattava di un allarme di vigilanza e ordine pubblico, soffermandosi più volte sull'importanza di questo tipo di addestramento per poter far fronte a "reali esigenze".

Il tipo di allarme, le forme in cui è stato organizzato e la data scelta non sono casuali ma hanno un ben preciso significato nell'ambito del processo di ristrutturazione che da mesi è stato iniziato nelle caserme e del piano di attacco alle condizioni di vita e alle lotte dei proletari.

I soldati dei vecchi contingenti hanno notato subito la differenza fra questo allarme e quelli fatti in precedenza: infatti vi è stato un minuzioso controllo del materiale da tenere negli zaini e dei cartellini viveri e munizioni da ritirare in armeria.

Il tipo di allarme (di ordine pubblico) e la concomitanza con lo sciopero provinciale dei metalmeccanici di Bologna del 3 marzo giorno di inizio dell'allarme, sono secondo noi un'aspetto della ristrutturazione portata in tutto il paese e smascherano la volontà del governo Moro di colpire duramente le condizioni di vita degli operai.

Forlani ha già tentato di far passare leggi che impongono ai militari di leva il dovere di intervenire in funzione di ordine pubblico, cioè contro manifestazioni e lotte operaie (art. 21 e 33 del nuovo regolamento di disciplina).

Inoltre numerosi sono gli esempi di allarmi usati in funzione intimidatoria per esempio far passare camions carichi di soldati davanti a fabbriche in lotta oppure sostituire con soldati gli operai che scioperavano come è più volte accaduto per i ferrovieri e gli operai ENEL e SIP.

Denunciamo fermamente queste manovre intimidatorie e ribadiamo la necessità di collegamento fra operai e soldati per battere questi duri attacchi padronali.

PADRONI, UFFICIALI NON VI
ILLUDETE! SU GLI OPERAI
NON SPAREREMO MAI !!

SOLDATI DEMOCRATICI DELLE CASERME
VILLI E D'AZEGLIO

CIP Via Avesella 5/b
2/3/1976