

Zeitschrift: Rivista Militare Ticinese
Herausgeber: Amministrazione RMSI
Band: 16 (1944)
Heft: 3

Artikel: Essere un capo
Autor: Merlini
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-242776>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 06.07.2025

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

Essere un capo

Non è l'uniforme nè sono le insegne esteriori di un grado che conferiscono all'individuo la facoltà di comando: è la personalità, forte e marcante fra le personalità dei subordinati, la qualità prima che distingue un capo.

Varia e complessa è la missione di un capo: grande nella sua eccezione e nel suo sviluppo perchè essa missione esige qualità non comuni, volontà, intuizione, sentimento.

Chi comanda deve saper obbedire; anche chi si trova così in alto nella sua funzione di capo da non aver più nessuna volontà di uomo oltre la sua, deve piegarsi alle necessità che gli dettano la sua coscienza di soldato ed il suo sentimento dell'onore, a quanto gli impone la responsabilità assunta di condurre la massa.

Un capo educa.

È questo il suo primo compito, senza aver adempiuto ad esso egli non può ottenere la disciplina e la compattezza nei suoi uomini; egli educa soprattutto con l'esempio della sua condotta, di una durezza voluta e subita con gioia.

Educare è una delle più difficili cose che ad un capo si richiedano di compiere, ma egli deve essere fiero, così come fiero deve essere di ogni difficoltà superata, di ogni ostacolo vinto e spezzato. Egli deve apparire ai suoi uomini costante e geniale, vivo di spirito ed agile di mente, irriducibile nelle difficoltà ed elegante nella sua durezza; quando i soldati da lui educati lo guarderanno con occhi entusiasti ed ammiranti egli potrà dirsi allora, ma soltanto allora, di aver superato la prima fase della sua missione.

Un capo istruisce.

Egli deve essere il migliore, il più preparato nella tecnica delle armi e del combattimento affinchè possa in un quadro reale e con un graduale allenamento quotidiano dare alla sua truppa quelle conoscenze che fanno di un soldato il combattente o lo specialista.

Per istruire egli deve prepararsi, fissare in un programma adatto agli elementi che gli sono sottoposti quanto vuole e deve fare. Deve prepararsela questa traccia di lavoro per sè e quale necessità personale soltanto, adattandola man mano ai bisogni nuovi che si creano con il progredire dell'istruzione: egli non deve ripetersi, legarsi ad uno schema, deve invece essere personale, moderno, attuale, tenere vivo e bruciante fra i suoi uomini l'interesse di imparare, il desiderio di perfezionarsi. Egli deve svegliare l'emulazione non portando alla truppa il miraggio di un premio o dell'elogio ma come frutto di quella educazione che è base

e condizione essenziale di successo, avendole portata innanzi chiara la nozione che non c'è dovere compiuto se non con generosità ed altruismo, che il premio a una fatica è una nuova fatica, una nuova responsabilità, non l'ozio o la tranquillità del riposo.

Un capo giudica.

Premia e punisce come uomo e da soldato, con la medesima severità con la quale sa esigere da se stesso, misurando con giustizia ed un'imparzialità superiore la bontà di una azione, lo slancio e l'abnegazione davanti al pericolo, le conseguenze di ogni leggerezza, gli errori, le mancanze gravi.

Egli deve sapersi svestire da ogni preconconcetto, dal partito preso, per esaminare calmo e misurato l'uomo nel suo agire e, mentre elogia od infligge una pena, torna alla sua missione di educatore. Se premia, un capo è fiero per il premio che dà: domanda a se stesso invece dove sia la causa dell'errore se deve punire, e là interviene energico, non per vie traverse, direttamente, con la sua volontà di giustizia e di perfezione.

Un capo ama la responsabilità.

Un capo sa condurre.

Egli deve sapere cosa vuole e perchè vuole ciò che comanda; egli potrà allora essere chiaro ed esatto nei suoi ordini, potrà essere categorico nelle sue decisioni. La truppa lo segue allora in ogni situazione, è dominata dalla sua volontà perchè si sente diretta e tenuta in mano da una personalità forte, conosce la meta che il capo ha fissato e, spinta dallo slancio di chi la conduce, non conosce ostacoli, supera il fuoco e i disagi più duri, arriva là dove si vuole che giunga.

Un capo che sa condurre impone la sua volontà anche al nemico: la sua iniziativa nella manovra, la ponderatezza ed il tempestivo intervento delle sue decisioni obbligano l'avversario a subirle: è la prima fase del successo.

Un capo non deve essere nè un cinico nè uno spregiudicato: deve essere uomo nelle sue passioni, deve amare, deve conoscere quanto la vita offre di buono, di giusto, di bello perchè possa apprezzare il sacrificio dei suoi uomini, perchè abbia a capire nella sua generosità l'abnegazione di chi può soltanto obbedire, affinchè nella sua missione di educatore e di giudice la sua umana esperienza sia quella fonte a cui ricorre nei momenti difficili.

Un capo sa essere uomo fra i suoi uomini, soldato fra i suoi soldati, senza che la sua autorità perda di valore egli può essere comprensivo pur restando rigido e severo.

Un capo deve essere pronto a vivere i disagi che i propri soldati vivono, deve poter sopportare il medesimo freddo e le stesse intemperie che sferzano la propria truppa. Deve camminare con la propria truppa, dormire con essa, patire con essa perchè sia pronta come lui

e per lui e per la medesima bandiera a dare quel sangue che, medesimo in ogni individuo, pulsa e dà la vita.

Noi abbiamo bisogno di capi che sappiano agire così, di capi che sappiano che al fuoco nulla importa della morte o del successo purchè sia fatto il proprio dovere: i soldati di oggi, se ci saranno tali capi, sapranno allora rinnovare l'epopea gloriosa e vittoriosa di Sempach, di Morgarten, di Giornico.

Ten. Merlini.

Gare eliminatorie di una Divisione

I campionati estivi dell'Armata, il cui svolgimento è previsto in settembre a San Gallo, saranno preceduti da gare eliminatorie nel quadro di tutte le Divisioni. Lugano è stata fra altro scelta quale sede per le gare eliminatorie di una Divisione e la data è stata fissata nei giorni dal 21 al 23 luglio.

L'organizzazione di questa gara d'alto interesse sportivo e militare è stata affidata dal Comando della Divisione al Circolo Ufficiali di Lugano, il quale ha già portato molto in avanti tutti i lavori organizzativi.

Verranno disputate quindi a Lugano, tra una cinquantina di squadre già iscritte a tutt'oggi, le quattro discipline che compongono il Tetrathlon militare, esattamente:

la corsa campestre su un percorso di 4000 m. in terreno aperto ed accidentato;

il tiro con moschetto su bersagli mobili olimpionici, alla distanza di 50 metri;

la pista a ostacoli, su un percorso di 100 m. e con ostacoli militari;

la marcia su un percorso di 20 km. con pacchettaggio del peso di 16 kg. e moschetto, oppure

il nuoto su un percorso di 300 m. stile libero.

In relazione alla duplice alternativa della scelta della quarta disciplina le gare a squadre vengono divise in due categorie: il tetrathlon con nuoto ed il tetrathlon con marcia in pattuglia.

Ogni squadra è composta di cinque concorrenti: un uff., un suff. e tre appuntati o soldati, i quali tutti devono essere incorporati nella stessa unità o nello stesso S. M.