

**Zeitschrift:** Rivista militare della Svizzera italiana  
**Herausgeber:** Lugano : Amministrazione RMSI  
**Band:** 31 (1959)  
**Heft:** 4

**Artikel:** L'arbitro di campo nelle manovre  
**Autor:** Bazzi, Ivo  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-245055>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

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

---

## L'arbitro di campo nelle manovre

---

del maggiore Ivo BAZZI, ispettore dell'IMG/ SM 9. Div.

L A funzione dell'arbitro di campo è assai complessa. Infatti non bastano le conoscenze tecniche dell'ufficiale, ma occorrono talune norme pratiche che, pur lasciando una certa libertà d'azione, diano uniformità di giudizio nell'arbitraggio. Per ottenere uniformità di criteri e di giudizi è necessaria una minuziosa preparazione di questo servizio, che rappresenta una parte essenziale e influente sull'andamento delle manovre.

La direzione delle manovre o di esercizi prepara delle norme che diano la possibilità al capo-arbitri di un partito, agli arbitri al comando (SM) e a quelli al fronte (unità) di prendere delle decisioni in merito alla potenza di fuoco della fanteria, dell'artiglieria, dell'aviazione, delle armi automatiche; ai collegamenti, agli ostacoli, alle soste, alle perdite ed al movimento della truppa.

Prima di passare agli esempi pratici, vorrei definire il compito dei *giudici di campo al comando e al fronte*, da noi detti comunemente e più appropriatamente arbitri.

*L'arbitro al comando* è attribuito agli stati maggiori di rgt., bat. o gr. Generalmente è un ufficiale di SM, ossia con grado di maggiore o più alto. Ciò dipende dallo SM da arbitrare e dalla disponibilità di ufficiali idonei. Il suo compito è di seguire ogni fase delle manovre con lo SM, possibilmente a fianco del cdt., dell'uff. addetto, dell'aiu-

tante o dell'uff. info. Dove sia il suo posto giusto, lo deve sentire lui stesso, poichè dipende dalle persone, dall'organizzazione dello SM e dalla situazione. Egli deve prendere nota e informare la direzione delle manovre (per la via di servizio degli arbitri: bat. o gr. — rgt. — capo-arbitri di partito — direzione delle manovre) in merito alle decisioni prese dal cdt. e alla loro esecuzione. Interviene presso il cdt. di truppa qualora le norme della manovra non venissero rispettate e lo informa delle decisioni o sanzioni prese dalla direzione delle manovre, per i casi al disopra delle sue competenze arbitrali.

*L'arbitro al fronte* invece è quello che si trova presso le unità; capitano o uff. subalterno. Egli è il collaboratore diretto dell'arbitro al comando di bat. o gr., nelle linee avanzate delle cp. o dist.

L'arbitro al fronte segue le manovre a fianco del cdt. di unità; arbitra nel quadro delle sue competenze; sottopone casi da decidere all'arbitro al comando di bat. o gr. e lo tiene informato sulla situazione nelle prime linee del fronte. Egli designa, in comune accordo con il cdt. di unità, 3 o 4 suff. o sdt. quali arbitri ausiliari per le singole sezioni.

Tanto per l'arbitro al comando, quanto per quello al fronte, le competenze d'arbitraggio sono normalmente limitate dalle prescrizioni di manovra. In generale gli arbitri possono prendere delle decisioni o sanzioni che colpiscono la truppa con la messa fuori combattimento, la ritirata di reparti ecc. nei limiti seguenti :

- arbitri al comando presso uno  
SM di rgt. = fino a 1 bat. o gr.
- arbitri al comando presso un  
bat. o gr. = fino a 1 cp., btr. o dist.
- arbitri al fronte presso l'unità  
cp. / dist.) = fino a 1 sezione o piccolo dist.
- arbitri ausiliari al fronte pres-  
so una sez. = fino a 1 gruppo di cbt. o patt.

Per decisioni o sanzioni con effetto superiore a quello indicato qui sopra, interviene generalmente il capo-arbitri di partito o la direzione delle manovre.

Normalmente l'arbitro interviene con sanzioni solo presso le proprie truppe. Le sanzioni che colpiscono truppe del partito avversario, di regola devono essere prese in comune accordo con l'arbitro di quelle truppe. In caso d'assenza dell'arbitro avversario, l'intervento diretto non è solo giustificato, ma è una necessità e ciò, per chiarire la situazione senza ritardo.

In casi d'incertezza e importanti, l'arbitro deve prendere contatto con la direzione delle manovre.

Nei vasti settori, dove è da prevedere un forte combattimento con probabile situazione confusa, è consigliabile di designare a tempo quali arbitri ausiliari al fronte e per una durata limitata, l'uno o l'altro degli ufficiali subalterni della truppa. Gli stessi saranno liberati da questo compito ad azione terminata. Anche per la sorveglianza e l'indicazione di distruzioni, minamenti o sbarramenti stradali, a richiesta, la truppa metterà a disposizione degli arbitri 1 - 2 arbitri ausiliari idonei (suff. o sdt.).

Se per ragioni tecniche i collegamenti fra gli arbitri e la direzione delle manovre sono interrotti per un certo periodo di tempo, gli arbitri dei due partiti prenderanno la decisione che riterranno la migliore, informando, appena possibile, per radio, telefono o a mezzo staffetta la direzione delle manovre.

Alcuni punti speciali ai quali gli arbitri devono prestare particolare attenzione sono [dati estratti da istruzioni e regolamenti]:

**Posti di comando :** Organizzazione, mezzi, collaborazione. Organizzazione dei turni di cambio interni. Servizio di sicurezza.

#### **Fanteria e truppe combattenti come la fanteria :**

a. *Efficacia del fuoco :* perdite di uomini e materiale. Perdite di tempo in seguito all'effetto del fuoco nemico. Utilizzazione del terreno. Azioni contro sorgenti di fuoco nemiche. Organizzazione dell'appoggio di fuoco.

Le armi pesanti sono effettivamente in posizione e pronte al tiro ? Lanciamine, collegamenti, osservazione.

*L'effetto del fuoco* si manifesta nelle perdite. Non c'è dubbio che la truppa presa sotto fuoco può muoversi solo con difficoltà e non può tirare con precisione.

Per giudicare l'effetto del fuoco valgono i seguenti principi :

— L'effetto del fuoco perturbatore nemico dipende dalla durata del fuoco, dalla distanza fra arma e obiettivo e dalla formazione della truppa presa sotto fuoco ecc.

In generale la truppa può solo muoversi nel settore di fuoco nemico se

— ha forte sostegno di fuoco, oppure se

— può sfruttare il terreno, rimanendo mascherata o al riparo dell'effetto del fuoco nemico.

— Le perdite sono principalmente la causa dell'errato comportamento della truppa presa sotto fuoco. Una truppa sufficientemente sparsa, ben mascherata e ben interrata subisce generalmente poche perdite.

L'arbitro deve punire ogni cattivo comportamento (ammassamenti, attacchi male organizzati, mancanza d'osservazione, mascheramento insufficiente, ecc.) con delle perdite.

In generale le perdite fissate dagli arbitri sono esagerate. Ecco alcuni dati che possono essere utili :

#### *Effetto del fuoco di fanteria*

perdite a seconda del mascheramento e della copertura :

— contro trp. al coperto e ferma

0,5 - 1% per ora

— contro trp. molto attiva nel cbt. con buon comportamento

2 - 3% per ora

— contro trp. che attacca (a seconda dell'intensità del fuoco di sostegno)

2 - 10% per l'attacco su una distanza di alcune centinaia di m.

#### *Effetto del fuoco d'artiglieria*

— contro trp. interrata

0,1% per btrr. che tira e per minuto

— contro truppa al coperto, ma non interrata

1 - 2% per btrr. che tira e per minuto

— contro trp. scoperta (p. es.: trp. in movimento)

3% per btrr. che tira e minuto

*Lanciamine* : come per il fuoco d'artiglieria.

I calcoli in % devono basarsi sull'effettivo della truppa che si trova realmente nel settore di fuoco del nemico.

*Carri armati* :

A una distanza nel raggio di 2-300 m.  
dal carro armato che tira

1 - 3 % durante l'attacco  
dei carri armati  
(a seconda della copertura  
e mascheramento ecc.)

- b. *Combattimenti di località* : nell'interno delle località è proibito combattere. Dopo il primo contatto con il nemico gli arbitri decideranno, secondo la situazione, a chi sarà attribuita la località, o parte di essa se si tratta di grossi abitati.
- c. *Lavori tecnici* : distruzioni, ostacoli, minamenti. Gli arbitri decidono se i lavori tecnici marcati possono essere conseguiti anche in realtà, e ciò in relazione ai mezzi materiali e personali ed al tempo a disposizione della truppa.
- d. *Collegamenti* : secondo la situazione e lo svolgimento del combattimento (tiri d'artiglieria, attacchi d'aviazione, impiego d'armi nucleari) gli arbitri possono mettere fuori uso singoli mezzi di collegamento per un determinato periodo di tempo.
- e. *Artiglieria* : tempo impiegato per la presa di posizione. Costruzione e funzionamento della rete di collegamento. Osservazioni.
- f. *Conseguenze degli attacchi aerei* :  
Gli attacchi aerei hanno le seguenti conseguenze :  
*Autoveicoli* : per un singolo attacco di due velivoli : 20 % di perdite durante 5 ore;  
Per attacchi ripetuti o per singoli attacchi di formazioni aeree superiori ai 2 velivoli : 50 % di perdite durante 5 ore.  
*Assembramenti di truppa* : in caso di attacchi aerei a bassa quota, gli assembramenti devono comportare una punizione ritardando la loro avanzata per un tempo che può durare da 30 a 60 minuti a seconda dell'intensità dell'attacco aereo.

*Posizioni* : per un singolo attacco di due velivoli : 20 % di perdite durante 2 ore;

Per attacchi ripetuti o per singoli attacchi di formazioni aeree superiori ai 2 velivoli : 50 % di perdite durante 2 ore.

*SM e PC* : per ogni attacco aereo : 20 % per ripetuti attacchi, come pure per attacchi con più velivoli : 50 % degli uff. e dei militi sono da mettere fuori combattimento durante 2 ore. Un corrispondente numero di mezzi di trasmissione e di autoveicoli è pure da considerare fuori combattimento.

Uno dei compiti principali dell'arbitraggio consiste nell'impedire che si sviluppino delle situazioni impossibili, con scene lontane dalla realtà. Malgrado le buone intenzioni, queste scene sono talvolta inevitabili e solo con l'intervento energico dell'arbitro rimangono di corta durata.

Il combattimento ravvicinato nelle manovre è proibito e deve essere impedito dagli arbitri. Per impedirlo bisogna separare la truppa, tenendo conto di certi elementi di valutazione che permettono di arbitrare realisticamente nelle diverse situazioni del combattimento. *Come separare la truppa?* Dipende dalla situazione. Qui l'arbitro deve fare un confronto fra le due potenze di fuoco dell'attacco e della difesa, per ottenere i dati da poter valutare se l'attacco ha la superiorità necessaria. Dipende anche se *l'attacco* è frontale, di fianco o di sorpresa e se il terreno è coperto, scoperto, dal basso verso l'alto o viceversa. L'attacco più difficile è quello frontale, allo scoperto e quello più facile quello di fianco, dall'alto verso il basso. Gli altri tipi d'attacco si trovano fra i due. Della *difesa* è importante sapere, se la stessa è allo scoperto o in terreno fortemente organizzato.

L'arbitro, sulla base di queste valutazioni, potrà prendere più o meno facilmente una decisione sulla separazione della truppa. Se si tratta di piccoli reparti attaccanti in inferiorità, la cosa è facile. Gli stessi vengono messi fuori combattimento per 1 o 2 ore col compito di indietreggiare subito a un punto fissato dall'arbitro ad almeno 1 km., se in pianura; a 500 m. se in montagna. Per reparti di grande importanza è necessaria l'intesa fra gli arbitri dei due partiti. Il movimento della truppa vien fermato, gli uomini rimangono al coperto e attendono la decisione degli arbitri.

Non è detto che solo la truppa attaccante deve indietreggiare. La stessa o ha attaccato con potenza di fuoco molto superiore( p. es. 4 o 5 volte superiore) del difensore e l'attacco è riuscito con perdite fino al 10 %; o la potenza di fuoco non bastava per battere un difensore ben installato e quindi l'attacco non è riuscito e le perdite sono dal 40 al 50 %.

— Nel primo caso il difensore deve indietreggiare e può riprendere il combattimento solo 1 o 2 ore più tardi; *L'attaccante* invece può avanzare con un effettivo ridotto dalle perdite;

— Nel secondo caso è l'attaccante che indietreggia e rimane fuori combattimento per 2 o 3 ore.

Nei casi di parità di potenza di fuoco gli arbitri dei due partiti prendono una decisione o per l'uno o per l'altro partito, dando conoscenza ai cdt. che si tratta di una decisione di manovra, oppure marciano forti bombardamenti aerei o d'artiglieria con lo scoppio di petardi nel settore di uno dei partiti, obbligando così l'abbandono del settore. In quest'ultimo caso la direzione delle manovre deve essere informata sui bombardamenti che hanno avuto lo scopo di chiarire la situazione.

Come si vede, tutte queste norme e consigli non bastano, senza le conoscenze tecniche ed una certa dose di fantasia, alla buona riuscita dell'arbitraggio.

\* \* \*

Ed ora passo ad un nuovo capitolo che può interessare i giovani arbitri.

Le norme di manovra menzionate più innanzi, senza un gran numero di altri preparativi tecnici tanto da parte della direzione delle manovre, quanto da parte dei giudici di campo stessi, non basterebbero per un buon funzionamento del servizio d'arbitraggio. Passo quindi a questi preparativi e lavori, che possiamo chiamare di carattere amministrativo e che influiscono direttamente sul funzionamento dell'apparato arbitrale.

Mettiamoci un po' nella situazione dell'ufficiale di altre truppe, che lascia la vita civile per entrare in servizio, poche ore prima del-



l'inizio delle manovre, col compito di arbitrare presso uno SM di rgt. di bat. o gr. (arbitro al comando) o presso una cp. o dist. (arbitro al fronte). Appena ha preso contatto con la direzione delle manovre riceve una quantità di ordini, carte topografiche, apparecchi radio, materiale ecc. Se lo stesso non avesse un pò di esperienza nel compito che lo aspetta, potrebbe trovarsi per qualche ora a disagio.

Dalle esperienze fatte in qualità di arbitro al comando e al fronte in una decina di manovre e esercizi di combattimento, posso dire che ogni volta si presenta all'arbitro più o meno la stessa situazione iniziale: poco tempo a disposizione e tanta carta. La reazione dell'uno e dell'altro è ben diversa. L'uno prende le cose con calma, l'altro invece si trova male.

Vorrei quindi facilitare il compito ai giovani giudici di campo o arbitri, dando loro alcuni appunti in merito ai preparativi da farsi ed allo svolgimento pratico del lavoro. Dato che l'arbitro deve poter agire indipendentemente dalla truppa (spostamenti ecc.), la sua tenuta ed il suo equipaggiamento hanno già una certa importanza.

Incomincio con questo dettaglio:

1. *La tenuta e l'equipaggiamento dell'arbitro.*

(salvo cambiamenti ordinati da comunicazioni speciali)

— *tenuta di campagna*, senza casco, con bonetto di campagna, binocolo, tasca per le carte, pistola, bracciale d'arbitro, sacco da montagna. Il bracciale d'arbitro vien distribuito all'entrata in servizio.

— *nella tasca per le carte:*

— libretto di servizio (da consegnare all'entrata in servizio);

— lapis, matite a colori, rosso, blu, verde, giallo;

— gomma;

— modello per i segni convenzionali (facoltativo);

— piccola riga (centimetro);

— blocco-rapporti

— carta trasparente per schizzi

— formulari per comunicazioni tf.

— atti e carte per le manovre

} vengono consegnati  
dalla direzione  
delle manovre;

- lampadina elettrica tascabile
- *in tasca* :
  - coltello militare;
  - bussola o sitometro;
  - piccola sussistenza personale;
- *nel sacco da montagna* :
- biancheria di ricambio, fazzoletti;
  - maglia di lana;
  - fiaschetta (per la montagna è consigliabile una piccola bottiglia termos);
  - posate, gamella o tazza di materia plastica
  - tenda o mantello
  - « Pronto »
  - coperta
- sussistenza intermediaria (da comperare prima dell'inizio delle manovre)
- astuccio con necessario per la toeletta (sapone, rasoio, serviette, farmacia tascabile ecc.)
- alcuni giornali.

Specialmente in montagna e durante la notte non dimenticare di prendere con sè il sacco da montagna, che di regola si trova caricato su un autoveicolo che non può sempre seguire la truppa fino agli stazionamenti di sosta.

Un secondo dettaglio per l'arbitro, nell'ordine cronologico :

## 2. *Lo svolgimento pratico del lavoro.*

Un esempio pratico per l'arbitro al comando con indicazioni che possono servire anche all'arbitro al fronte :

### 1330 Rapporto d'entrata

- Appello, consegna del libretto di servizio, visita medica;
- Ritiro della busta con ordini e carte topografiche;
- Ritiro dei bracciali (1 personale; 4 per ogni arbitro attributo al fronte, ossia: 1 per l'arbitro al fronte stesso e 3 per gli aiutiarbitri delle cp.).

- Ritiro del materiale: — lampadina elettrica tascabile;
  - tenda o mantello « Pronto »;
  - coperta;
  - teli di segnalazione, banderuole, ecc.
- 1345 Orientazione generale
- 1415 Rapporto dei capi-arbitri di partito con quelli al comando
- 1445 Assegnazione degli arbitri al fronte per le cp. e al cdo  
Spiegazione del compito e ripartizione del lavoro;
- 1500 Teoria sull'organizzazione dei collegamenti per l'arbitraggio
  - Ritiro degli apparecchi radio (p. es.: 5 SE 102 e 4-5 «Fox» per bat.)
  - Assegnazione dei radio-tf.
  - Prova del funzionamento degli apparecchi radio

}

Se non vi sono uomini a disposizione, questo compito deve essere assunto provvisoriamente dagli arbitri stessi. Giunti alla trp. potranno designare delle ordinanze.

  - Ripartizione dei radio telefonisti con apparecchi radio sugli arbitri delle cp. (1 per cp.)  
2 radiotelefonisti con apparecchi radio rimangono presso l'arbitro al cdo. (collegamento col capo-arbitri di partito e con gli arbitri al fronte).  
Per i collegamenti arbitri al fronte (cp.) e arbitri ausiliari (sez.) vengono messi a disposizione gli apparecchi « Fox ».
  - Spiegazione del collegamento nel bat.  
In ogni modo, prima che gli arbitri al fronte con i loro radiotf. partano per le cp., l'ordine concernente il sistema del collegamento (canali e orari d'ascolto) deve essere ben compreso da tutti.
- 1630 Ripartizione dei veicoli (Jeep)
  - Carico dei sacchi e materiale (radio ecc.).
- 1700 Partenza per lo stazionamento di bat.

- 1730 Presa di contatto con il cdt. di bat.  
 — Orientazione da parte del cdt. di bat. o dell'uff. info. sullo stazionamento delle cp.
- 1800 Partenza degli arbitri al fronte e presa di contatto con i cdt. di cp.
- 1830 Prova dei collegamenti radio degli stazionamenti fra :  
 — capo-arbitri - arbitri al comando  
 — arbitri al cdo - arbitri al fronte  
 — arbitri al fronte - arbitri ausiliari delle sezioni.
- 1900 Orientazione dell'uff. info. di bat. in merito agli schizzi delle diverse situazioni e copie d'ordine impartiti da consegnare all'arbitro.
- 1945 Arbitro al cdo. (se necessario) segue il cdt. di bat. alla distribuzione degli ordini presso il cdt. di rgt. (accompagnato dal radiotf.).  
 Inizio del collegamento radio per gli arbitri.
- 2000 Inizio delle manovre.  
 — Distribuzione degli ordini. Arbitro al cdo. attende il cdt. di bat. e ritorna con lui al PC di bat.
- 2045 Arbitro al cdo. comunica la situazione iniziale al capo-arbitri di partito (per radio o telefono privato).  
 Spedisce al più presto possibile lo schizzo della situazione e la copia dell'ordine d'impiego e la decisione del cdt di bat.  
 Più tardi informa i capo-arbitri in merito all'esecuzione dell'ordine impartito.

In ogni cambiamento importante della situazione, pausa di combattimento o fine delle manovre (se la direzione delle manovre lo richiede), deve essere consegnato al capo-arbitri di partito, per la direzione delle manovre, uno schizzo della situazione 1 : 50'000 su carta trasparente (non dimenticare l'indicazione delle coordinate). Per evitare un consumo troppo rapido delle pile elettriche il collegamento o ascolto radio, durante le manovre, non può esser continuo. Gli orari d'ascolto vengono fissati, per esempio, durante 5 minuti prima dell'ora o della mezz'ora : 2055 - 2100 /

2125 - 2130 ecc. Il capo-arbitri di partito può, a seconda dell'andamento delle manovre, cambiare gli orari d'ascolto.

L'ascolto radio non termina al momento in cui è stato impartito l'ordine di « fine manovra », ma continua fino a ordine speciale e ciò per permettere la trasmissione di comunicazioni di servizio o indicazioni in merito al luogo del rapporto-arbitri, alla consegna del materiale ecc.

Alla fine delle manovre, gli arbitri ritirano il materiale consegnato agli uomini della truppa (apparecchi « Fox », bracciali, banderuole, ecc.).

Un ultimo dettaglio che richiede molta attenzione da parte dell'arbitro è il seguente :

### 3. *Annotazioni per il rapporto arbitri.*

Le annotazioni in merito ad avvenimenti, comportamento della truppa, funzionamento dei diversi servizi (munizioni, sussistenza, sanitario ecc.) devono essere fatte cronologicamente durante le manovre stesse e basarsi su fatti concreti. Non basta, per esempio, dire che la truppa non era al coperto, ma bisogna indicare *quale* truppa, *in quale circostanza* e *quando* non era al coperto, dando conoscenza delle sanzioni prese dall'arbitro.

Il comandante di truppa deve essere orientato subito sulle mancanze o errori della sua truppa e delle sanzioni prese dall'arbitro, ciò affinché lo stesso non venga sorpreso da osservazioni alla critica delle manovre.

Per chiudere vorrei dire che l'arbitro di campo lavora nelle intenzioni della direzione delle manovre solo se sa agire con molto tatto, se mantiene la calma e se impartisce ordini chiari e sicuri.