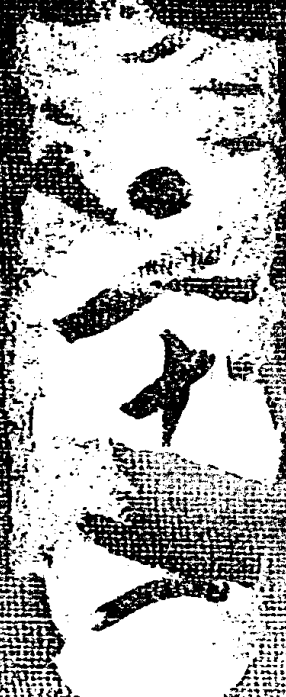


新  
練  
總  
監  
審  
定

新  
戰  
術  
原  
則  
圖  
示

下  
卷  
圖



勘誤表

上卷

頁	行	誤
2.	3	正面百人縱隊百人
4.	11(上)	以里步兵代之
5.	3.	縱課十人
5.	7.	全上
8.	3.	以重用步兵
9.	1.	帖本真
9.	3.	概速如此
9.	7.	派遺
12.	10.	人真
12.	14.	膝射
13.	4	留於善軍中
21.	6.	派遺
34.	1.	展開連於第一線
37.	1(下)	以一任縱隊
40.	5	配備新銳兵力
41.	題	夜門攻擊
42.	15	(三)收容退却
47.	14	縱課陣地
48.	3(下)	須射擊
49.	2(下)	減少
61.	2(下)	征要戰
94.	6	箇右砲兵羣
96.	13.	縱課之戰鬥
97.	4	使部下
99.	8.	正圖皮要求
99.	11.	迎傍
103.	9.(下)	互斯
108.	9.	大力
110.	14.	揮者
115.	7.	營村
116.	5.	生戰門機
118.	2.	當出沒
118.	5.	遺偵探

正	正面百人縱深百人
正	以重步兵代之
縱	深十人
全	上
以	重甲步兵
帖	木真
概	速如次
派	遺
人	真
膝	射
留	于美軍中
派	遺
展	開多連於第一線
以	一伍縱隊
配	備新銳兵力
夜	間攻擊
縱	深車地
並	須射擊
減	少
徒	步戰
右	砲兵羣(係另一行)
縱	深之戰鬥
使	部下
企	圖及要求
近	傍
五	斯
火	力
揮	官
器	材
坐	戰門機
常	出沒
道	偵探

注意

此表應與訓練部審定之原稿校對後而精密繕印之為要

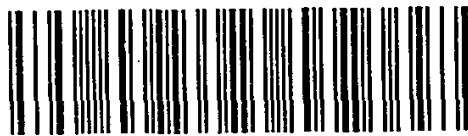
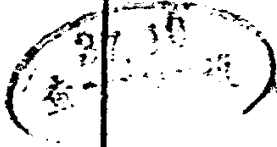
下卷

34	3.	或B以行迂回
38.	2.	遭遇一戰
48.	6.	而前進C
39.	5.	的本隊
68.	6.	田地上
70.	5.	於步兵力
70.	下	開隔過大
96.	4(下)	勒強
96.	7(下)	可而定之
102.	3	堡壘
104.	5,6,7,9,11	全上
117.	5.	方射
117.	9.	至斯
129.	7.	之掩搜索
136.	1.	左齊頭面時
149.	9.	行戰鬥配備全隊悉澈夜
149.	7.	更得增大
150.	6.	空中掩索兵
151.	1.	一部之號兵
157.	2(下)	行進軍營
157.	4(下)	以行舍營
160.	3.	及以內衛兵
164.	4,	並追及之

或	以B行迂回
遭	遇戰
而	前進之
故	本隊
由	地上
於	兵力
開	隔過大
勒	強
可	否而定之
堡	壘
全	上
射	
五	斯
之	搜索
在	齊頭面時
全	隊應行戰鬥配備以澈夜
更	得增大
空	中搜索兵
一	部之步兵
行	進路營
以	以內衛兵
以	追及之

張鏡遠編著

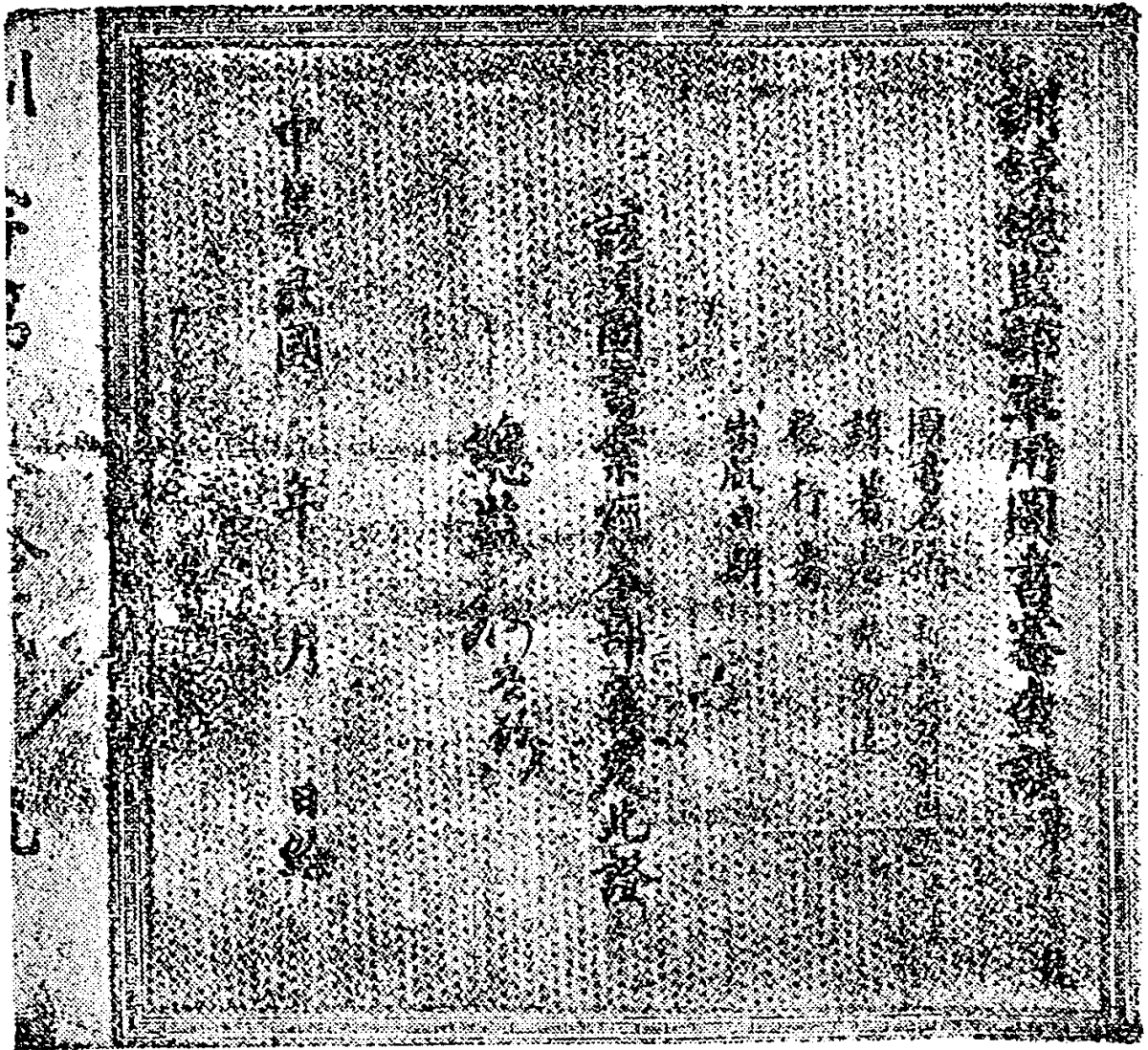
新戰術原則圖示  
(全)



3 0646 9025 2

36.10  
查

南京  
大承圖自  
中 1773  
3分  
1183



民國二十年一月

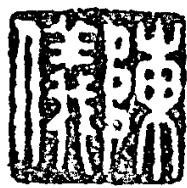
瞭  
如  
指  
掌

曹洪林敬題



此編者古今中外各種式或原  
則而以圖記表出之既使記  
憶又易理解乃裨益學人  
之寶笈也

陳儀



寫羅甲六

法江類





戰術權輿

陳琢如題



决  
月  
券  
千  
里

李  
蘭  
題



序新戰術原則圖示

古者用兵有三陳一曰天陳日月星辰斗柄左右一曰地陳用車用  
二曰人陳用兵前後左右之制也三曰人陳用車用  
馬用文武也古者三陳皆曰古今中外之言戰陳者莫能外  
也古武穆有言用兵之道存乎一心神而明之存乎其人  
議明左右向背之旨然戰而無擊不權法曰天陳之法妙  
考也李廣在兵必近水草孫子外軍一為所言及今戰術  
必注重然用戰術實地配備法皆言地陳之法法言為陣  
李靖六韜及今之基本戰術原則各種圖式皆可以習人  
陳之法則也天陳地陳非軍事造詣不能得也  
心臨機制變人陳者乃攻可陳法之極也張生鏡遠  
負笈東瀛習軍事歸述所學頗能得其要併出

具而習圖示新戰術原則闡於攻戰陣式列於訓眉讀  
之考不煩思索即解明瞭此書在於初學戰陣者裨益實多  
因舉戰陣之綱要弁於卷首使讀者先明其旨趣弁  
以嘉張生之勤學而解有得也曰之為序

張之江序於邦江

# 新戰術原則圖示序

戰友張鏡遠兄示所著戰術圖式囑予爲序翻閱未遍已覺撰材宏博立說簡明便于初學至多夫戰術原則云者乃對某時某地某兵器甚而至手某敵人力方有某一戰果或是某一原則謂爲戰事記錄也可謂爲偶然之遭值亦無不可也英國毛里士將軍 *General F. Maurice* 于其不列顛戰略 *British Strategies* 有云戰史上之偉大事蹟幾無再現之事實則根據戰史而推求之原則何可足恃因爲歷戰而偶獲之經驗又何必拘守法國福煦元帥 *Marechal F. Foch* 所著作戰原理 *Des Principes de la Guerre* 教戰章中云戰爭之爲科學尙甚遠焉特一可畏之激劇耳又云戰惟戰可以教之一切戰術原則皆發明于戰場之上……但在戰場上殊無習戰之可能亦惟本諸指揮者平素所知以按時機而執行之然則所行縱極細微而所知已當廣博精審也明矣戰

術原則圖示即所以就過去之戰果用簡明之圖式昭示吾人藉作正確推理之訓諫決心執行之參考補助經驗之不足解決戰時之困窘增加自信之能力操持必勝之權衡者也並非暗示讀者當作一本聖經法典僅知死守成規不知超脫活用而取敗亡拿破崙曰作戰者特一藝術耳且爲一完全執行之藝術焉空知原理不知適用較之一末不知者其爲害有過之而無不及誠以軍旅之事實際遠勝于理想操作遠勝于議論試行遠勝于設計權宜遠勝于法式也歐戰中德之敗颯在戰略方面世之論者咸謂其過于株守法式未能靈活圓通良有以也今觀張兄大著應知戰術之爲學無時不在變遷改進之中對于原則之應用尤當隨時隨地因器因人而變化所謂溫故知新知之道也本書之用也隨機應變行之道也則存乎其人二者兼之方可與言能戰

唐子長 十九年十一月于凡爾賽

# 序

世界尙未臻于大同帝國主義之勢焰仍熾國際戰爭乃爲不可避免之事實加之戰爭範圍擴大兵數極多徵兵制之國家舉國皆兵姑無論矣卽行募兵制者爲本國存亡競爭計勢必強徵同等之兵力以事抵抗全國少壯實有不得不悉數以參加戰鬥者故凡今日健全之國民人人均宜有抗拒外侮之責任與能力矣本書搜集各種戰術原則用極單簡之圖說以便普及軍事智識於一般民衆并供下級軍官作爲研求戰術之參考但以原則云者係由歷代血戰所得經驗之結果而爲世人公認之法則且有因兵器築城及科學之進步而隨之變遷非一拘泥永守之法典也敬希讀者諸君應本乎此義而精密探求之是爲至盼

民國二十年四月

編著者謹識



## 引言

一、本書之目的為使讀者對各兵種戰鬥原則易於理解並記憶起見特將此等圖示的問題而付以一般解答之要領但其中有為示以戰鬥一般之形態而用圖式的解答其簡約繁雜字句而用圖解的解答二種望讀者其注意及之

二、本書之組織係依戰術學教程之順序而編輯之

三、本書第一篇戰術之沿革係記述世界諸國各時代戰法之差異及其變遷之概畧僅于某一時期擇其一代表之戰法以補足本書之篇首而已

四、本書中之軍隊符號為易於明瞭起見特將其若干制式省畧或增加之又或於符號旁附以註記

新戰術原則圖示

(上卷)

新戰術原則圖示 (上卷)

目次

第一篇

戰術之沿革

第一章

上古時代之戰術

其一

埃及之戰術

其二

波斯之戰術

其三

希臘之戰術

其四

羅馬之戰術

其五

中國之戰術

第二章

中古時代之戰術

其一

諸葛孔明之戰術

其二

成吉思汗之戰術

第三章

近世之戰術

其一

瑞典之戰術

其二

橫隊之戰術

一  
二  
三  
四  
五  
六  
七  
八  
九  
〇  
一  
二  
三

其三

其四

第二篇

第一章

其一

其二

其三

其四

其五

其六

其七

其八

其九

其十

縱隊之戰術

散兵之戰術

各兵種之戰術

步兵戰術

步兵連之隊形

步兵連之疎開方式

步兵連之攻擊

步兵連之防禦

步兵連予備隊之用途

步兵連之退却

步兵連之夜間接敵隊形

步兵連之衝鋒及戰果擴張

步兵營之隊形

步兵營攻擊展開之要領

三

四

五

六—七

八—九

一〇—二

三—三

四—五

六—七

八—六

九—元

一〇—三

三一—三

其二	步兵營攻擊展開之部署	四三五
其三	步兵營戰鬥前進之隊形	三六
其四	攻擊間步兵小行李之動作	三七
其五	步兵營之攻擊前進	三六
其六	步兵營之防禦	三九
其七	步兵營晝間防禦與夜間防禦配備上之差異	四〇
其八	步兵營夜間攻擊前進之隊形	四一
其九	步兵團之攻由展開	四二—四三
其〇	步兵團之防禦	四四
其一	步兵旅之攻由展開	四五
其二	步兵營團旅戰法之差異	四六
其三	戰車隊之隊形及其運用	四七
其四	步兵對騎兵戰鬥	四八
其五	步兵對砲兵戰鬥	四九

第二章 其五

- 其一
- 其二
- 其三
- 其四
- 其五
- 其六
- 其七
- 其八
- 其九
- 其〇
- 其二
- 其三

步兵之彈藥補充系統	五〇
騎兵戰術	五一
騎兵連之隊形	五一
騎兵團之隊形	五二
騎兵旅之隊形	五二
騎兵枕開槍及騎砲兵之隊形	五二
騎兵戰鬥各時期之任務	五三
騎兵連之襲擊	五三
騎兵團之襲擊	五三
騎兵旅之攻擊展開	五三
騎兵集團之攻車展開	五三
騎兵連對步兵乘馬戰之要領	五三
騎兵團對步兵乘馬戰之要領	五三
騎兵旅對步兵乘馬戰之要領	五三

第三章

- 其三
- 其四
- 其五
- 其六
- 其七
- 其八
- 其九
- 其一
- 其二
- 其三
- 其四
- 其五
- 其六

騎兵對枕關槍攻車之要領	六
騎兵對徒步騎兵攻車之要領	六
騎兵對砲兵攻車之要領	七
騎兵徒步戰攻車之要領	七
騎兵乘馬戰枕關槍及騎砲兵之用法	七
理想的騎砲兵陣地	八
騎兵連密集龍象隊形及步度變換之要領	八
砲兵戰術	八
野戰砲兵之種類及性能	八
野戰砲兵配備上之着眼	九
野山砲兵連之隊形	九
野山砲兵營之隊形	九
野山砲兵團之隊形	九
野戰重砲兵連(十五榴)之隊形	九

其七  
其八  
其九  
其〇  
其二  
其三  
其四  
其五  
其六  
其七  
其八  
其九  
其〇

野山砲超越射直之算式	九〇
遮蔽角其遮蔽距離	九〇
砲兵放列行梯隊配置之時機	九〇
砲兵掩護隊	九〇
砲兵之軍隊區分	九〇
砲兵戰鬥區域一般之要領	九〇
軍直轄砲兵其師砲兵之戰鬥區域	九〇
砲兵指揮官之陣地偵察	九〇
砲兵連絡一般之要領	九〇
砲兵各級部隊担任連絡施設之要領	九〇
砲兵配置一般之要領	九〇
步兵之配屬砲兵其隨伴砲兵之比較	九〇
砲兵營之陣地配置	九〇
砲兵連之陣地配置	九〇



第四章

- 其三
- 其三
- 其三
- 其四
- 其五
- 其六
- 其一
- 其二
- 其三
- 其四
- 其五
- 其六

防禦陣地占領之砲兵	一四一—一四五
遭遇戰之砲兵	一六一—一七
陣地攻擊(拂曉攻車)之砲兵	一八一—一九
師砲兵統一之用法	二〇
直協砲兵羣之用法	三一
砲兵測地之要領	三二
野戰砲兵彈藥補充之系統	三三
航空兵戰術	三四
航空隊之性能	三五
航空隊之種類及任務	三六
飛行場之設置及標識	三七
飛行場之地上警戒及區分	三八
飛行隊之基本隊形	三九
飛行隊之空中勤務	四〇

第一篇 戰術之沿革

1.

592.5024

315

2

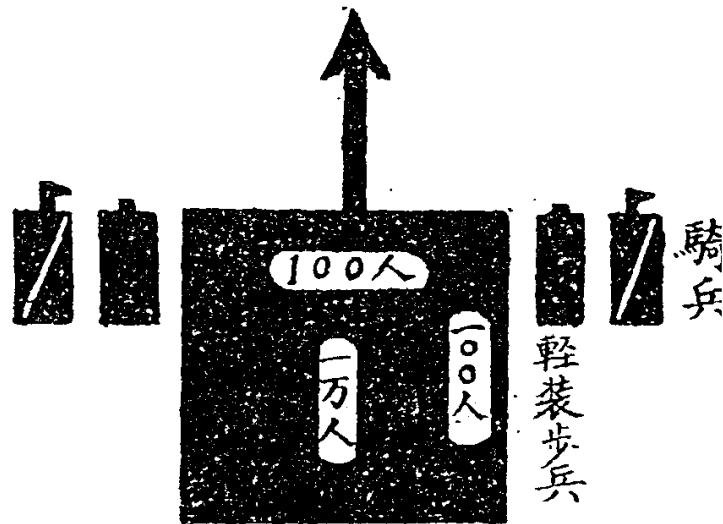
# 第一章

## 上古時代之戰術

- 其一 埃及之
- 其二 波斯之戰術
- 其三 希臘之戰術
- 其四 羅馬之戰術
- 其五 中國之戰術



# 其一 埃及之戰術



## ◎ 編成法

係以一萬人之密集集團隊為一單位  
 即由正面百人縱隊百人而成為萬  
 人之一大密集方陣

此大方陣之兩翼備有遠戰用持  
 弓矢之輕裝步兵與持槍之騎兵

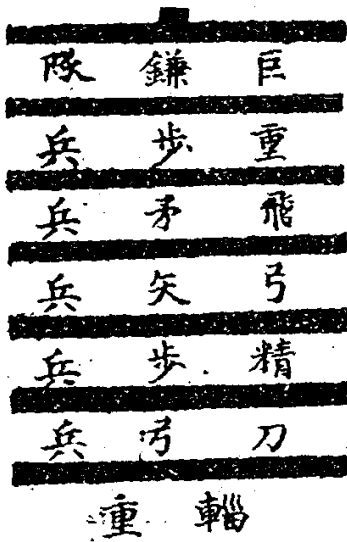
## ◎ 戰法

戰鬥開始先以弓矢射擊次行騎  
 兵襲擊擾亂敵人乘機以數個一  
 萬人之大集團猛烈向敵陣蹂躪  
 之戰法

(即大集團之突擊戰法)

# 其二 波斯之戰術

第一線



巨鏃隊

巨鏃隊

予備隊

係將戰車用甲胃固其四周繫以無數之巨鏃牽以裝甲馬車上乘以手持弓矢飛矛投槍等之士兵如今唐克然

## ○編成法

第一線為七個梯隊巨鏃戰車隊在先頭其餘各隊則逐次配置之其兩翼更備有騎兵團共巨鏃隊車各五十輛

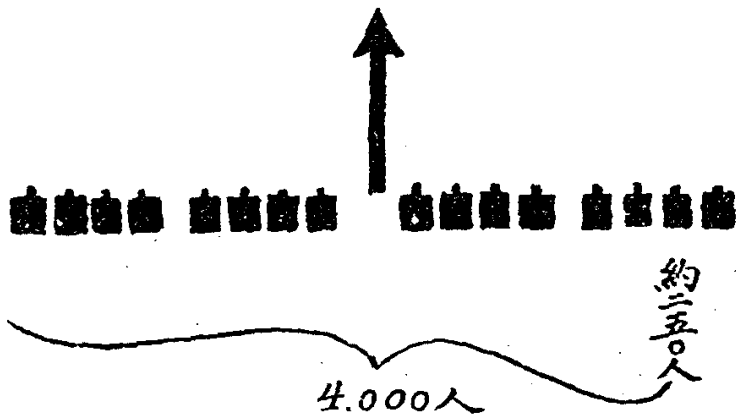
後方控置有騎兵千騎與步兵千人共分為二隊其左側置馱馬三百頭

## ○戰法

交戰時先以最先頭之巨鏃隊突入敵陣後方各列則投飛矛弓矢等呼喚以追隨之其兩翼之騎兵與側方之巨鏃隊則遇好机加入戰線以粉碎敵人至最後主將親率予備隊實行突擊以求決戰

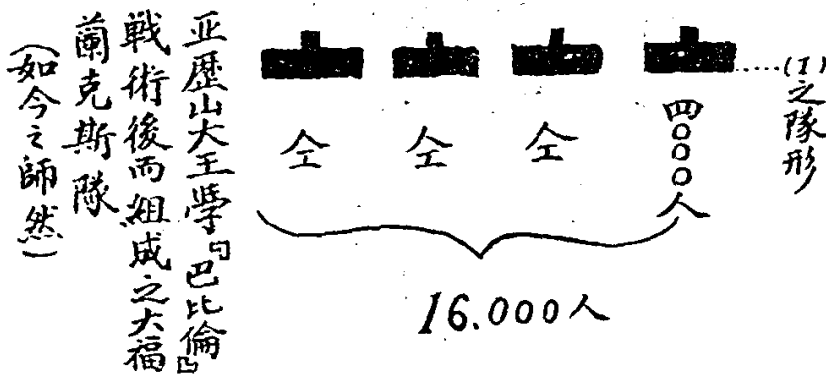
# 其三 希臘之戰術

(1) 福蘭克斯隊 (Phalanx) 之一



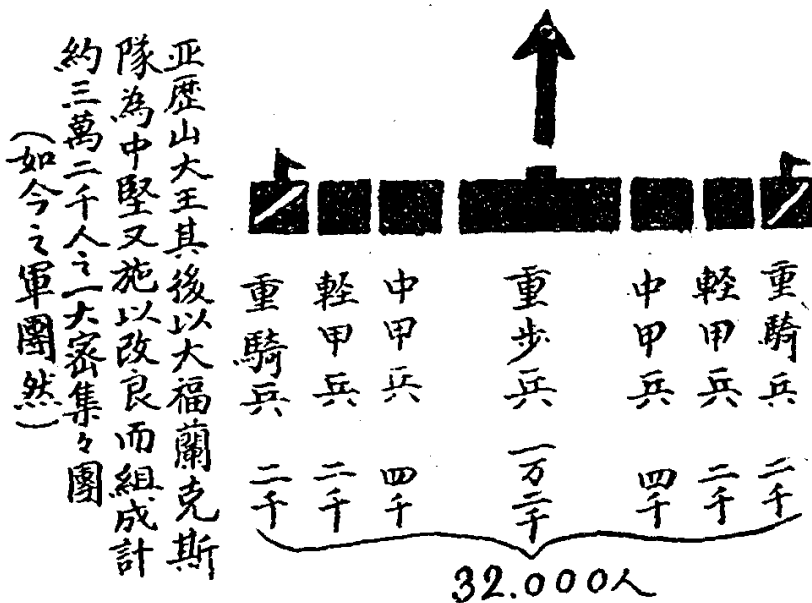
係以六個方陣  
橫列之  
一方陣之深廣  
各為十丈計  
約二五〇人六  
個總計四千人  
此種密集橫  
隊於戰鬥時  
先行輕步兵  
戰後以里步兵  
代之  
(如今之團然)

(2) 福蘭克斯隊之二



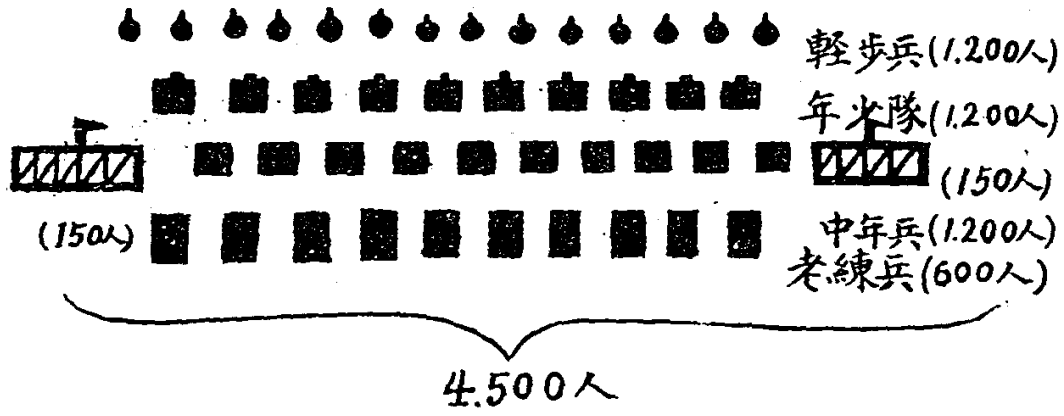
亞歷山大王學巴比倫  
戰術後而組成之大福  
蘭克斯隊  
(如今之師然)

(3) 福蘭克斯隊之三



亞歷山大王其後以大福蘭克斯  
隊為中堅又施以改良而組成計  
約三萬二千人之一大密集之團  
(如今之軍團然)

# 其四 羅馬之戰術



### ○編成法

係以三戰列編成之又其前方有輕散兵側方配置有騎兵

第一戰列……以年少者編成之共有正面十二人縱課十人之百二十人隊十個各兵輕裝手持短槍與短劍各一

第二戰列……以中年者編成之與第一戰列同惟各兵重裝持投槍

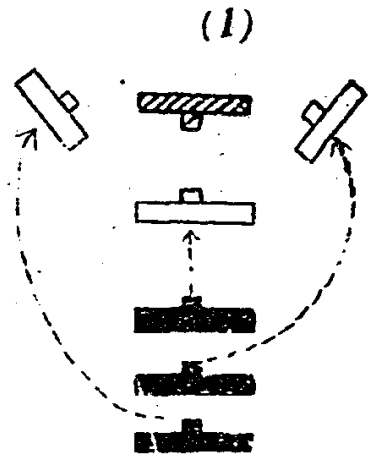
第三戰列……以老練者編成之共有正面六人縱課十人之六十人隊十個各兵重裝持十二呎之長槍

### ○戰法

先以最前線之輕步兵飛投了矢及投槍適時退至後方與第一戰列交替若第一戰列不能取勝則退至後方與第二戰列交替第二戰列若固不能取勝則與第三戰列交替施行衝鋒如此被我一進一退以求決戰

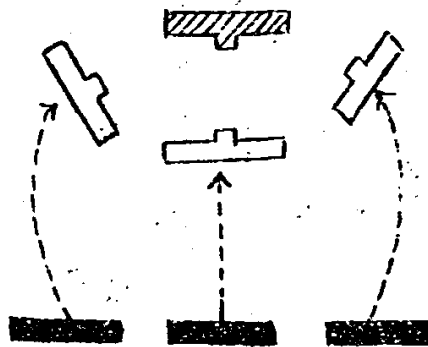
蛇 長

(戰地山於用)

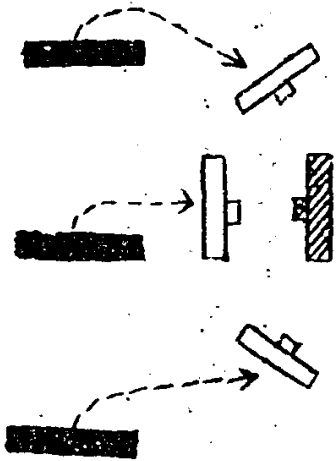


翼 鶴

(地之廣橫於用)

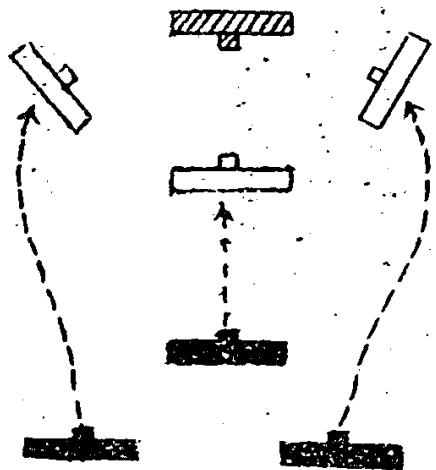


(2)



鱗 魚

(地之長縱於用)



◎ 此等戰法以秦漢時最盛行之



## 第二章

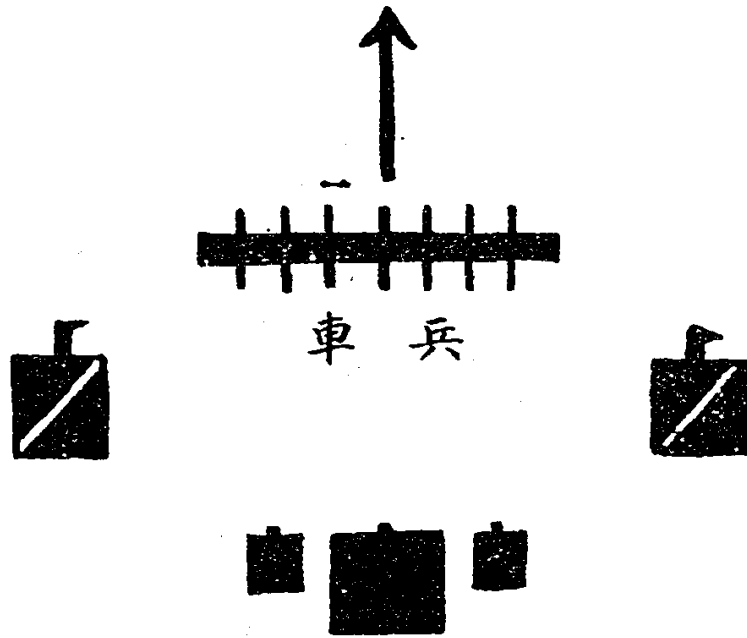
### 中古時代之戰術

---

其一 諸葛孔明之戰術

其二 成吉思汗之戰術

# 其一 諸葛孔明之戰術



## ◎編成法

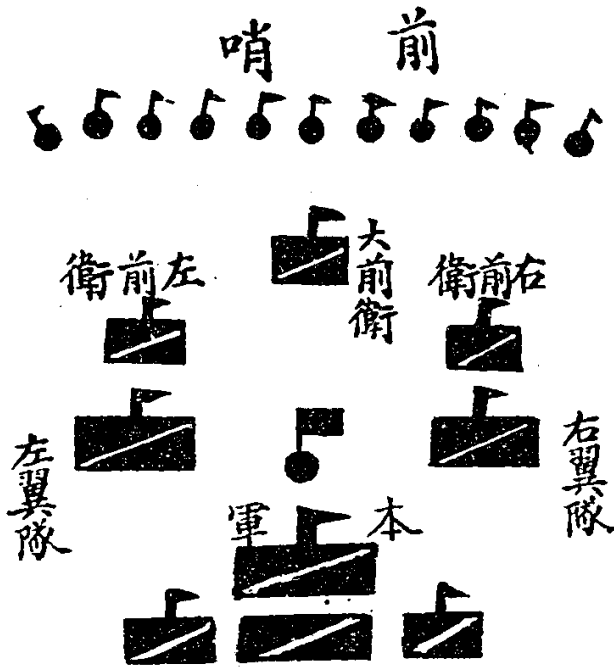
係將戰車隊置于前方騎兵則分佈於左右兩翼戰車之後方以重用步兵為中堅其左右則附以輕裝步兵之主力

## ◎戰法

先以弓矢開始戰端次以刀槍接戰同時以騎兵襲擊敵之側面而期決勝特以名將孔明常利用哨葯之爆力或尋城術攻城法等時時創立新機軸出敵意表以恣戰勝

## 其二 成吉思汗之戰術

中古自八九世紀唐全盛時代至十三四世紀成吉思汗帖木真時代戰術界為之一大變遷駕凌於上古震駭全世界支配全亞細亞並東歐垂數百年今舉其代表之戰法概述如此



### ○戰法

先以在前哨之輕騎開始戰端亂射矢石其次以大前衛出戰若須應援時則出右前衛及左前衛倘更須援軍時則派遺右翼隊及左翼隊如再不決勝負主將即身先象卒率領本軍之精銳殺倒敵軍以期必勝此種戰法實古今獨步無雙拿破崙亦曾學之

(於中古時代以此種戰法為代表)

## 第三章

### 近世之戰術

---

- |    |       |
|----|-------|
| 其一 | 瑞典之戰術 |
| 其二 | 橫隊之戰術 |
| 其三 | 縱隊之戰術 |
| 其四 | 散兵之戰術 |

# 其一 瑞典之戰術

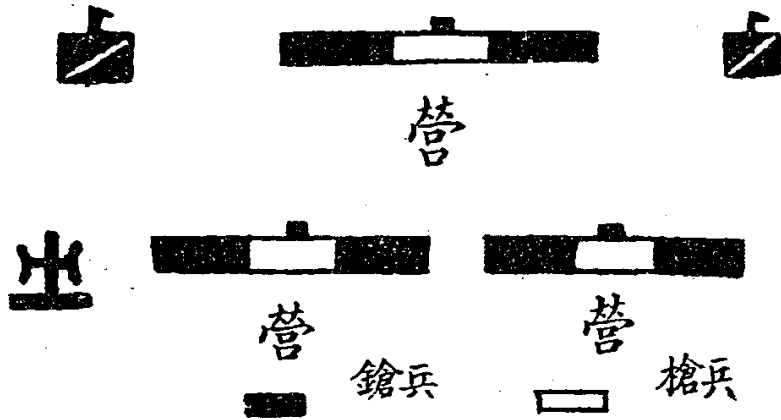
## ○編成法

瑞典王於一六一八年—一六四八年活躍戰場凡三十年要皆利用彼由三營配置為二戰列騎兵分置於兩翼砲兵則集團於一翼

## ○戰法

開戰時先以鎗兵開始射擊後則以槍兵接戰。騎兵先行一二發之射擊後則以迅速步度突入敵陣。砲兵則向一點集中猛射以使敵陣破滅。

瑞典王之戰術要皆為火戰主義而已。

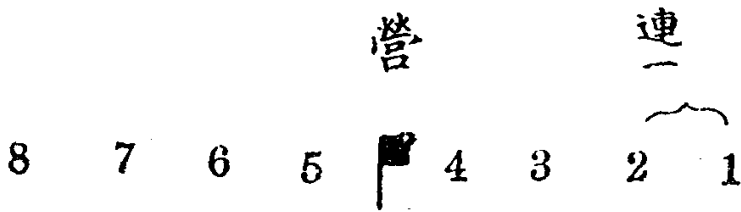


# 其二 橫隊之戰術

此種橫隊戰術惟以有名之普大王腓德力最善用之大王於戰時常先以多數之火力猛擊敵人次則決行色圍的攻而獲勝利

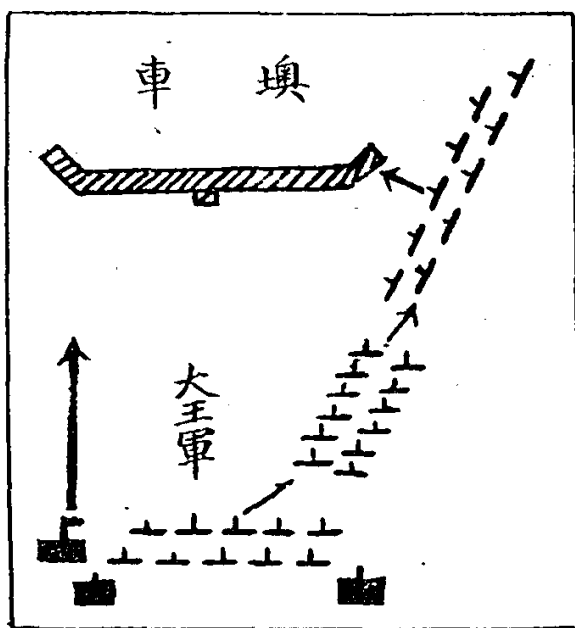
其編成法如圖以二排為一連以四乃至五連為一營以二營為一團以二團為一旅一團之人員約千六百人旅通常配置為二戰列

排為三列橫隊射時第一列膝射第二第三列立射皆為一齊射法



## ◎橫隊戰術之運用

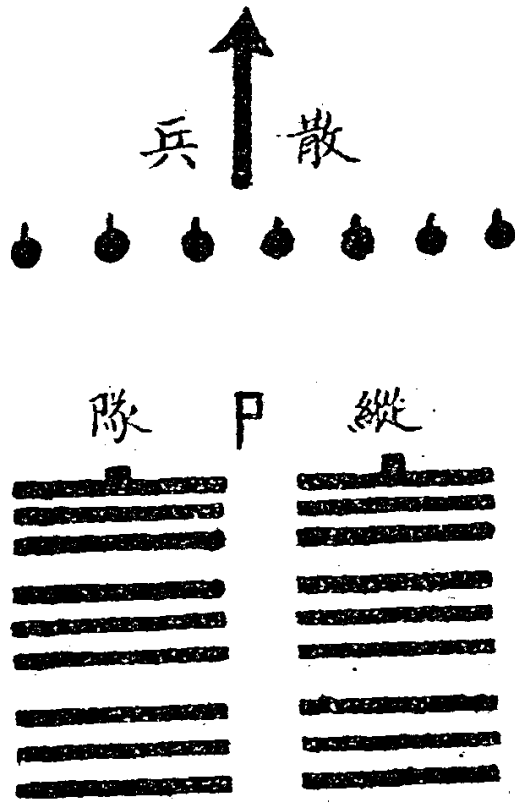
普塿戰時普大王攻塿軍陣地將橫隊而變為梯隊配置以突破敵之一翼遂奏奇功



### 其三 縱隊之戰術

普大王死後各國皆醉心於大王之橫隊戰術該時適美國之獨立戰起  
 美國欲抗英本國之精軍故由農民而集成之美軍不得不利用地形以  
 採取散開之戰法其結果皆操勝利因是散兵戰之効用即著聞於世。

其後法國革命軍起留於善軍中之  
 法國將校凡歸國者莫不盛傳散開  
 戰鬥之有利但法共同盟軍戰因當  
 時訓練尙未充分故常為敵之橫隊  
 戰術所敗於是法國再潛心考究遂  
 創出縱隊之新戰術後至拿破崙時  
 而集其大成



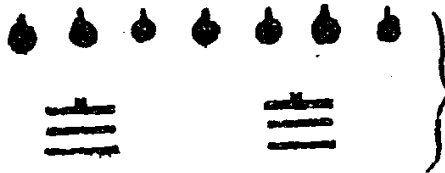
○戰法：開戰時先以散兵攻直後以騎兵襲直同時以砲兵猛直  
 敵砲兵擾亂敵方乘此好機會在後方之縱隊高唱軍歌以突入  
 敵陣

### 其四 散兵之戰術

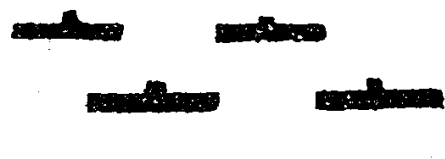
拿破崙倡用縱隊戰術後火器愈漸發達於是散兵之戰術代興各國皆加以研究於一八五四年科倫比亞戰爭時俄國仍採用舊式的集團戰術遂大苦法軍之散開戰鬥其後一八六六年普澳戰役及一八七〇年之普法戰役各軍所用步騎兵戰術之隊形略皆同一其主要之原則為：

一 準備射擊不先完備而即行密集隊之衝鋒則終無効

第一天隊



第二天隊



第三天隊



- 二 騎兵宜使用以任警戒及搜索
- 三 砲兵須集團使用之
- 四 須展開夥大之散兵以行攻擊
- 五 須以深厚之散兵實行衝鋒
- 六 退却即陷于殲滅等



第二篇

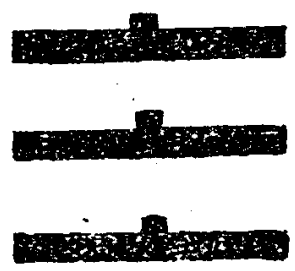
各兵種之戰術

第一章

步兵戰術

其一 步兵連之隊形

隊縱連



用途

- 一 集合
- 二 於有效射界內之運動

隊縱面側



用途：通常行軍時用之

隊縱列併



用途

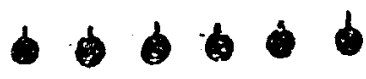
- 一 集合
- 二 於有效射界內之運動

隊橫連



用途：於敵有效射界內而須以密集隊形行動時用之

散開隊形



- 用途：此種隊形為步兵戰鬥之主要制式
- 一 火戰
- 二 有時用以衝鋒

# 隊形之類別

## 一 密集隊形

- 利
  1. 能結集眾兵於狹小地區
  2. 容易維持團結力且便於指揮掌握
  3. 衝突力強大
- 害
  1. 受敵火之損害大
  2. 利用地形困難

## 二 疎開隊形

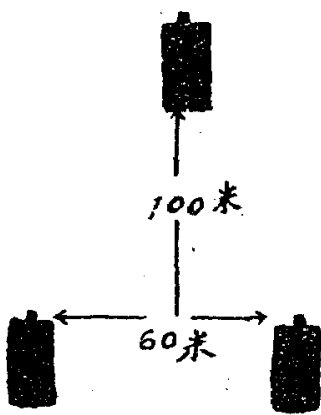
- 利
  1. 適於減殺敵火効力
  2. 各兵之動作比較自由且行進容易
- 害
  1. 指揮掌握困難
  2. 不易應戰況之變化

## 三 散開隊形

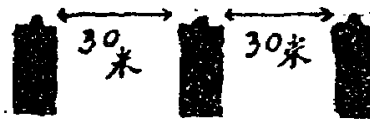
- 利
  1. 容易利用地形且得自由使用火器而適于發揚火力
  2. 隊形之目標小得減殺敵火之効力
  3. 動作自由行進容易特於險難之地形其利更大
- 害
  1. 指揮困難且易脫離指揮官掌握
  2. 散開後之方向變換極為困難
  3. 衝突力薄弱

其二  
步兵連之疎開方式

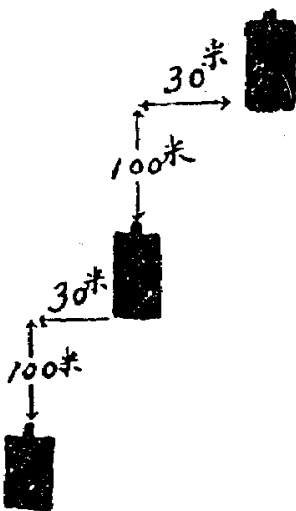
(3)



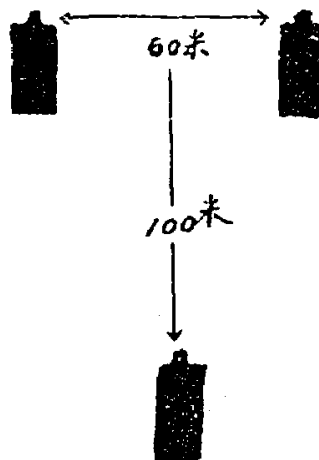
(1)

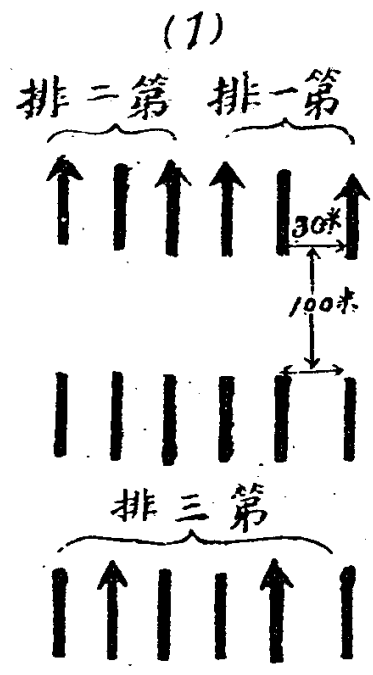
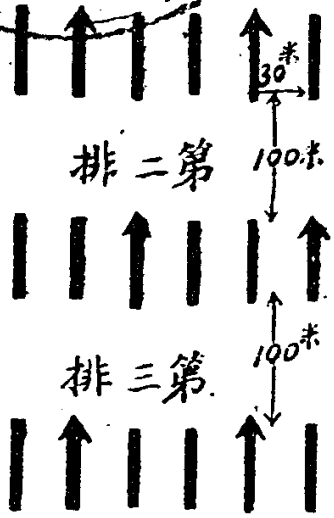
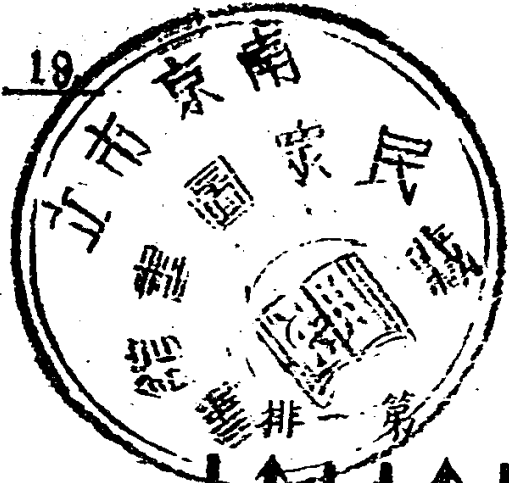


(4)



(2)





排之疎開

疎開時期：

營之集合隊形解脫後連尚須保持密集隊形前進然此時難以利用地形天候等之陰蔽故為避免敵火而適時用之

疎開方法：

疎開各排間之間隔距離或使各排疎開

(註)

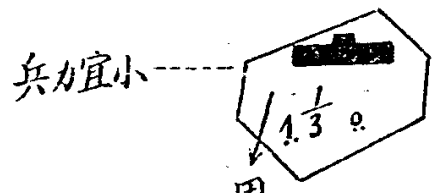
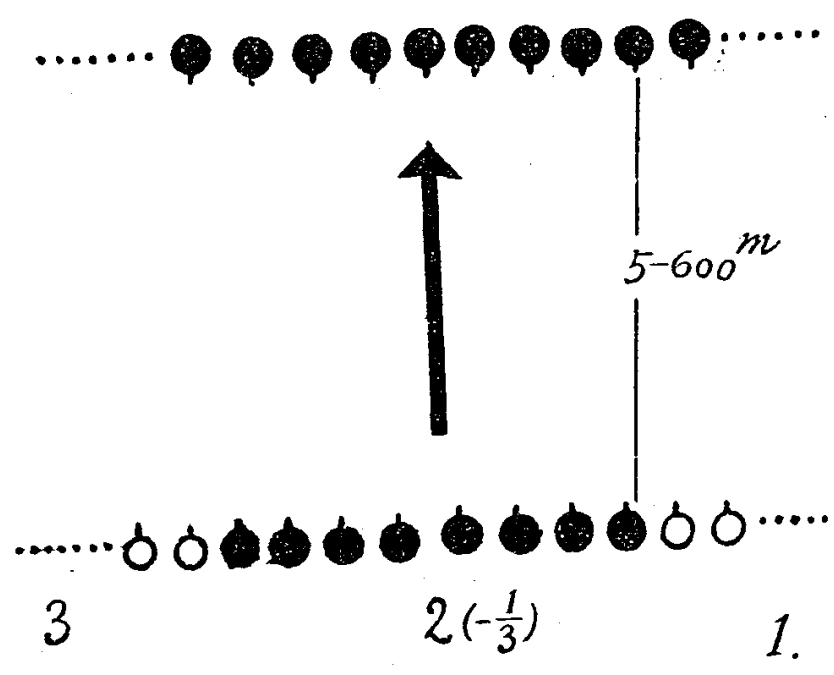
↑ 輕機閔槍班  
 | 步槍班

其三

步兵連之攻擊

(一)

期時之鬥戰內隊部大在



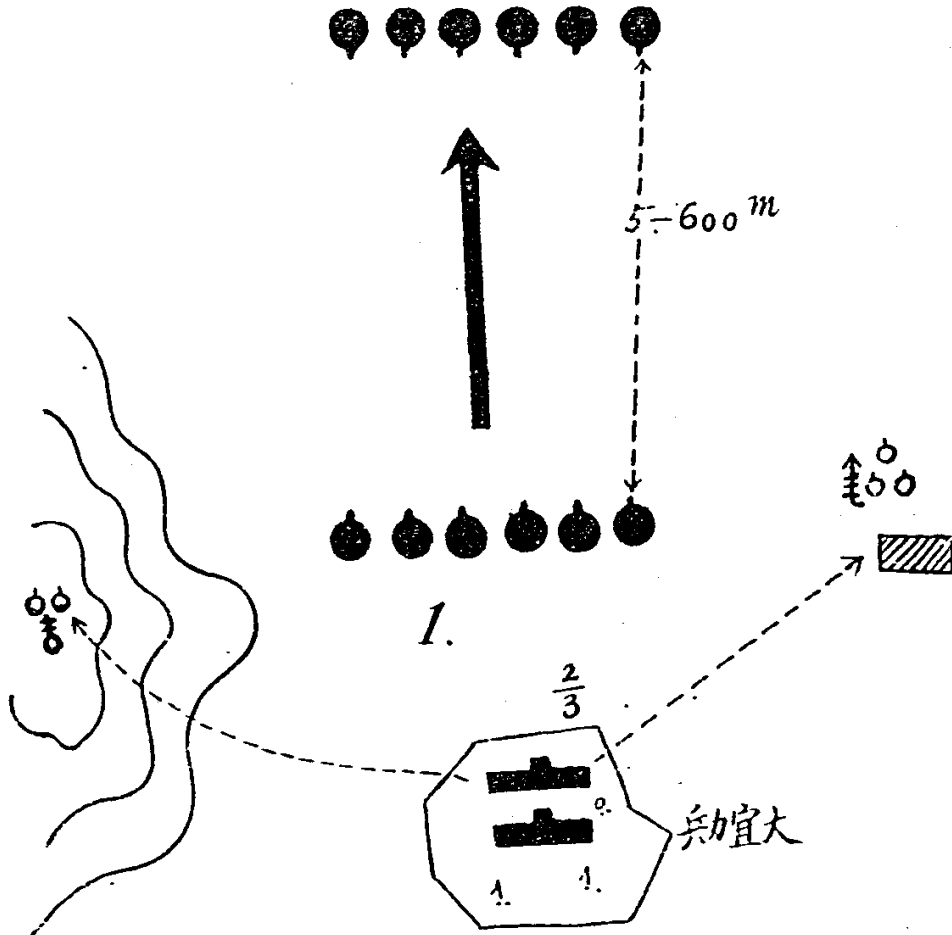
用途

- 一 增加火線
- 二 擴張戰果
- 三 掩護背面側面

(其他連協同戰鬥)

(二)

期時之鬥戰立獨



(獨立戰鬥)

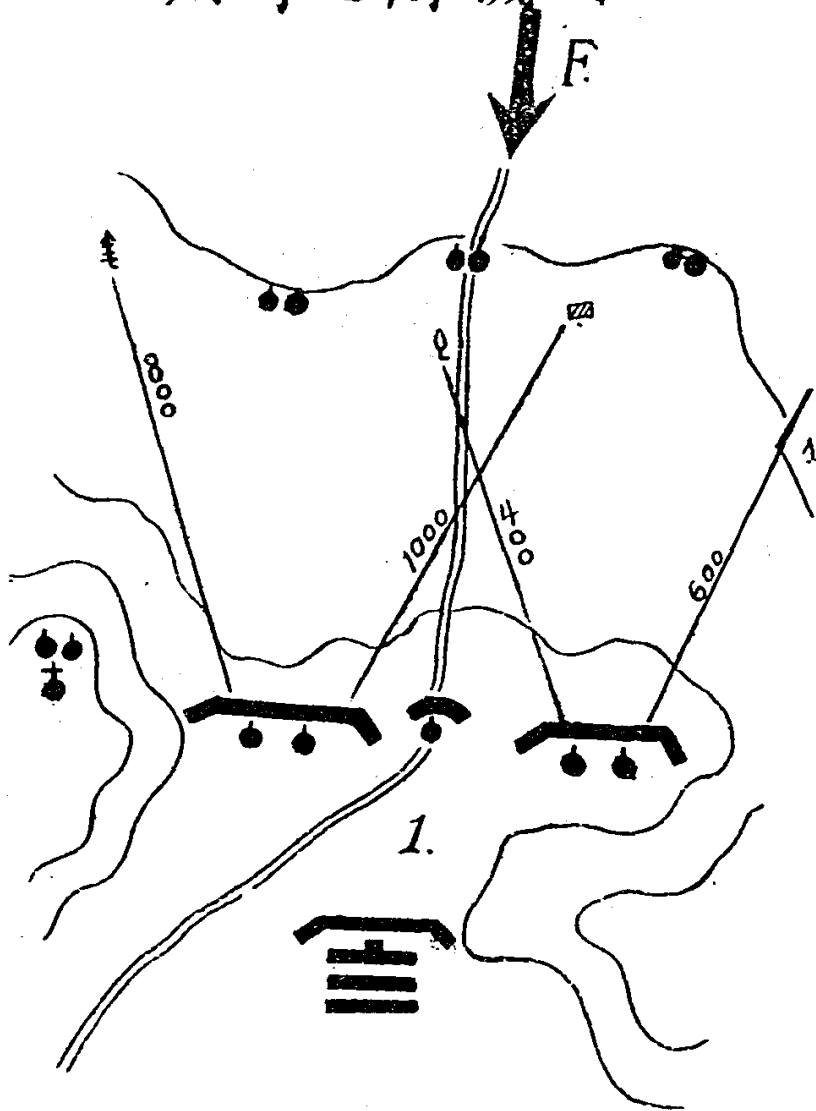
◎ 注意事項

- 一、宜選擇適合於地形之隊形
- 二、須同時顧慮背後及側方
- 三、無依托之側方須派遺斥候
- 四、予備隊通常歸所屬排長指揮之增加火線



其四 步兵連之防禦

(一) 待機之間時期



◎ 方法

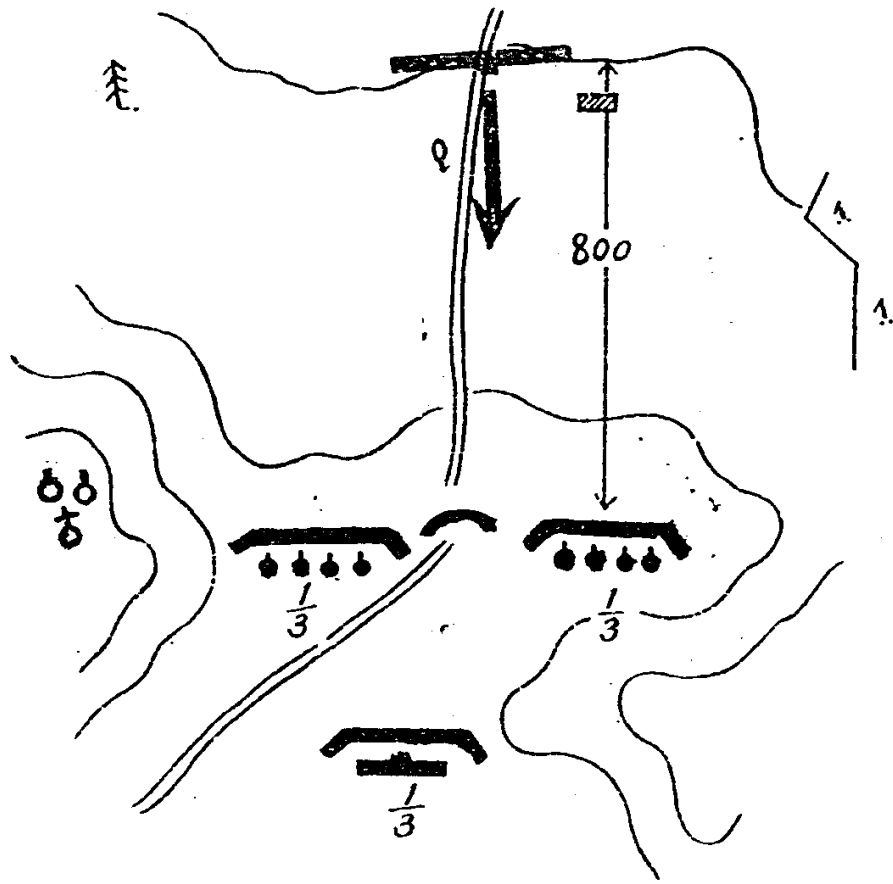
派出所要之監視兵及  
斥候担任警戒連之主  
力則結集於後方待機  
以動

◎ 實施

- 一、陣地以曲線式為宜
- 二、測定必要地点之距  
離
- 三、派出所要之監視兵  
或斥候於陣地前方  
及側方

(二)

# 期時之地陣領占



## ◎方法

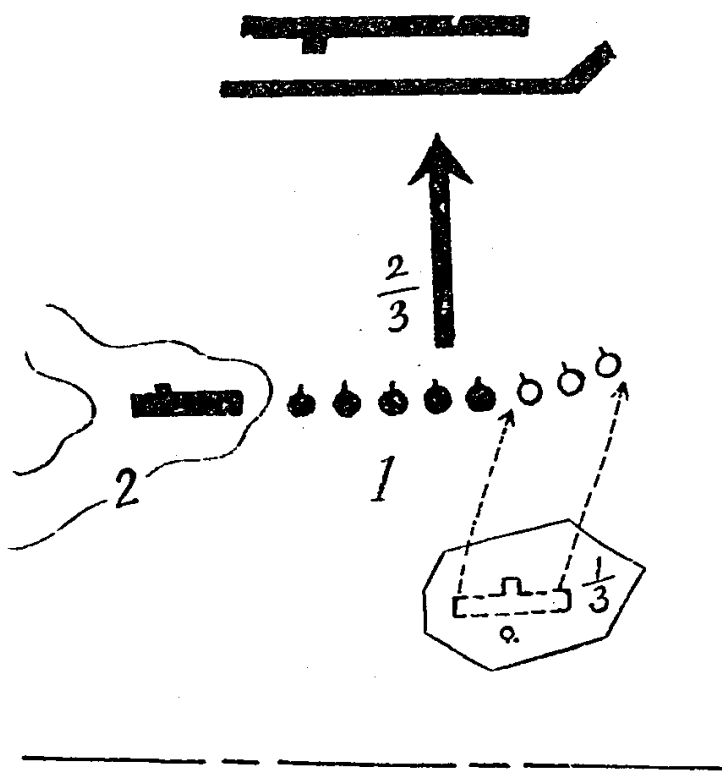
以所要之排占領陣地其  
餘則控置於後方

## ◎實施

- 一、測定必要地点之距離
- 二、派出所要之斥候於陣地前方及側方
- 三、嚴戒輕舉出擊

其五 步兵連予備隊之用途

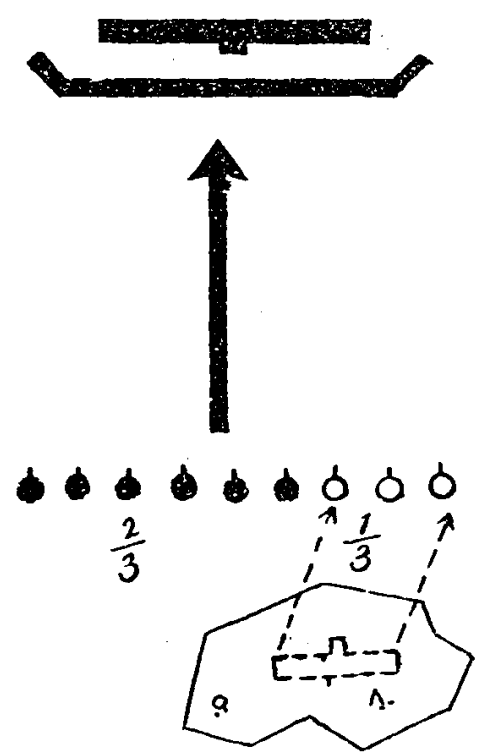
(一) 加增伸延



(1) 一翼有依托時

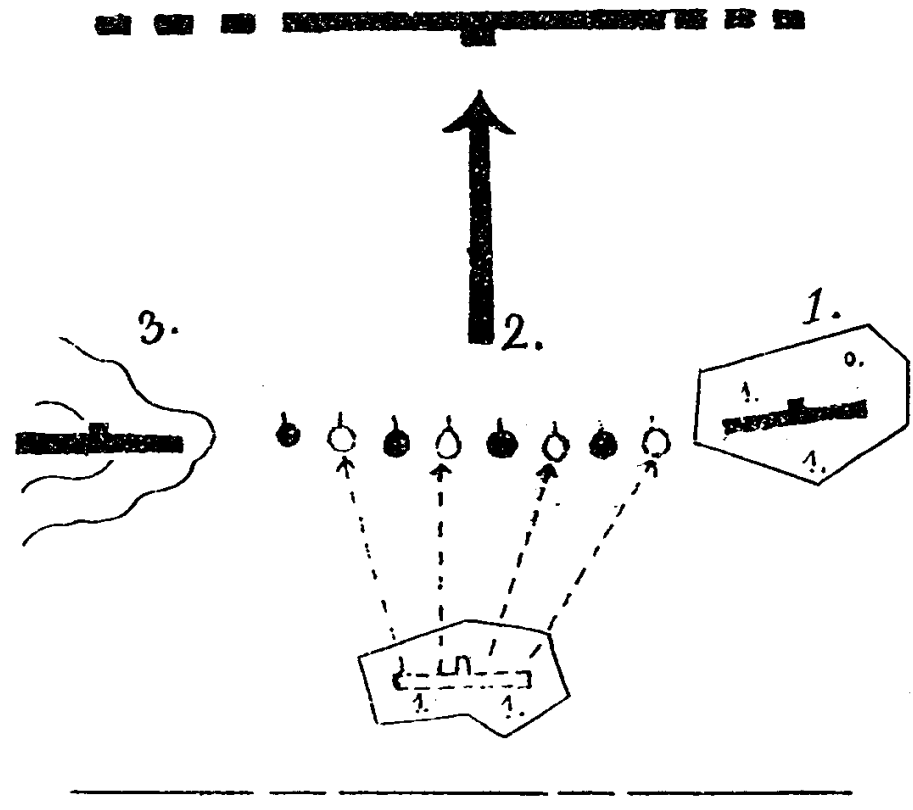
◎ 利：各排不混雜指揮上便利

(2) 獨立時

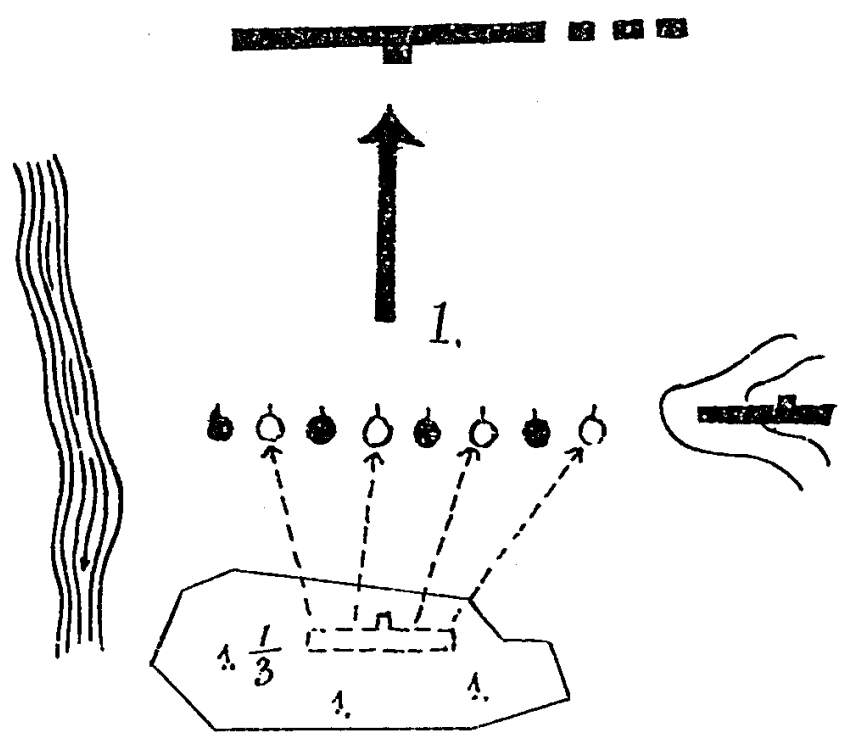


(二)  
加 增 間 伍

害：  
各排混雜指揮上不便利



(1) 兩翼有依托之一

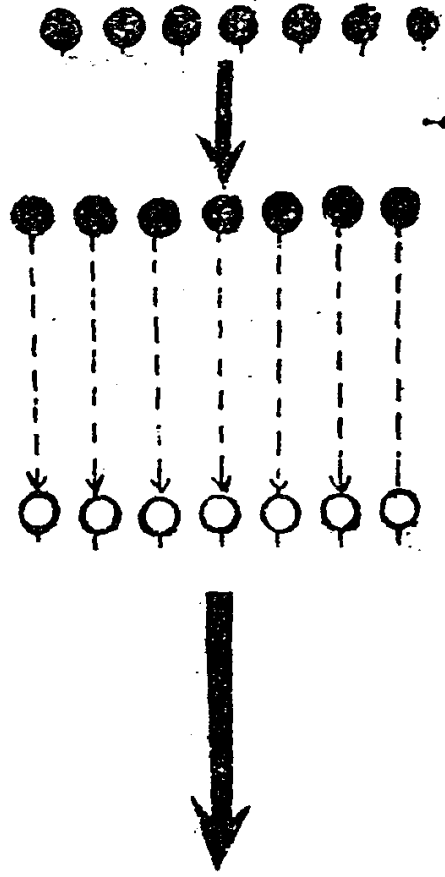


(2) 兩翼有依托之二

其六 步兵連之退却

(一)

全線同時退却



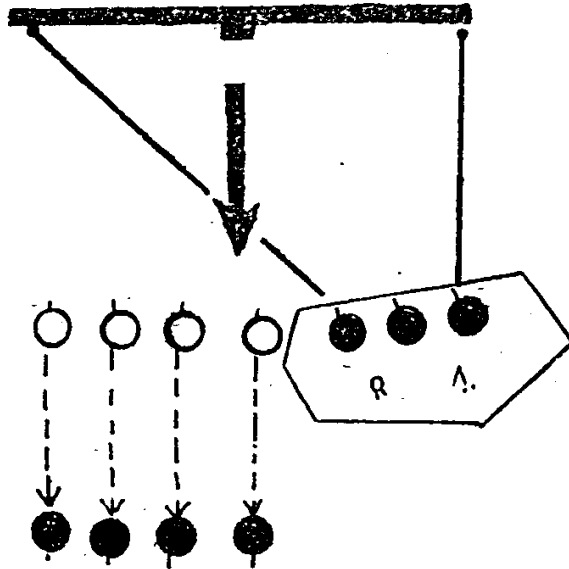
退却方式中以全線同時退却最為有利

◎要領

- 一 須保持整然之秩序
- 二 幹部務確實掌握其部下

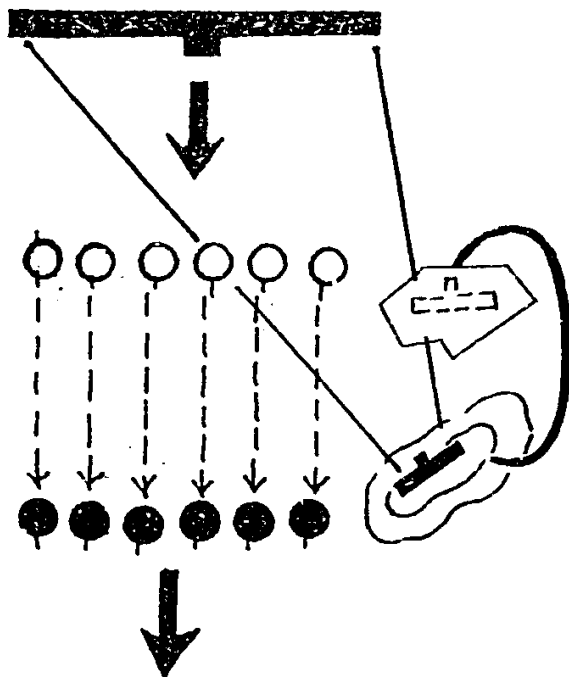
(二)

却退護掩



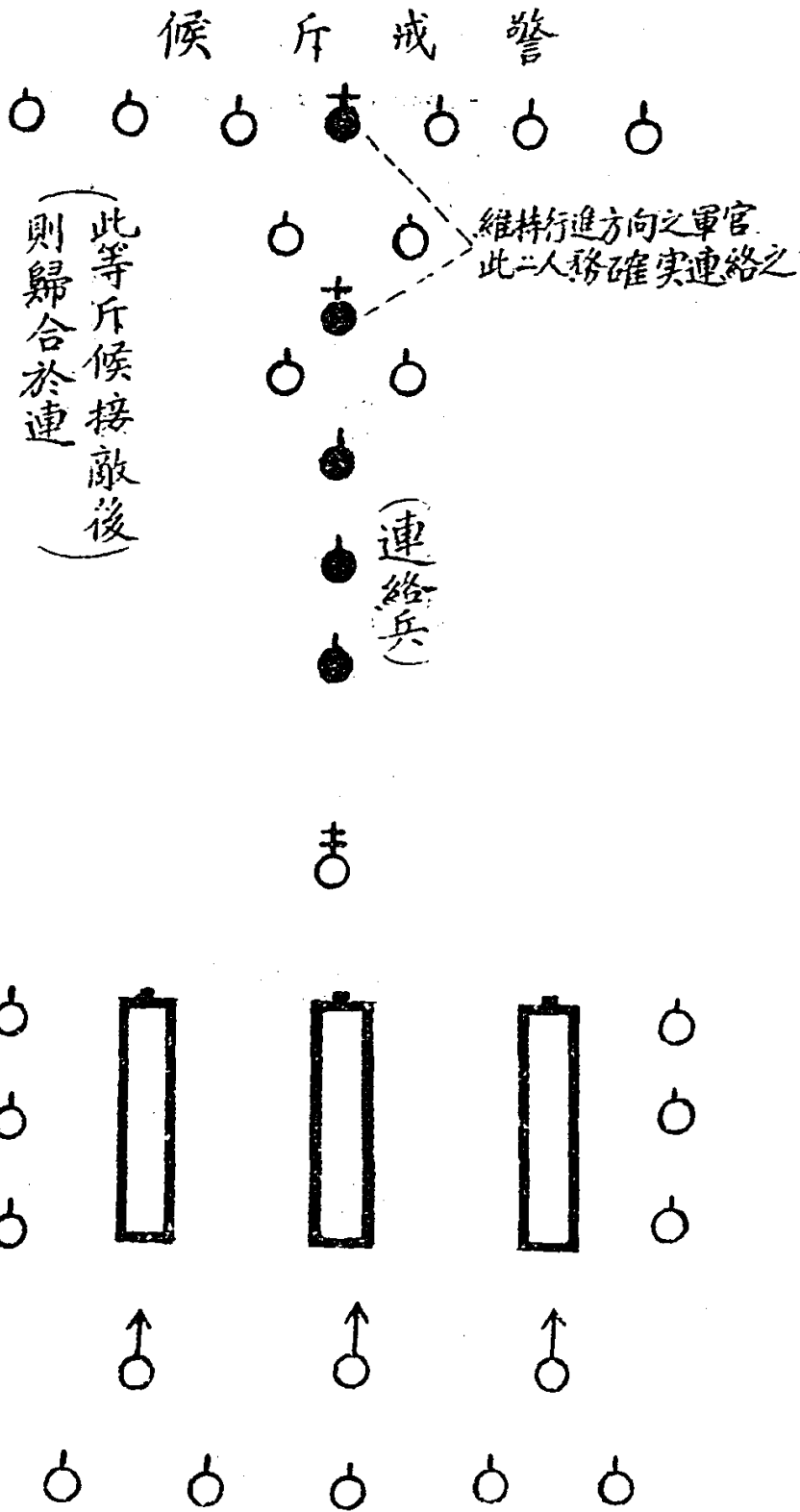
依地形上以散兵線之一部抗拒敵人而掩護他部之退却

(三) 收容退却

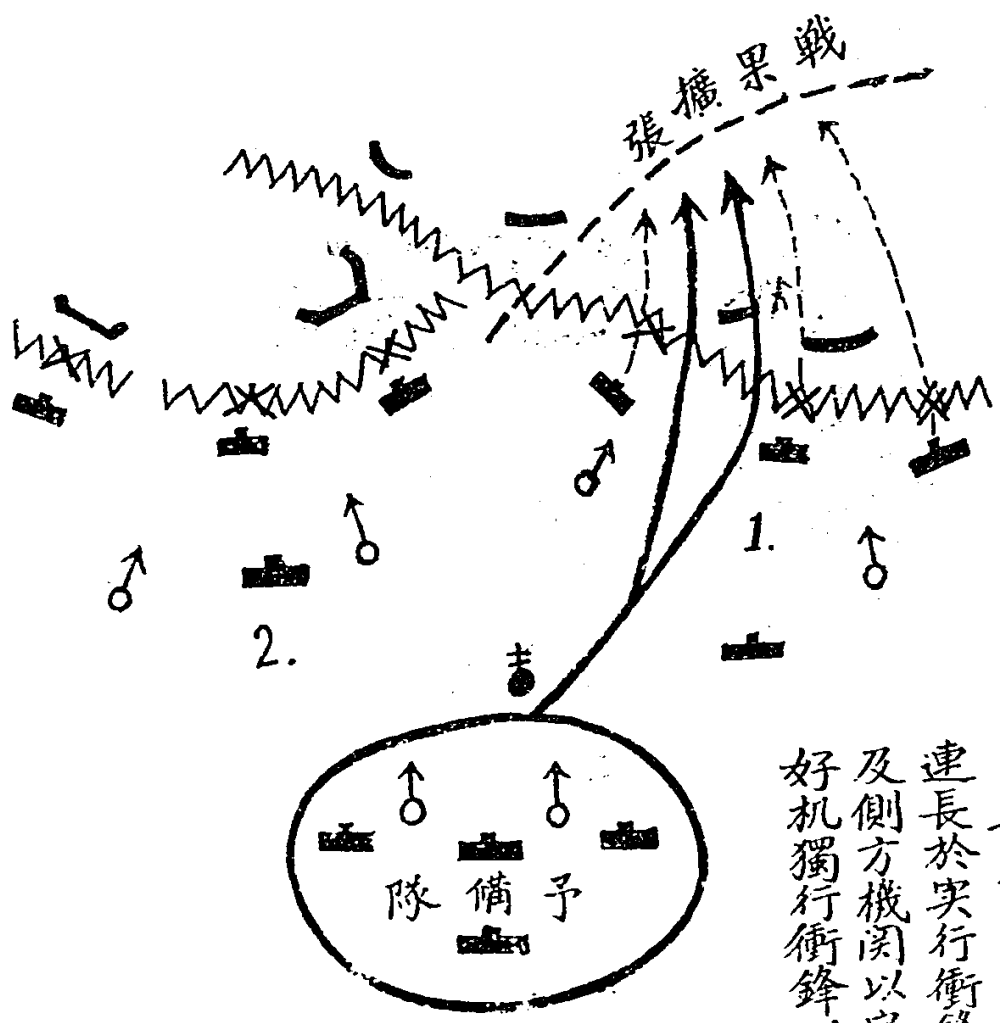


以予備隊占領側翼後方之地點而以射擊收容前線之退却

其七 步兵連之夜間接敵隊形



其八 步兵連之衝鋒及戰果擴張



◎要領

連長於實行衝鋒之先應破壞或制壓敵之障礙物及側方機關以完成衝鋒準備依營之部署或看破好机獨行衝鋒以擴張戰果

備考

- 連長
- M 障礙物
- ↑ 輕機關鎗
- X 障礙物之破壞口
- ☞ 步鎗班



其九 步兵營之隊形

營橫隊



方法：以四個連縱隊併列於一線

◎ 營之隊形——密集隊形

正規隊形——營橫隊  
應用隊形——營縱隊  
重複縱隊

營縱隊



方法：以四個連縱隊前後重疊之

用途

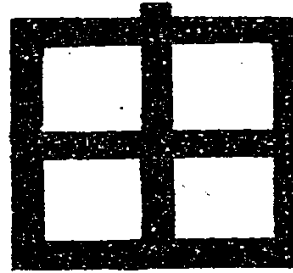
- 一 展開前之運動
- 二 展開前之集合
- 三 戰鬥後之集合

用途

- 一 用正規隊形不利時之集合
- 二 運動

### 隊縱復重

方法：以併列二個連縱隊前  
後重疊之



用途

- 一用正規隊形不利時
- 二之集合
- 三運動

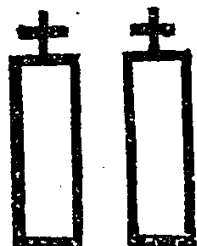
### 形隊合集之李行小

位置：在營後方約十六步



一馬縱隊

隊橫列一



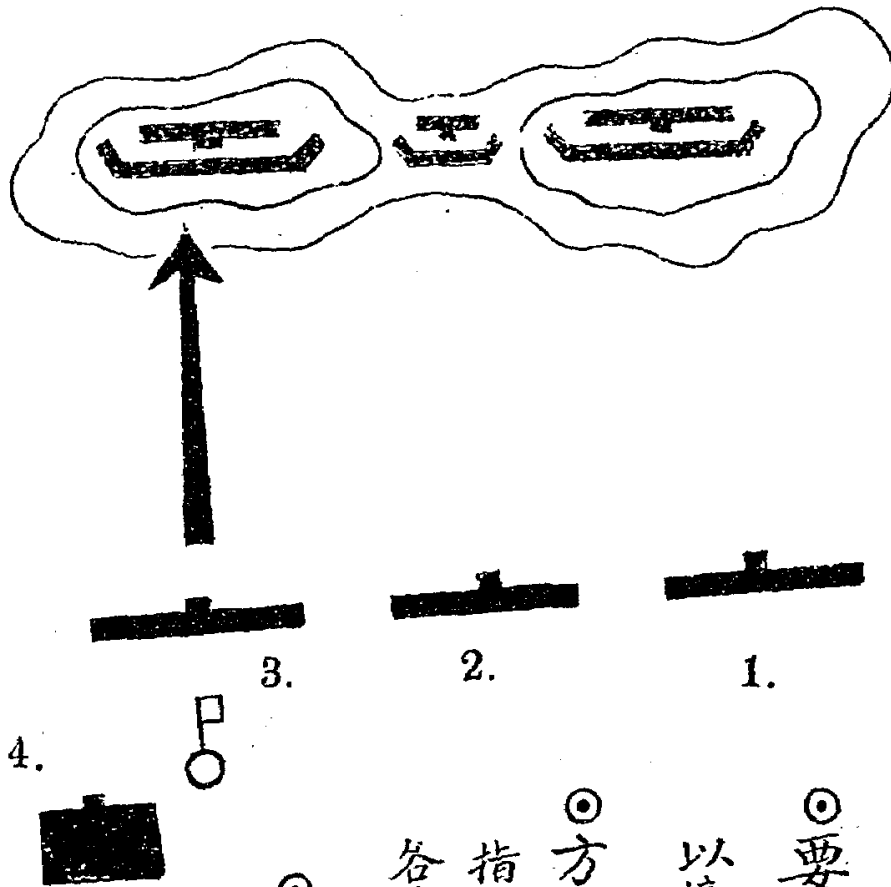
二馬縱隊

隊橫列二



其○步兵營攻擊展開之要領

(一) 期時之常通



○要領

以接近敵方施行為有利

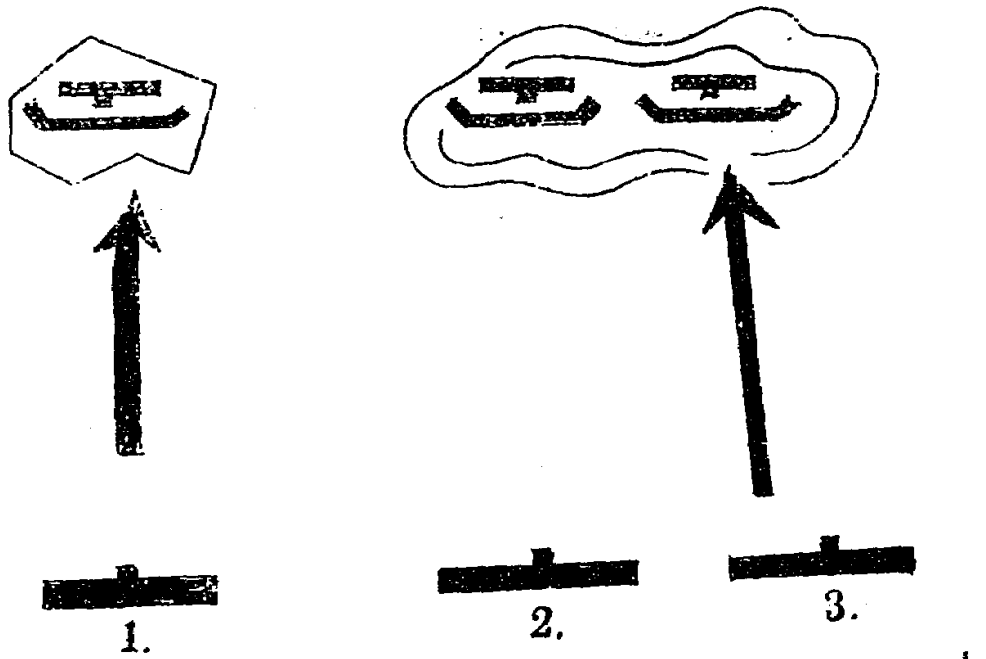
○方法

指示營之攻擊目標而使各連向之協同動作

○戰時連戰鬥正面概以二百米為標準

(二)

# 特別時期之期



一、通常指示敵之第一線及爾後攻  
 車應到達之地線  
 二、當不能就現地指示時宜示以共  
 同行進目標或以基準連規正營  
 展開之運動爾後於適宜時機再  
 指示營之攻車目標

## 攻擊目標之指示法

因在於特別狀況之下除  
 指示營之攻擊目標外並  
 須給以各連之攻擊目標

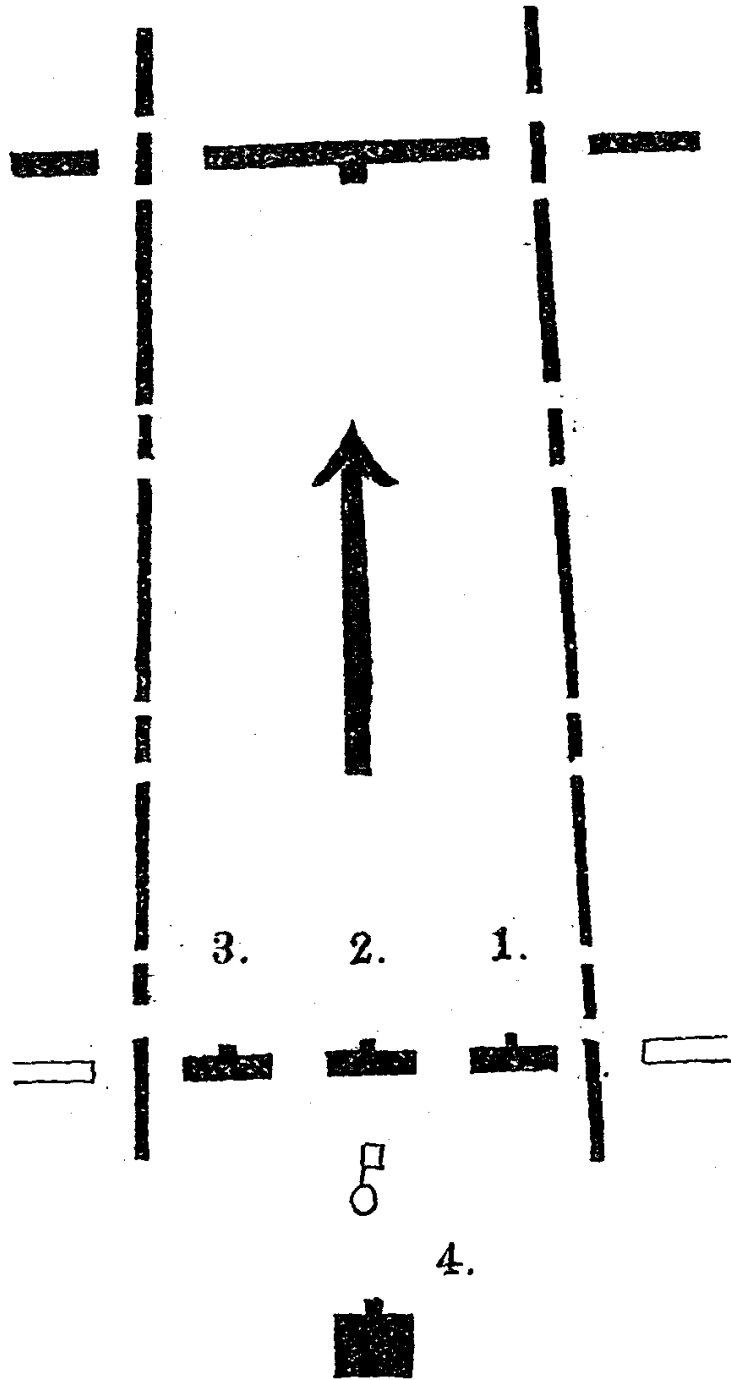
## ◎方法



其二 步兵營攻擊展開之部署

(一)

期時之鬥戰內隊部大在



◎要領：

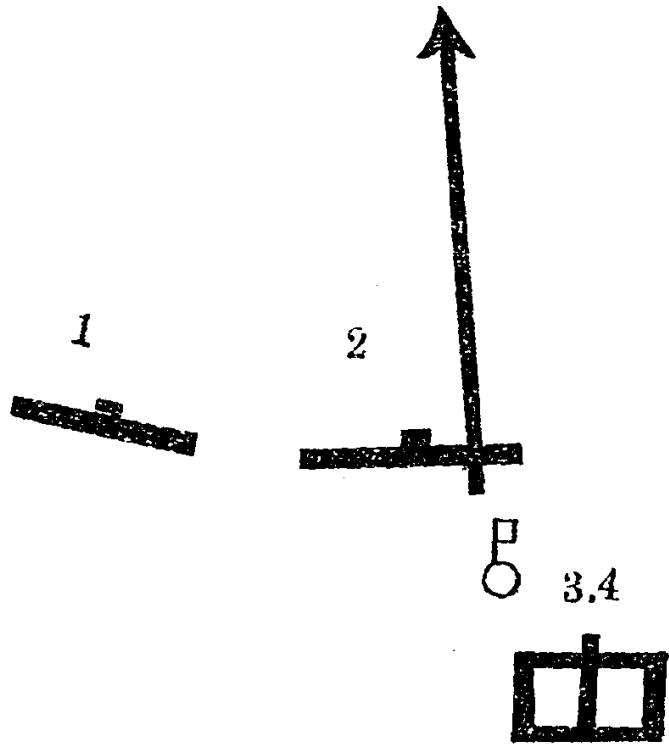
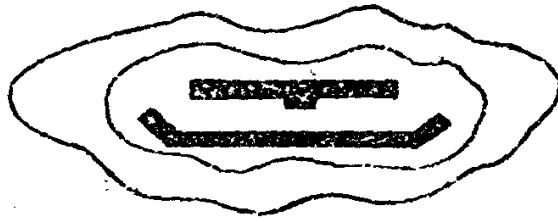
- 一. 無庸顧慮側方時得展開連於第一線
- 二. 為施行營之戰鬥任務最初至少須控置一連為予備隊

(二)

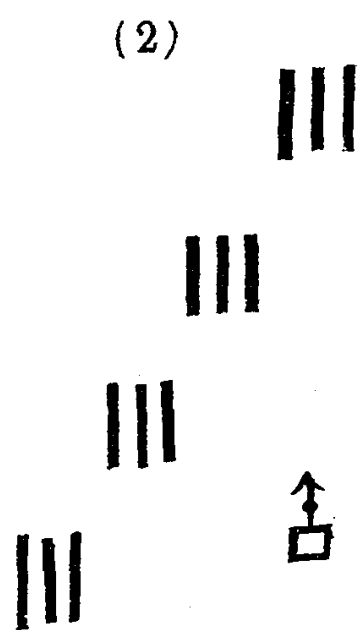
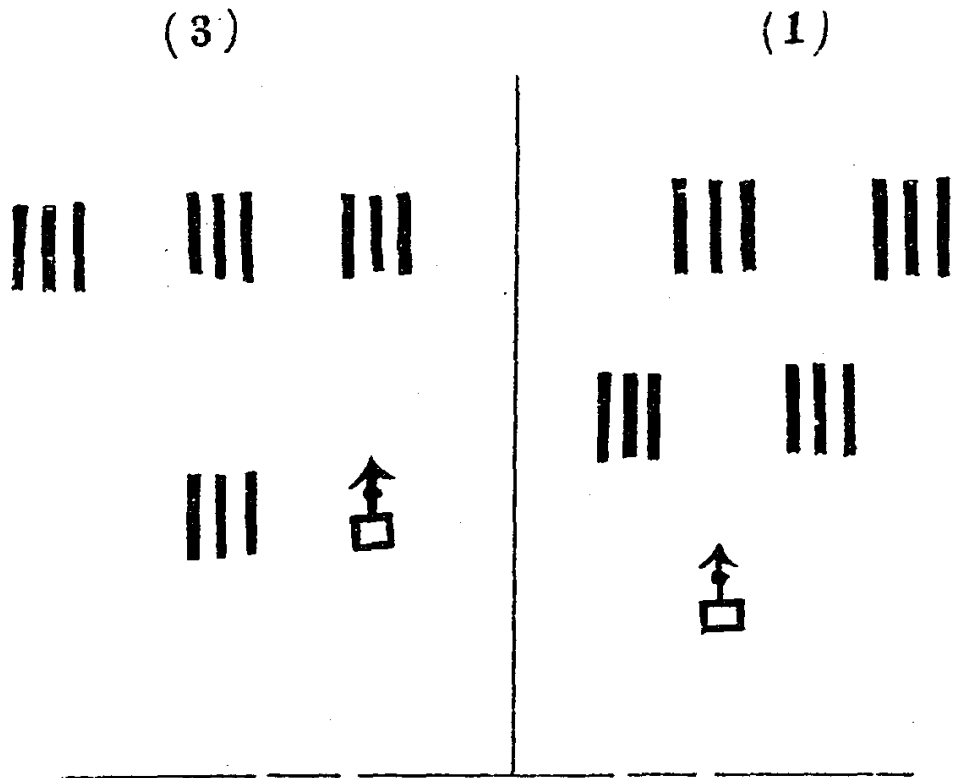
# 期時之鬥戰立獨

## ◎要領：

- 一廣以利用地形巧於使用兵力務得展其色圍之手段
- 二為備不時之變且得始終戰鬥第一線之兵力務須節約
- 三予備隊之兵力宜大



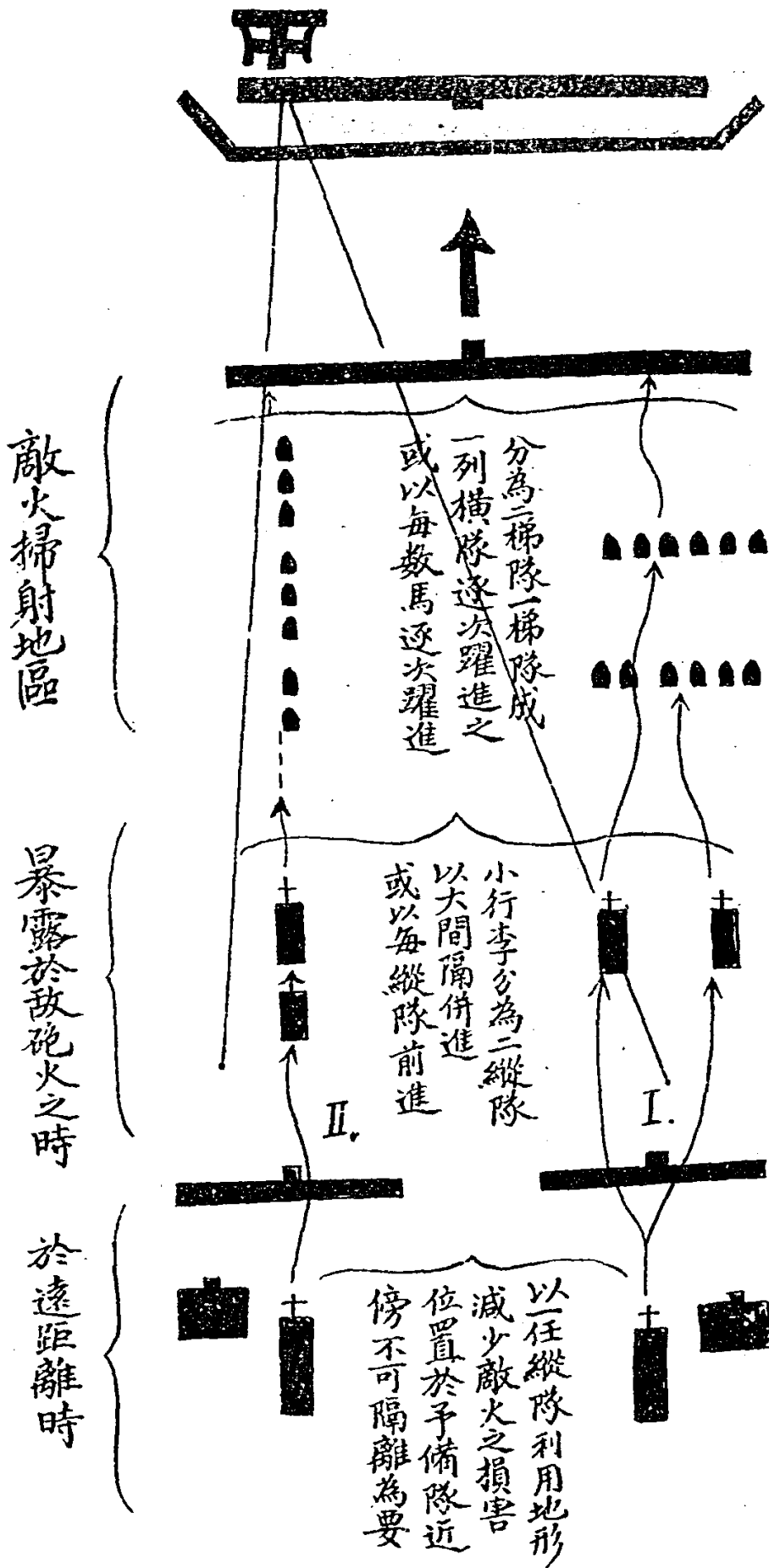
其三 步兵營戰鬥前進之隊形



時期

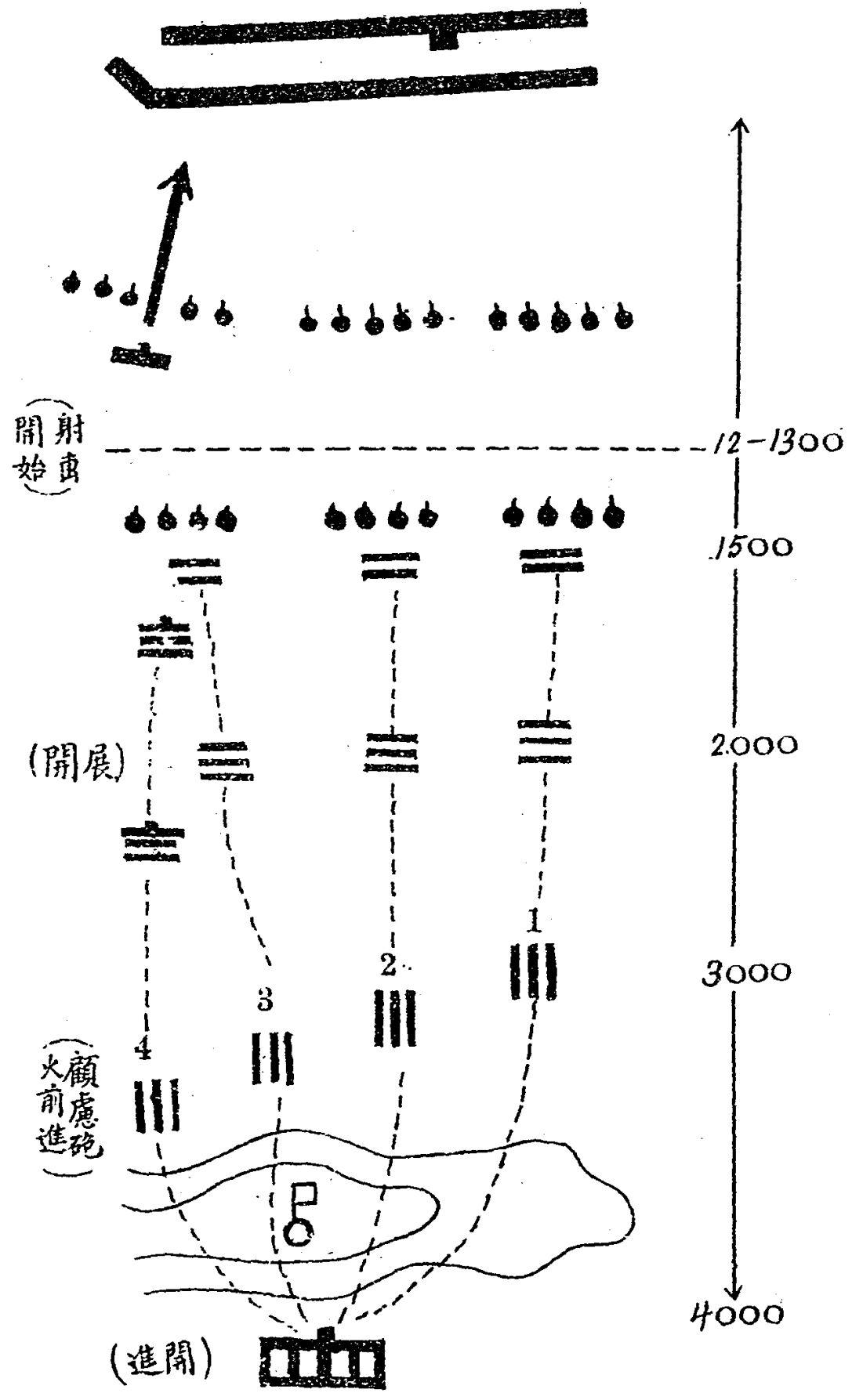
- 一 有被敵砲兵有效射擊之顧慮時
  - 二 難以利用地形天候等不能保持集合隊形接近敵人時
  - 三 營最初不能實行展開於不得已時而用之
- 方法：增大各連之間隔距離

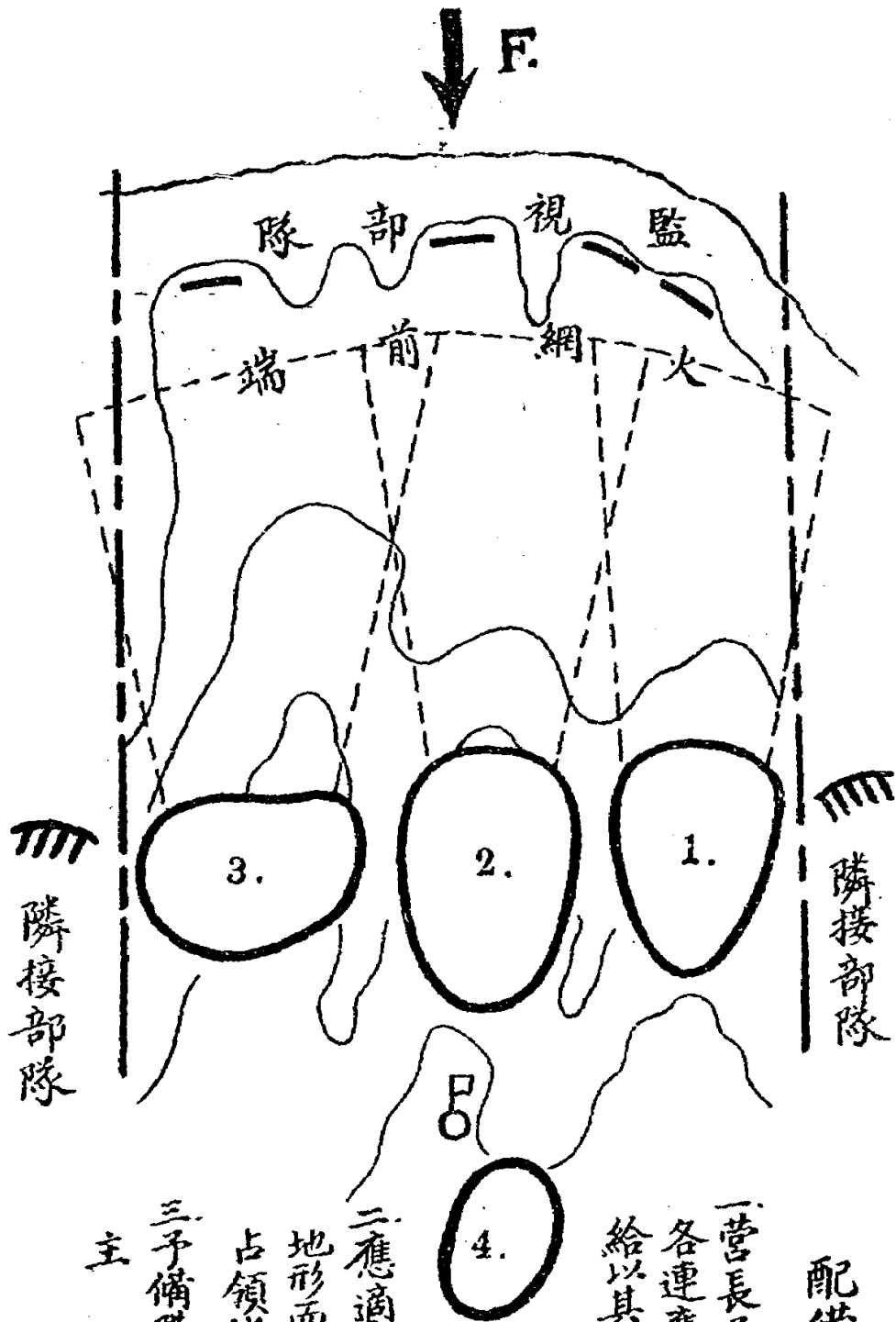
其三 攻擊間步兵小行李之行動





其四 步兵營之攻擊前進





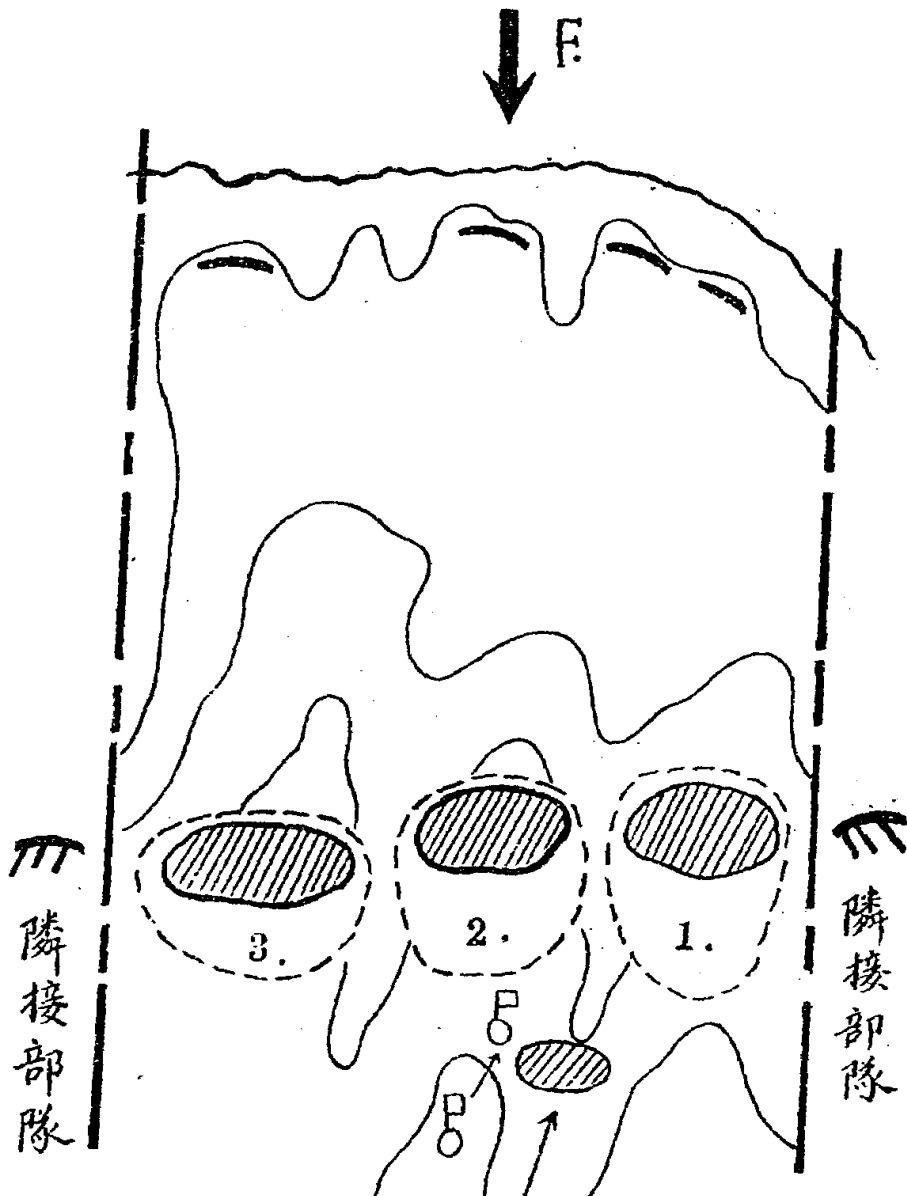
其五 步兵營之防禦示

配備要領

一營長通常指示第線各連應占領之地區並給以其任務為原則

二應適合於營之火網及地形而決定第線連之占領地區及射擊區域  
三予備隊用以行逆襲為主

其六 步兵營晝間防禦與夜間防禦配備上之差異



配備要領

一 夜間防禦時宜短縮火線之縱深及其後方之距離

二 於第一線必要之固所配備折銳兵力

三 予備隊以逆襲為主宜接近於第一線

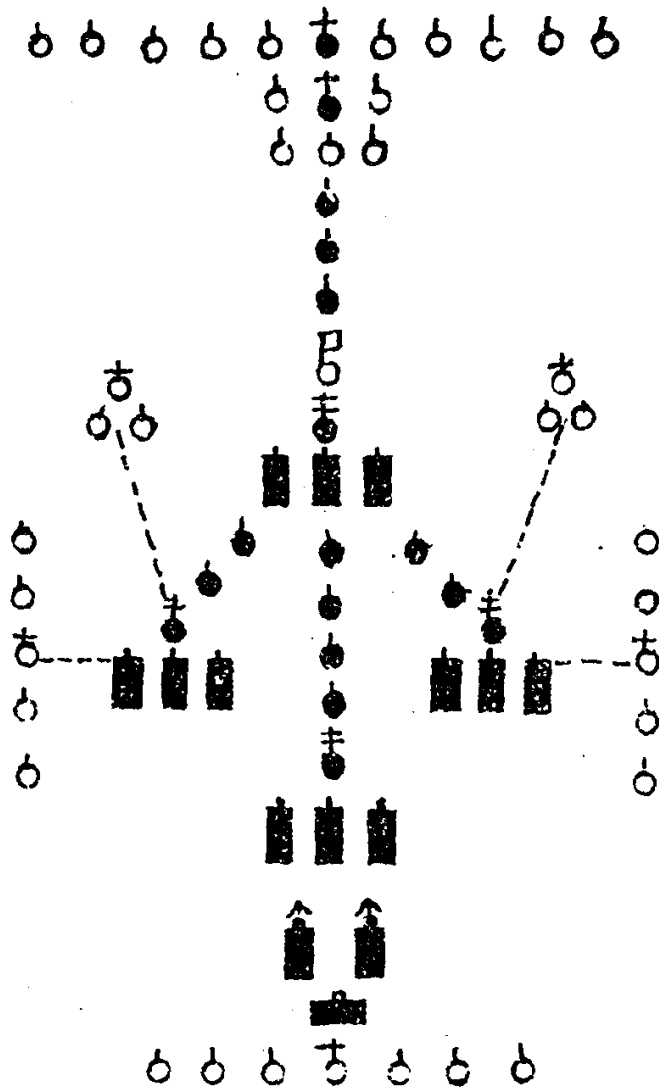
(註)

○ 晝間配備  
● 夜間配備

三下

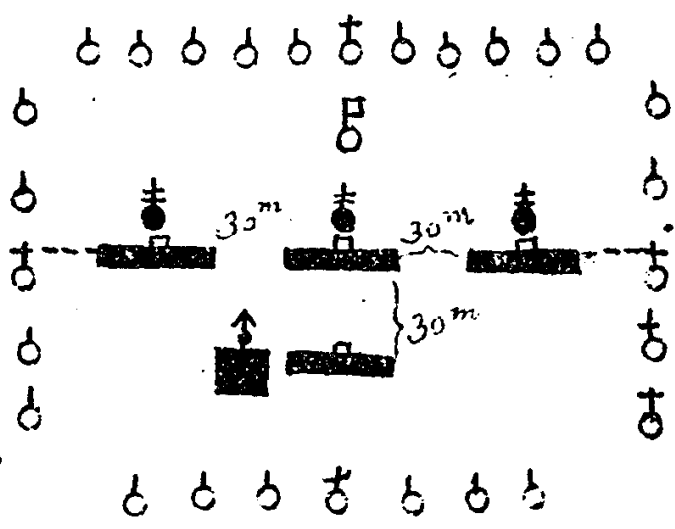
其二 步兵營夜門攻擊前進之隊形

(一) 接敵隊形 (各連之間隔距離為三十米)



(二) 衝鋒隊形

側方及後方之  
警戒兵務以  
最小限加入衝鋒



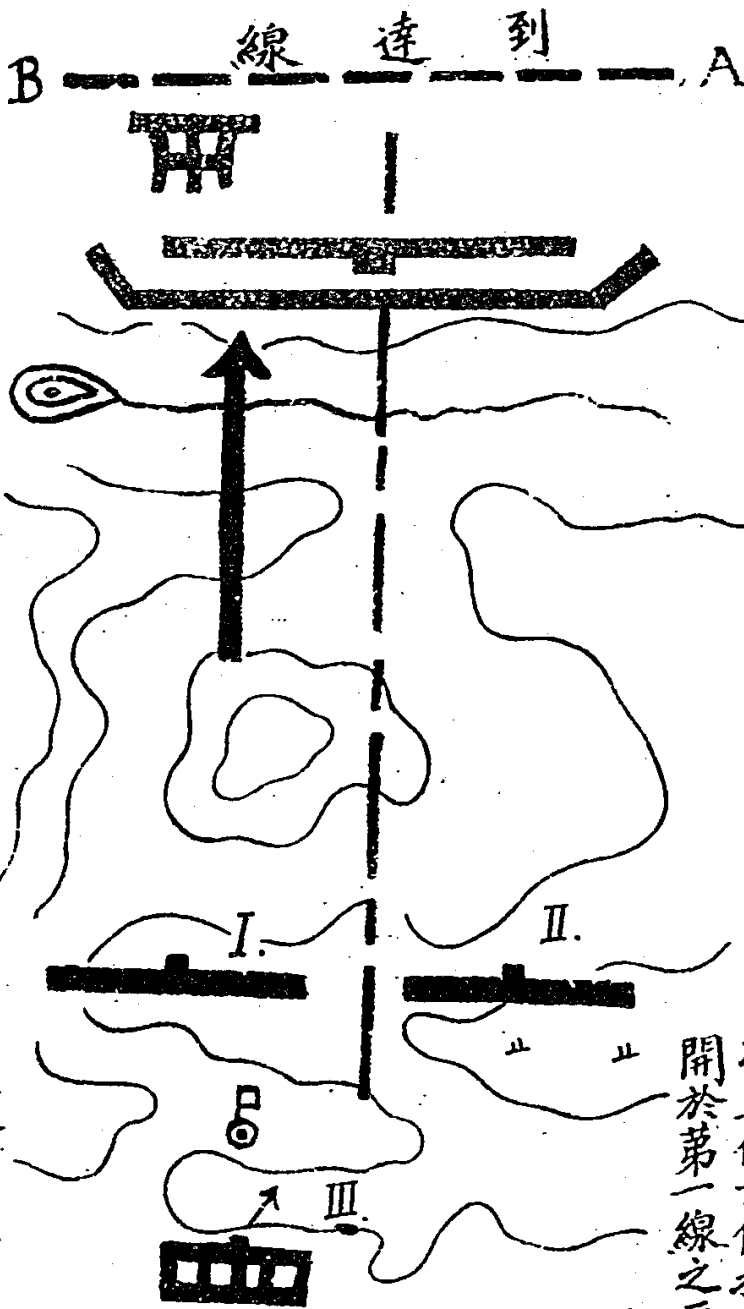
◎ 營有時分配二線之攻擊部隊以奪取敵陣地之縱深

(註)

● 營成兵  
○ 連絡兵

# 其六 步兵團之攻擊展開

(1) 敵線連續之時



◎指示攻擊目標通常以敵之第一線及爾後攻取應到達之地線為準

### ◎要領

團長須依其任務並顧慮正面之狀況其側方依托之關係而決定最初展開於第一線之兵力及予備隊

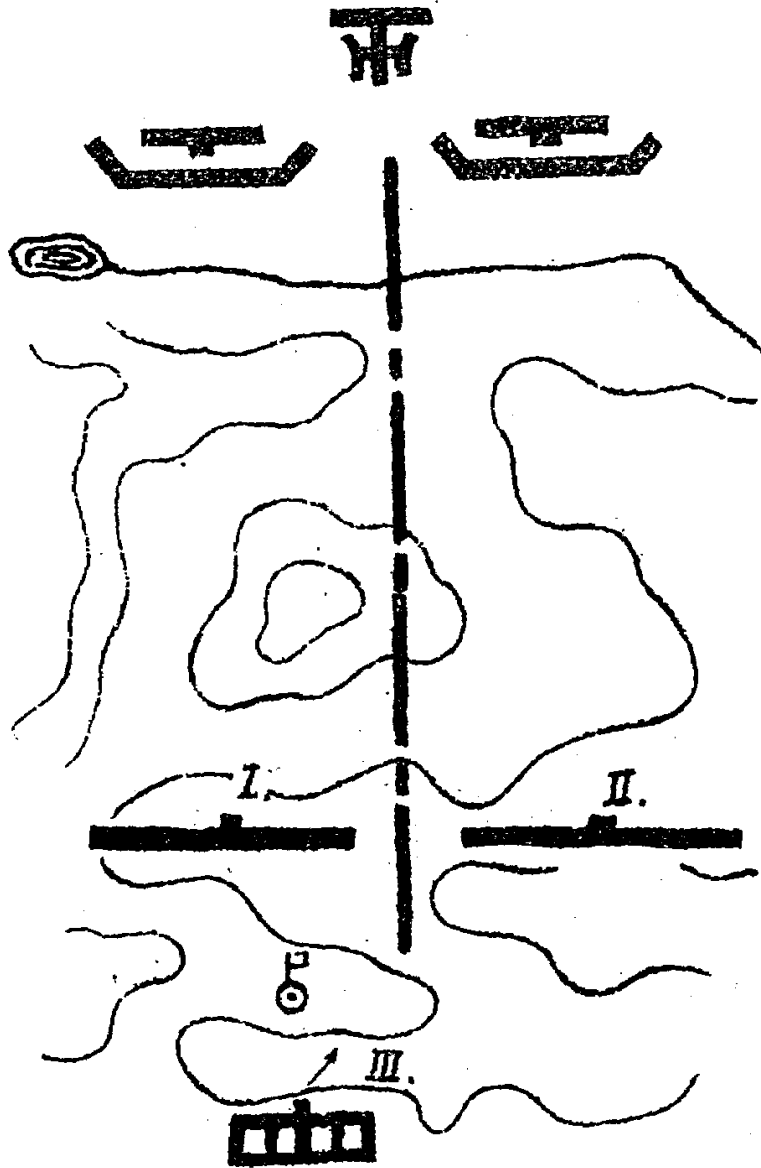
### ◎命令下達法

務集合各營長及砲兵隊長告以現在之狀況及團長之止因而給以任務

### ◎攻擊目標之指示法

指示各營以團之攻擊目標及各營之戰鬥地域

線 達 到  
B ----- A



(2) 敵線分離之時

◎要領

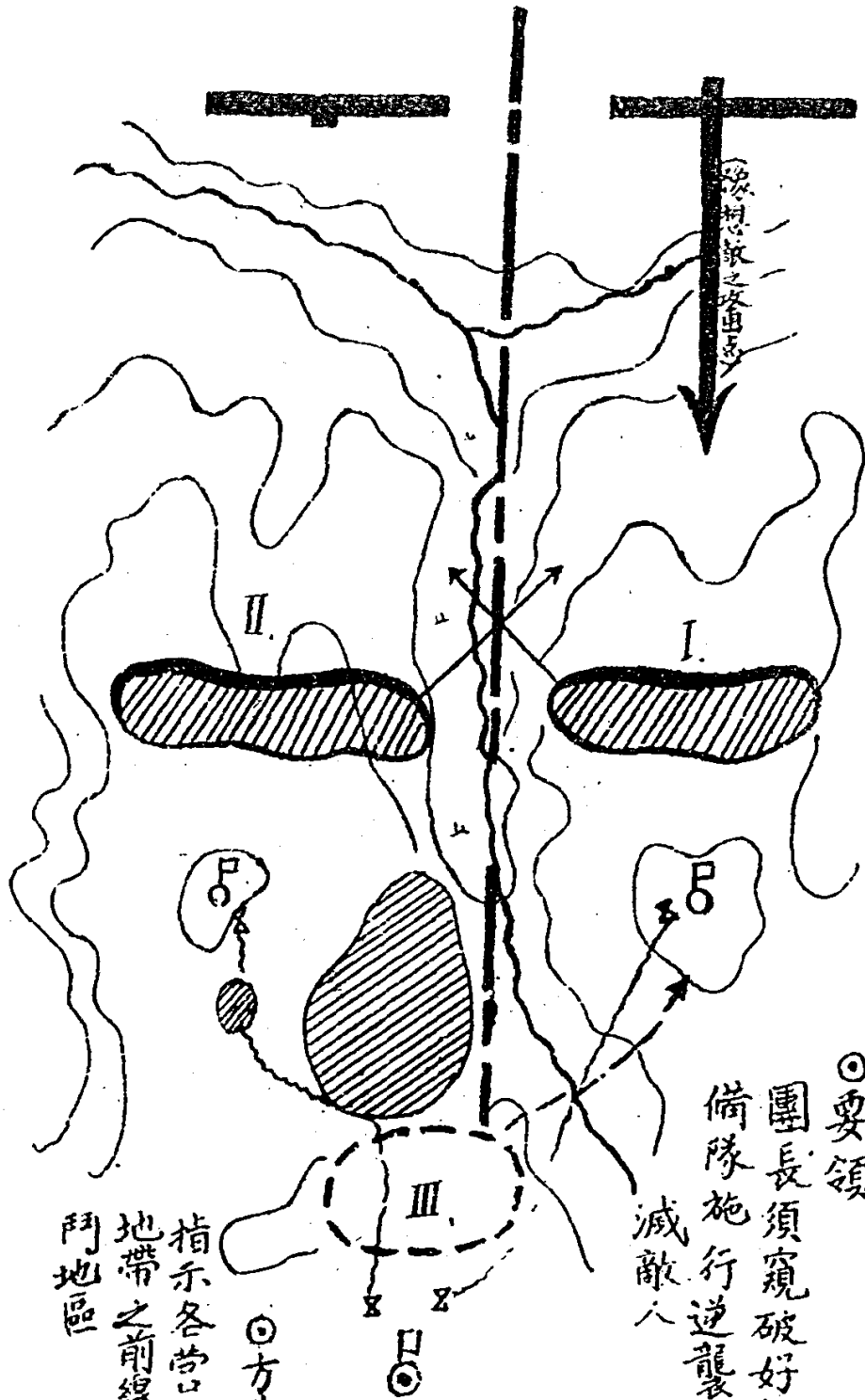
團不賴他隊之援助常以自己之力始終戰鬥故最初用于第一線之兵力必須節約

◎預備隊之用途

- 一用以擴張戰果為原則
- 二依狀況以任正面擴充
- 三依狀況使予備營之機關槍援助第一線但當所隸屬之營參加戰鬥時仍須不失時機務使歸還原營

◎攻虜目標之指示法  
指示各營以各自之攻虜目標及戰鬥地域

其九 步兵團之防禦



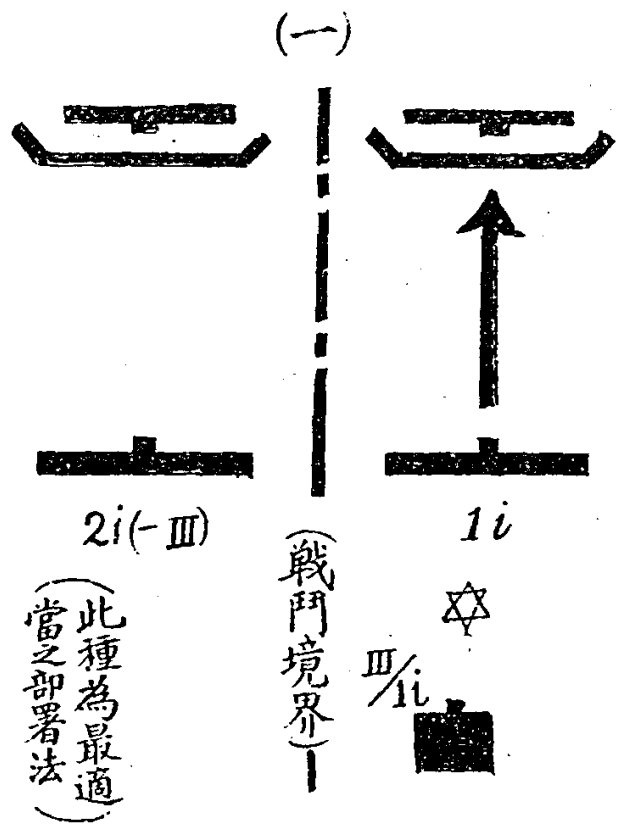
◎要領

團長須窺破好機以子  
備隊施行逆襲而擊  
滅敵人

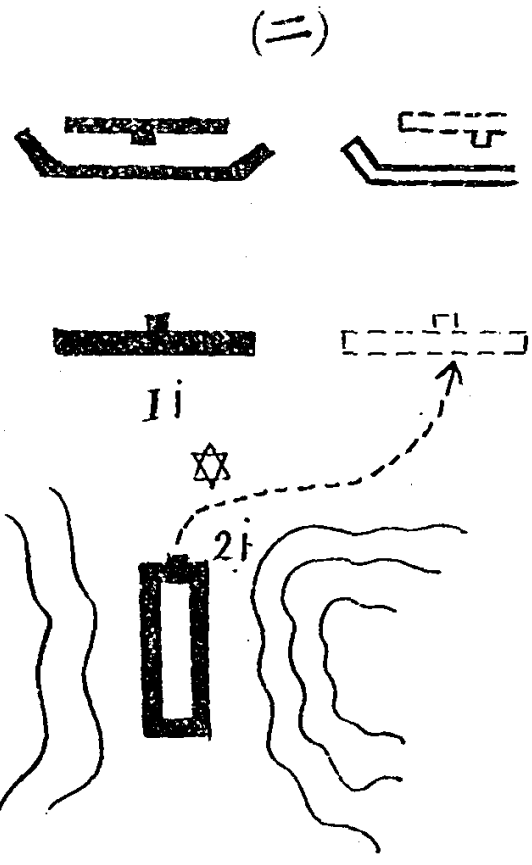
◎方法

指示各營以抵抗  
地帶之前線及戰  
鬥地區

其二。步兵旅之攻由展開



◎要領  
 旅長通常將兩團併列而授其戰鬥任務使兩團協同動作以圖戰鬥進展但展開之初須由某團取置若干之予備隊為要



◎要領  
 旅長有時先展一團其次則令他二團展開但此時各團須各自行縱長區分為要

◎用途：一在隘路前兩團無同時展開地域時(如二圖)  
 二狀況不明使用方面未定時



# 其二

## 步兵營團旅戰法之差異

### 一 任務

營——營為戰術單位常負戰場一部之任務  
 團——團為基於將校團之團結教育之統一編制及歷史之關係最適于獨當一方面之戰鬥任務  
 旅——旅為步兵戰鬥最大之團結統一兩團於戰畧單位內

常負重大之任務

### 二 攻擊

營——示以營之攻重目標而使各連向之協同動作  
 團——示以團(或各營)之攻重目標及營之戰鬥地域而使之  
 旅——併列兩團而授與戰鬥任務使兩團協同動作以圖戰

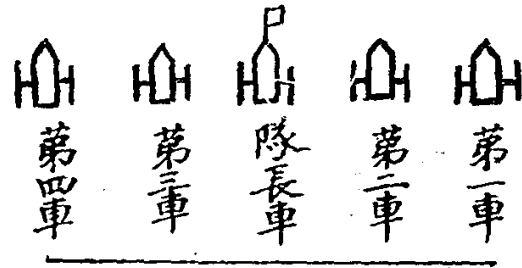
閉進展

### 三 防禦

營——指示各連應占領之地區並給以任務  
 團——指示各營應占領之地區並授以任務  
 旅——併列兩團而授以任務使各團實行戰鬥

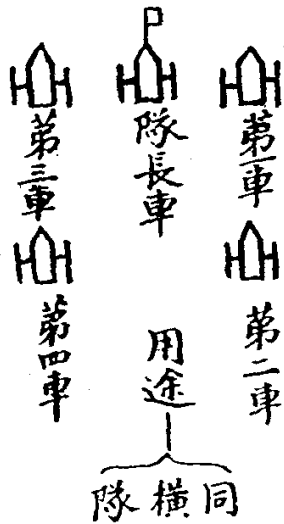
其三 戰車隊之隊形及其運用

橫隊



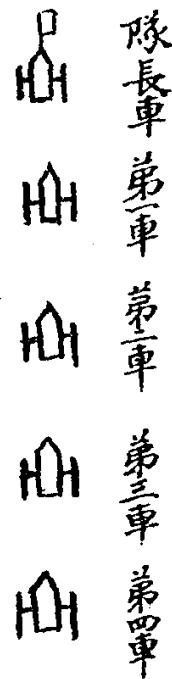
◎用途  
 一 集合  
 二 運動  
 隊長車  
 第一車  
 第二車  
 第三車  
 第四車  
 砲戰車  
 機關鎗戰車

重復縱隊



◎用途  
 同橫隊

縱隊



◎用途——以運動為主

性能

戰車為步兵最有威力之兵器其主要任務在其步兵密切協同之下於近距離能發揚火力并以重力破壞力及志氣上之威力壓倒敵人

任務

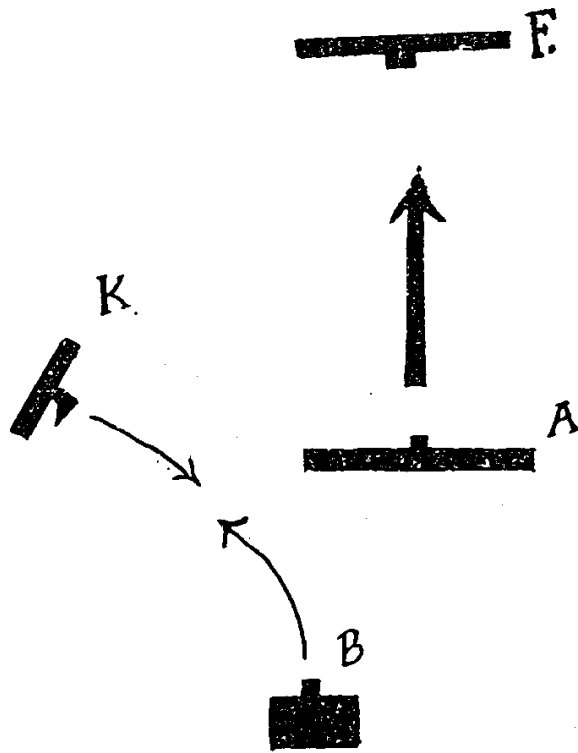
- 一 排除敵之諸抵抗
- 二 撲滅或制壓敵之機關鎗及破壞其障礙物
- 三 得超越或蹂躪障礙物並任衝鋒及爾後之戰閉

用法

- 一 須集團使用於重要且適合於地形之方面
- 二 須秘密其行動以乘敵不意而行攻擊
- 三 戰閉時須行縱長區分以期連續突破敵之縱深陣地

其三 步兵對騎兵戰鬥

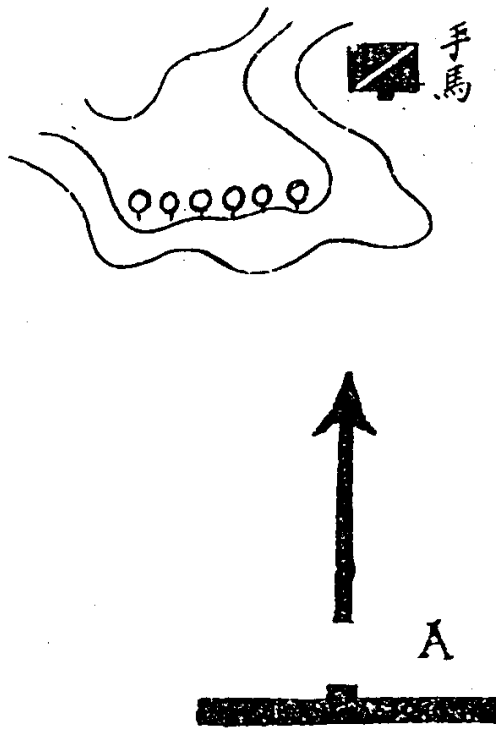
(一)



例

A部隊與F交戰中忽左前方受K  
襲此時應如何處置？  
以B部隊反肅K敵第一線A部隊  
仍須與F保持交戰為要  
此時若以A抗K則已輸敵一籌

(二)



例 A部隊攻肅徒步之敵騎此時目標選定  
上應如何注意？

攻肅正面之敵須射肅其手馬

(因手馬即敵騎之生命也)

◎注意 一須沉着射肅

二須警言成我之側方及後方

# 其四 步兵對砲兵戰鬥

## ◎要領

須從速接近我有効射距之距離

## ◎方法

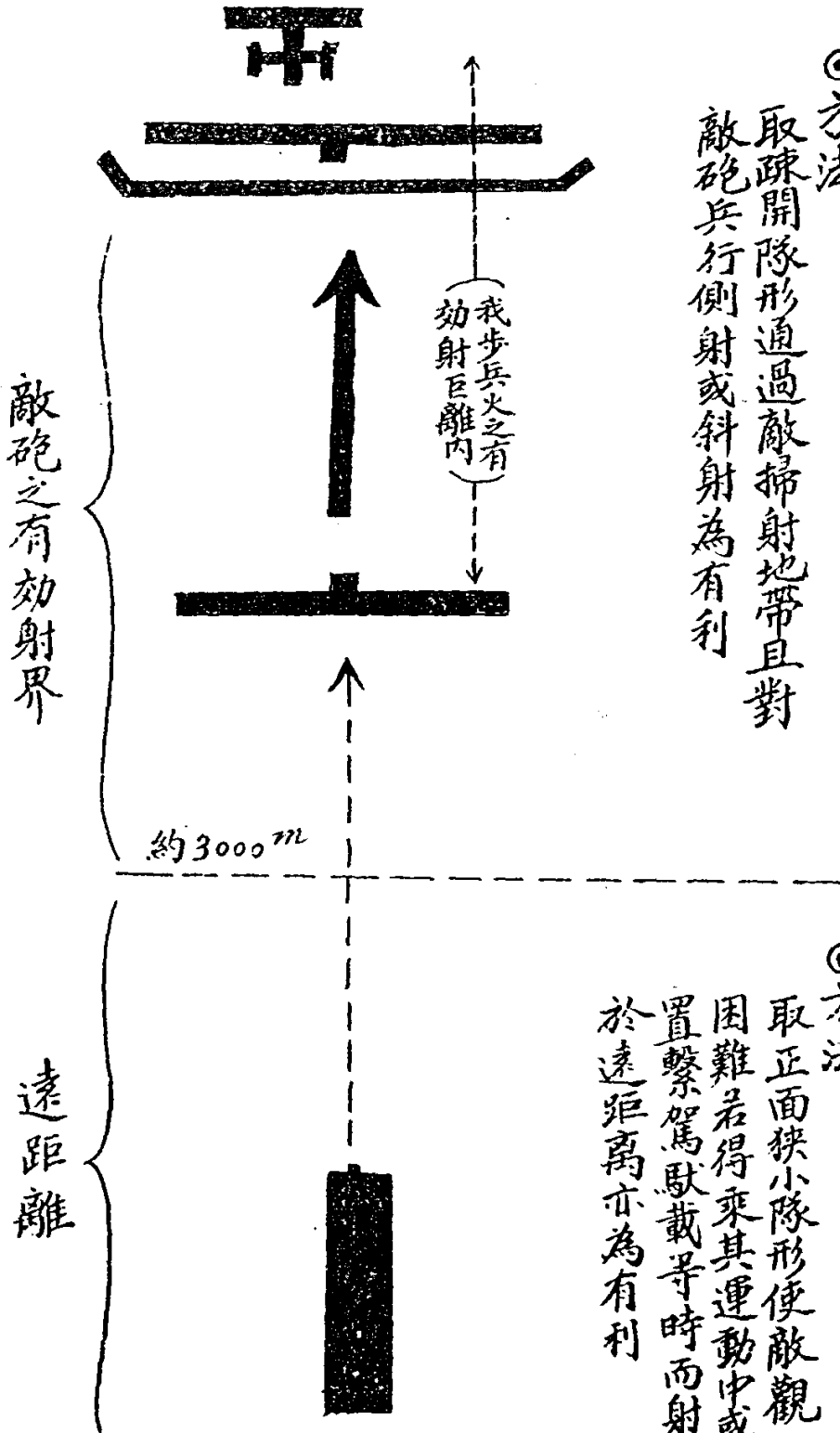
取疎開隊形通過敵掃射地帶且對敵砲兵行側射或斜射為有利

## ◎要領

減少敵火損害

## ◎方法

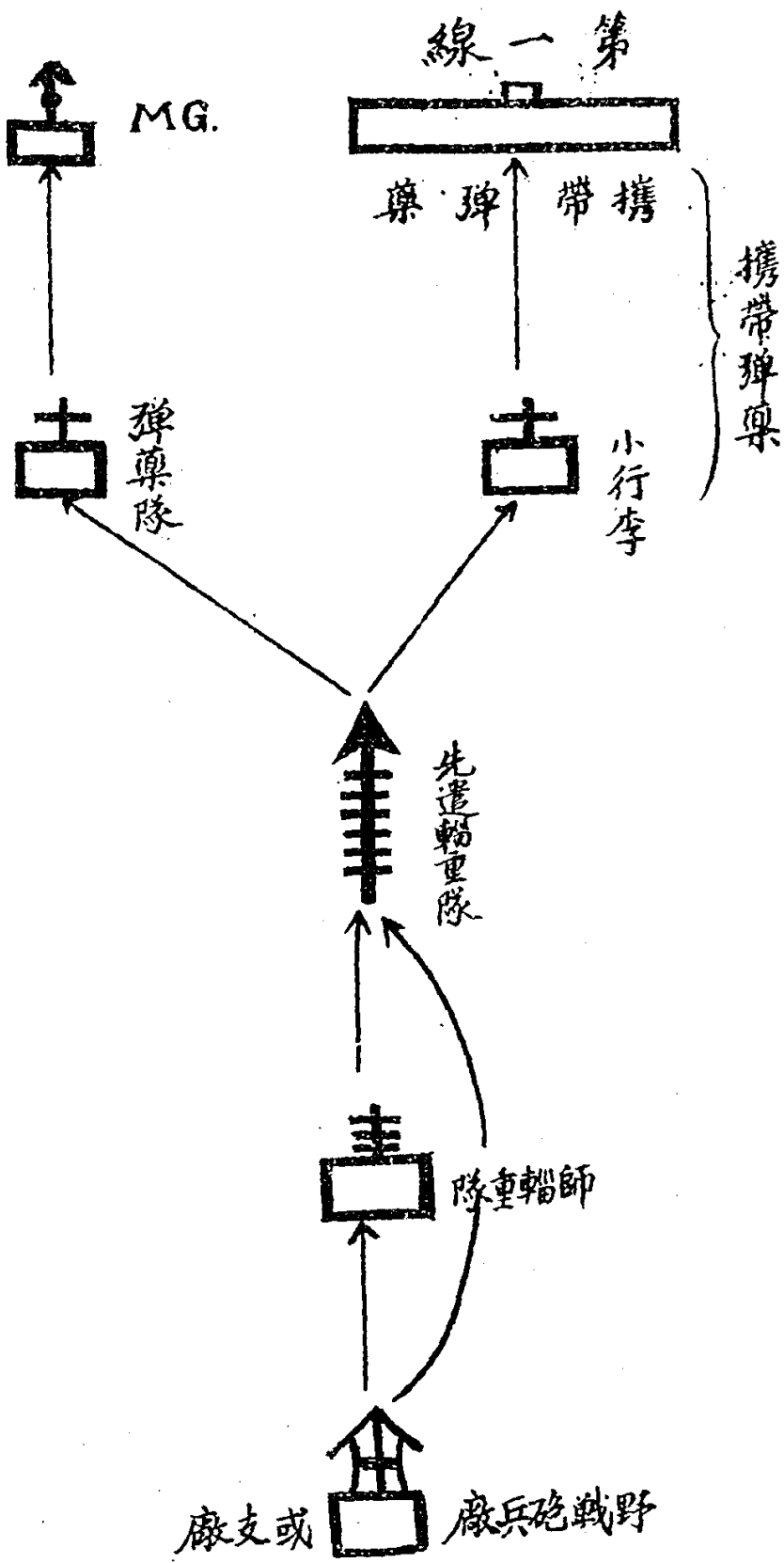
取正面狹小隊形使敵觀測瞄準困難若得乘其運動中或放列布置繫駕馭載等時而射距之縱於遠距離亦為有利



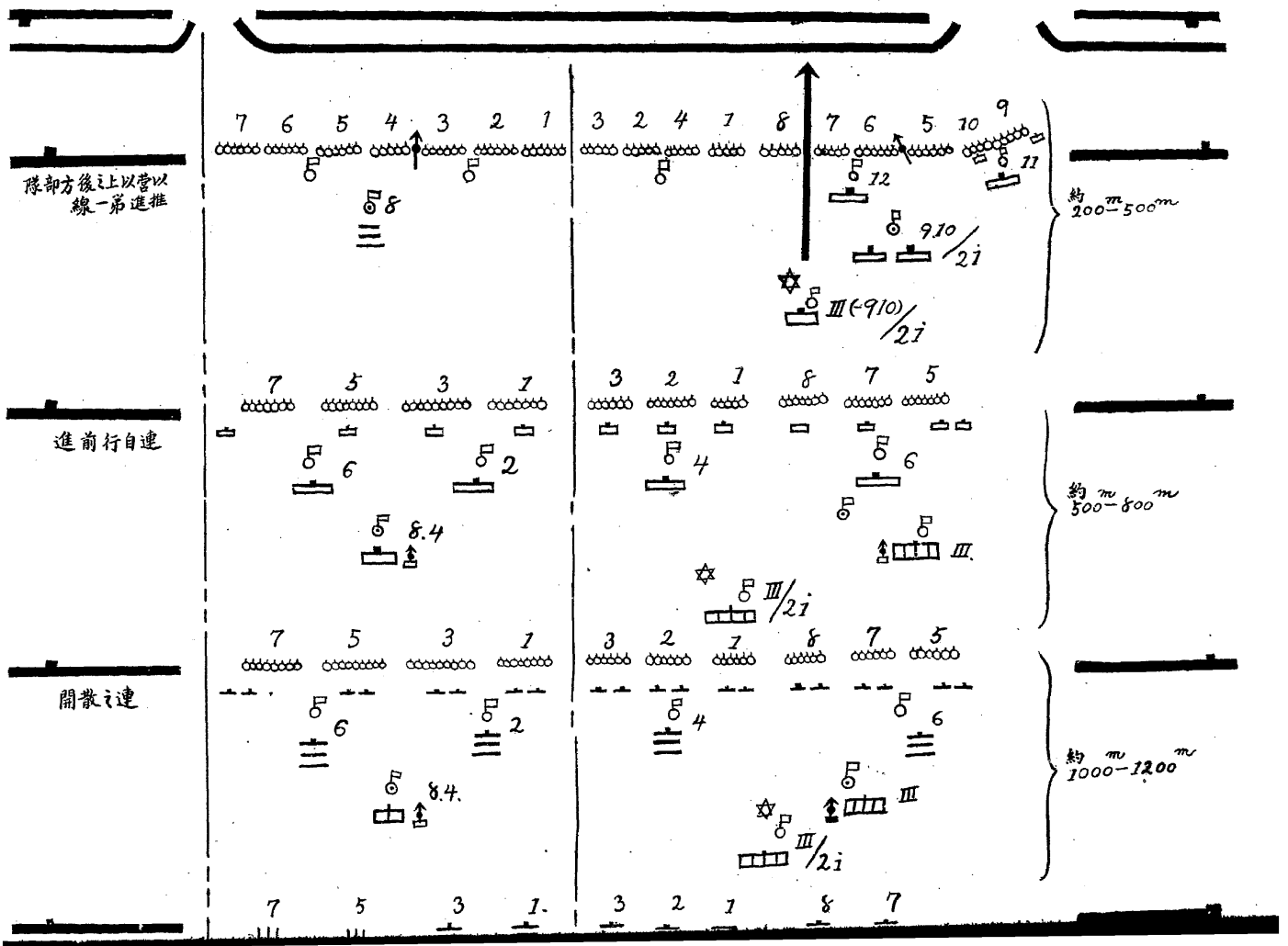
敵砲之有效射界

遠距離

其三五 步兵之彈藥補充系統



態狀之期時各開展地瀾開坦平於旅兵步

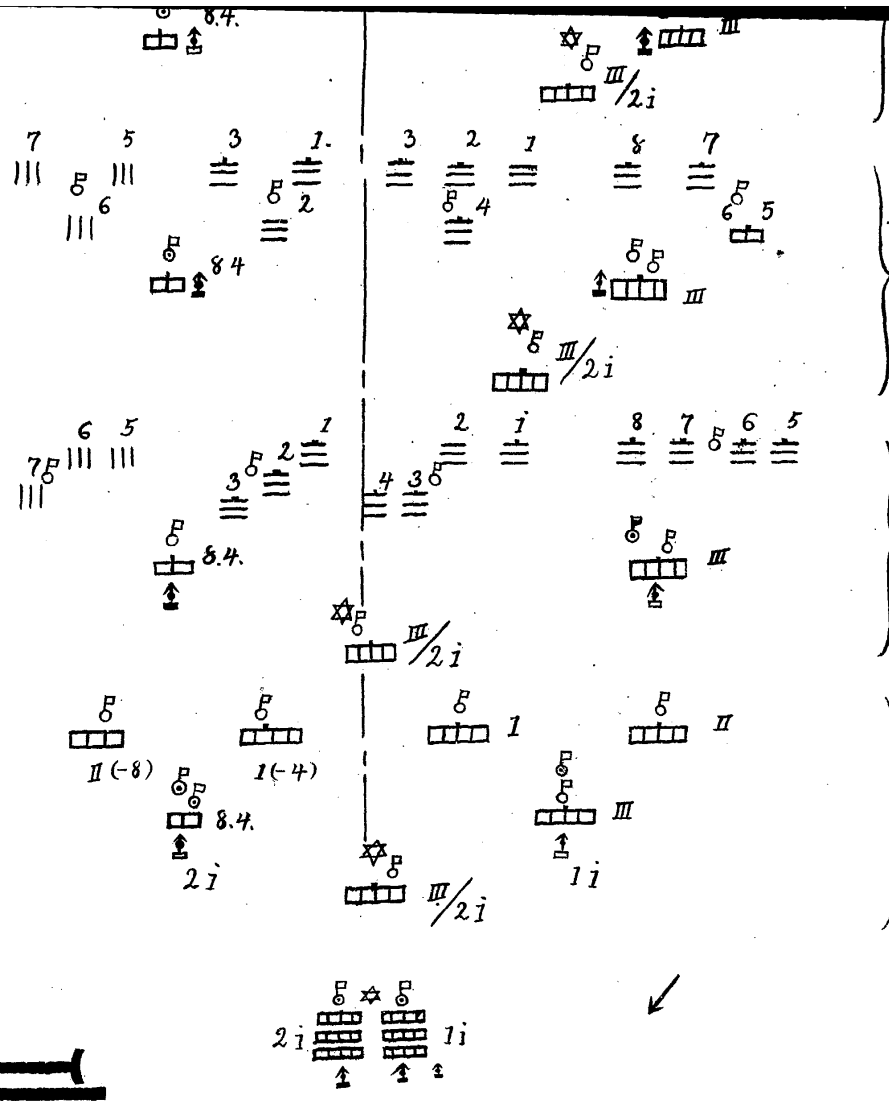


開展之營

進前之營

開展之團及旅

進開之旅



約 1700-2000 m

約 2000-3000 m

約 3000-4000 m

第二章  
騎兵戰術



其一 騎兵連之隊形

隊縱連



用途

運動  
集合

隊橫

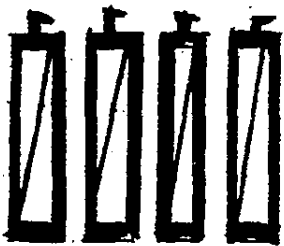


○用途  
一襲取  
二集合

乘馬步度異行進距離

步度	常步	速步	跪步	伸暢跪步	襲步	以一分鐘為準
距離	一〇〇米	二二〇米	三三〇米	四二〇米	極度伸暢	

隊縱列併



(四伍或三伍)

用途  
一運動  
二集合

四(二)伍縱隊

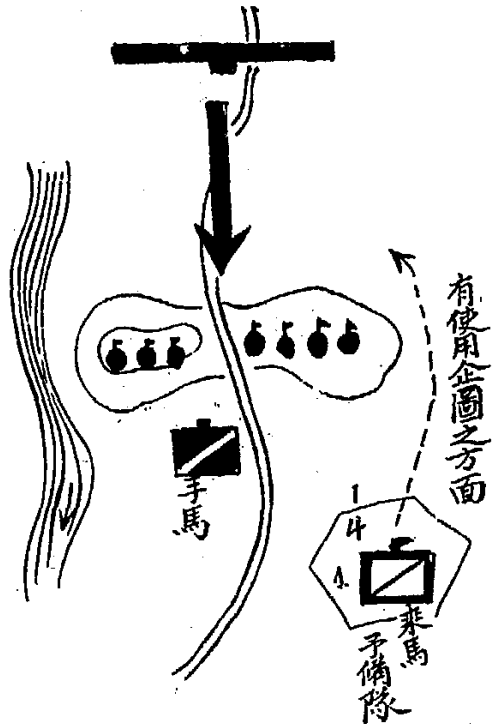


用途  
以行軍為主

# 徒步戰之區分

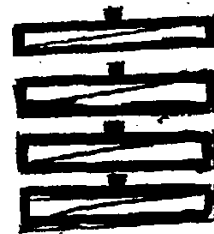
區分  
 散兵  
 手馬  
 乘馬予備隊

散兵間隔  
 乘馬  
 徒步  
 約三米



# 徒步戰之隊形

連縱隊



側面縱隊



(以側面向之各排重疊之)

○用途

集合

於遠距離之運動

用途：  
 以行軍為主

騎兵連各種隊形之用途

密集隊形——梯隊連縱隊側面縱隊

用途——專用於戰場上運動

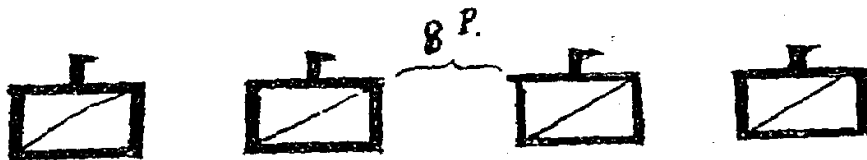
離開隊形——用途與密集隊形同

且得於徒步戰開始前疎散手馬群

散開隊形——用於接敵襲車及火戰

其二 騎兵團之隊形

團 橫 隊



使各連取八步  
間隔併列於一  
線

◎方法

◎用途  
衝鋒時用之

團 縱 隊



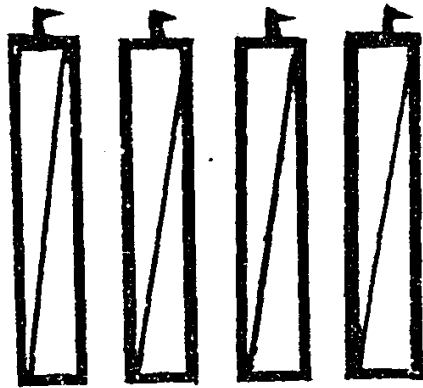
以各連縱隊  
併列於一線

◎方法

於衝鋒前  
之運動

◎用途

### 隊縱列併團



◎方法  
以四三伍縱  
隊各隊併  
列之

◎用途  
運動  
集合

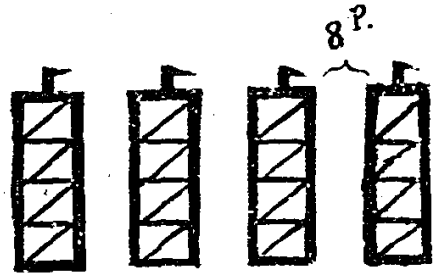
### 行軍隊形

◎方法——四(三)伍縱隊



◎用途——以行軍為主

### 集團橫隊



◎用途  
運動  
集合

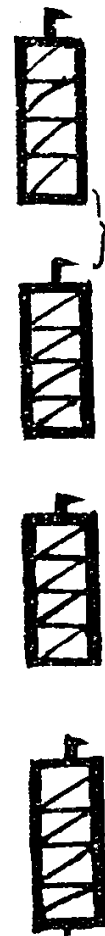
◎方法

與團縱橫隊同  
惟間隔閉縮為一步

◎方法

以各連縱隊  
前後重疊之

### 團縱隊



排之正面幅加步

◎用途  
運動  
集合

其三 騎兵旅之隊形

隊 橫



◎用途——衝鋒時用之

隊 橫 縱



◎用途——衝鋒前之運動

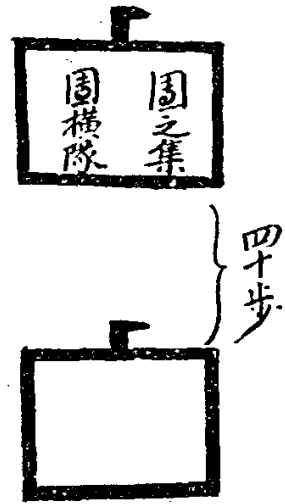
隊 橫 團 集



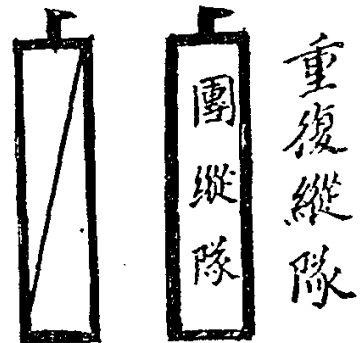
◎用途——集合及運動

### 集團縱隊

◎用途——運動及集合



◎用途——運動及集合



◎用途——以行軍為主



騎兵各級部隊之任務之差異點

連——連能維持迅速確實之運動其鞏固之團結而充足乘馬戰之要求

團——得獨立於戰場以達成諸般之任務

騎砲兵連——與騎兵共同行動以增加其戰鬥能力並增大其獨立性

機關槍連——運動輕捷得以其熾盛火力援助騎兵而達成其任務

旅——統兩團及騎砲兵連機關槍連負重要之任務得發揮戰鬥上之最大威力

集團——係以數旅編成騎砲兵通常直轄於集團指揮官

其四 騎兵機閔槍及騎砲兵之隊形

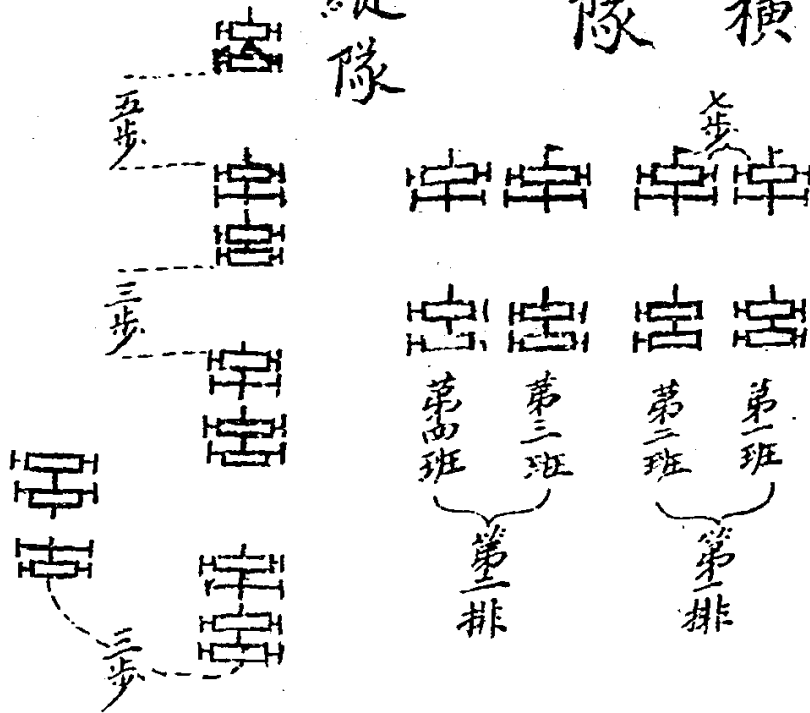
(一)

騎砲兵之隊形

觀測排

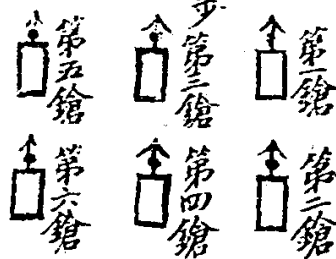
橫隊

縱隊

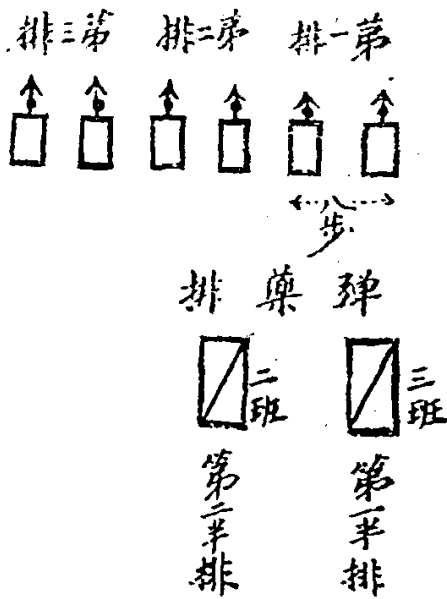


(二) 機閔槍之隊形

併戰 縱列 隊



橫隊 戰鎗隊



## 其五 騎兵戰鬥各時期之任務

一. 任搜索之騎兵……擊破敵之地上搜索機關及其先遣部隊而獲得

搜索動作之自由

二. 任警戒之騎兵……妨害敵之搜索或抗拒敵人而實行戰鬥

三. 任掩蔽之騎兵……擊破敵之搜索機關或拒止之

四. 於會戰初期在軍前方之騎兵……遲滯敵之前進或占領要點以使軍之行動容易

五. 會戰間在翼側之騎兵……威脅敵之側背或掩護我之翼側以協力軍之作戰

六. 會戰間不使用於翼側之騎兵……任補填友軍間隙及增援正面或潛入敵之間隙

以擾亂其後方

七. 任追擊之騎兵……猛烈果敢以窮追敵人或大膽迅速以排除敵之抵抗而進出

其側背遮斷其退路協力援助軍之追擊

八. 會戰結果不利時之騎兵……於全力以阻止敵之前進或挫折敵騎兵之企圖以使

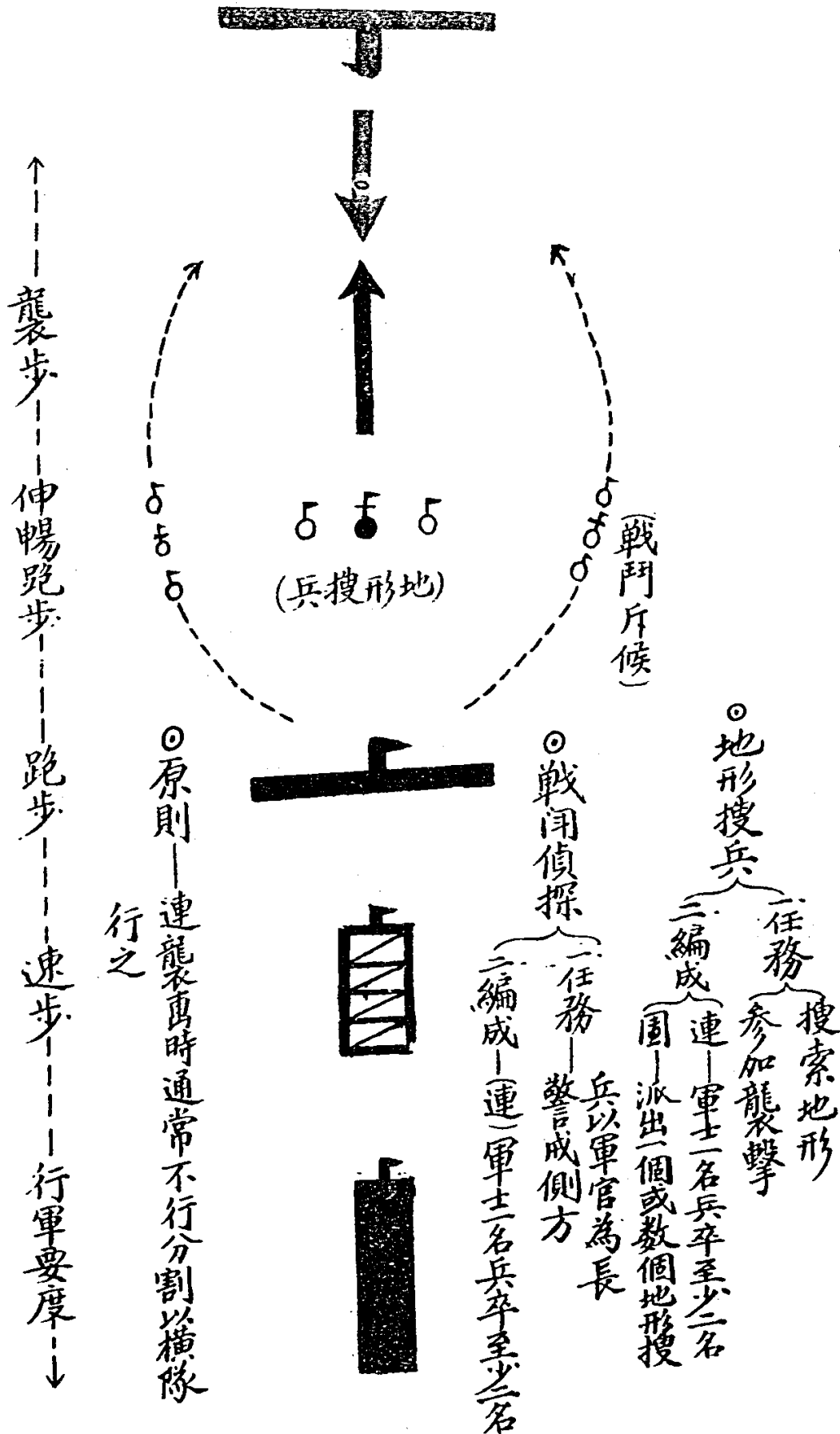
軍之退却容易

九. 任挺進行動之騎兵……遮斷敵交通線妨害敵之輸送及破壞敵之施設等

要皆為擾亂敵線內部而行動之



# 其六 騎兵連之龍衣擊



(戰鬥斥候)

(兵搜形地)

◎地形搜兵

任務

搜索地形

參加龍衣擊

編成

連——軍士一名兵卒至少二名

團——派出一個或數個地形搜

◎戰鬥偵探

任務

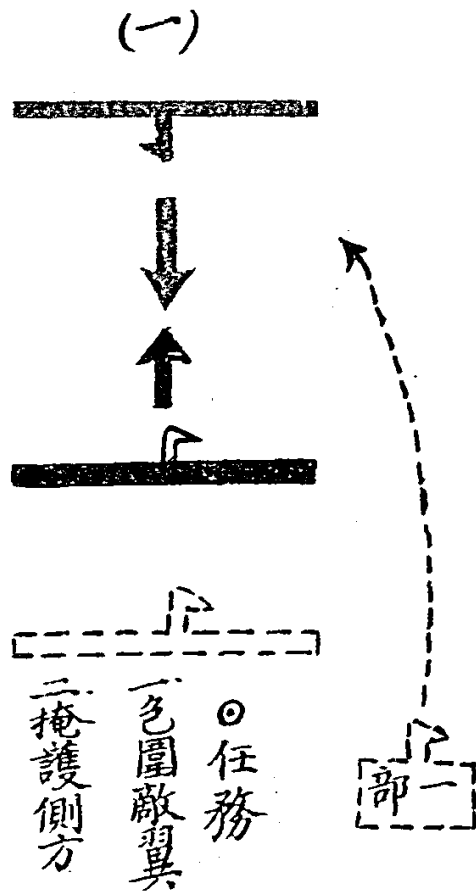
警戒側方

編成——連——軍士二名兵卒至少三名

◎原則——連龍衣時通常不行分割以橫隊行之

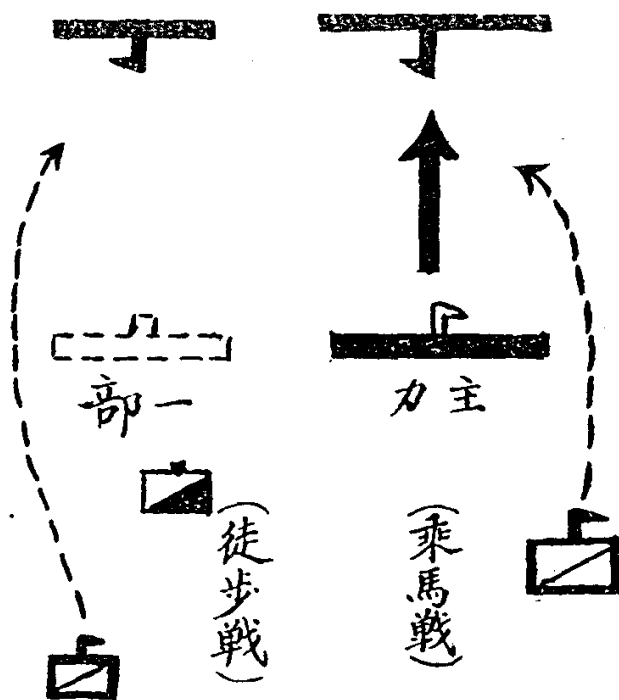
龍衣步——伸暢跑步——跑步——速步——行軍要度

其七 騎兵團之龍衣擊



- ◎要領
- 一 通常展開為一線
  - 二 有時區分各團而各授以戰鬥任務
  - 三 有時應狀況而逐次命各連襲取

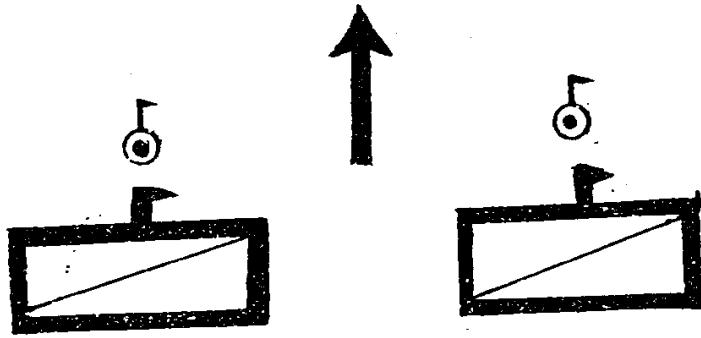
(二)



- ◎原則——團長有時應乎狀況以一部行征要戰而協助主力襲取為有利
- ◎要領——團長於必要時得控置予備隊

# 其八 騎兵旅之攻擊展開

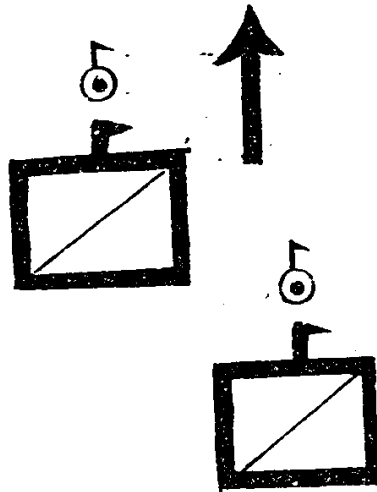
(一) 敵情明瞭時



◎方法——以兩團併列使用之

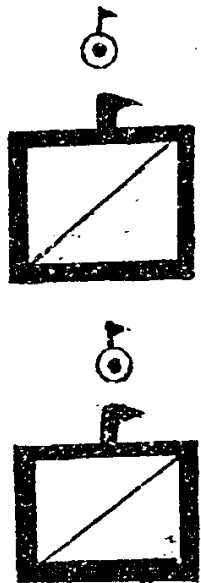
(旅通常控置予備隊)

(二) 情況緊急迫時  
(不能行併列時)



◎方法——以兩團梯次配備之

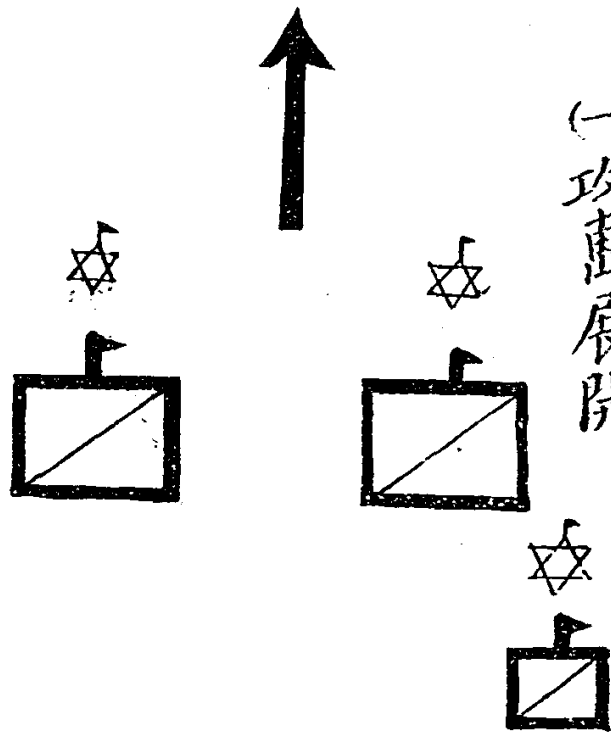
(三) 敵情不明時



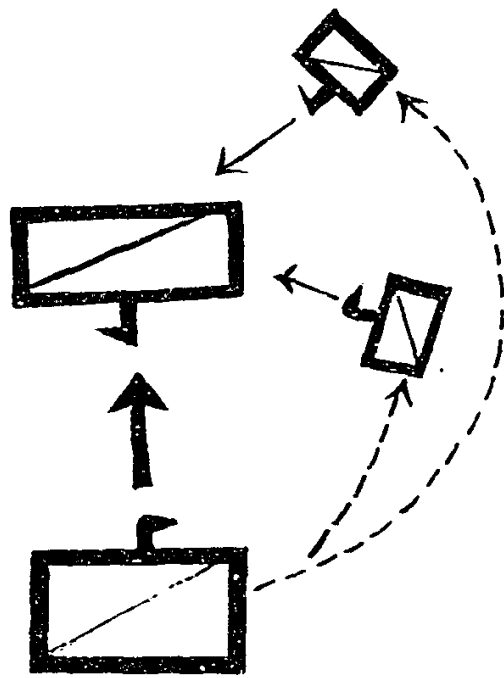
◎方法——以兩團前後重疊配備之

# 其九 騎兵集團之攻擊展開

(一) 攻直展開



(二) 騎兵攻直方向選定之要旨



◎ 方法——通常將各旅併列之以行

攻直

(注意) 於大戰後此種大集團騎兵通常不採用之

◎ 要領

在乘馬戰時因狀況緊迫常無選擇攻直方向之餘暇故於可能時務指向敵之側背為有利然縱因敵情地形不得已須向敵正面行至攻直時同時亦須攻直其側背為至要

其一。

騎兵連對步兵乘馬戰之要領

○要領

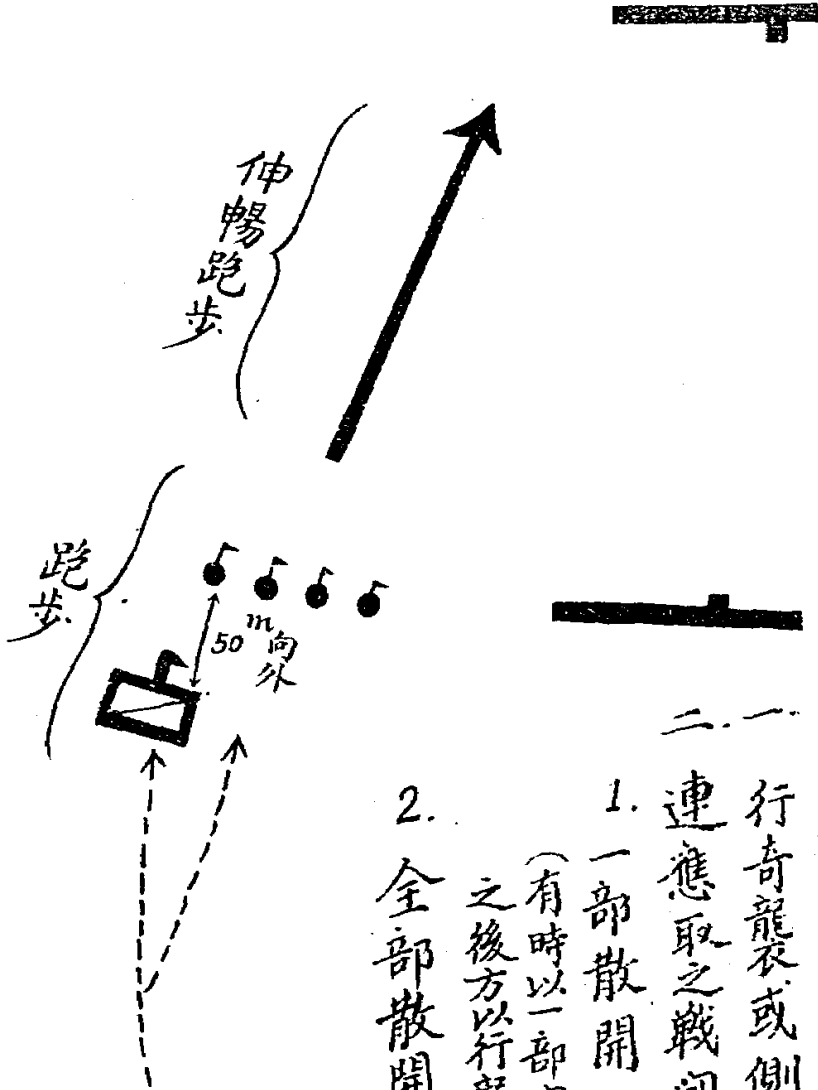
一 行奇襲或側面攻擊  
二 連應取之戰術手段

1. 一部散開

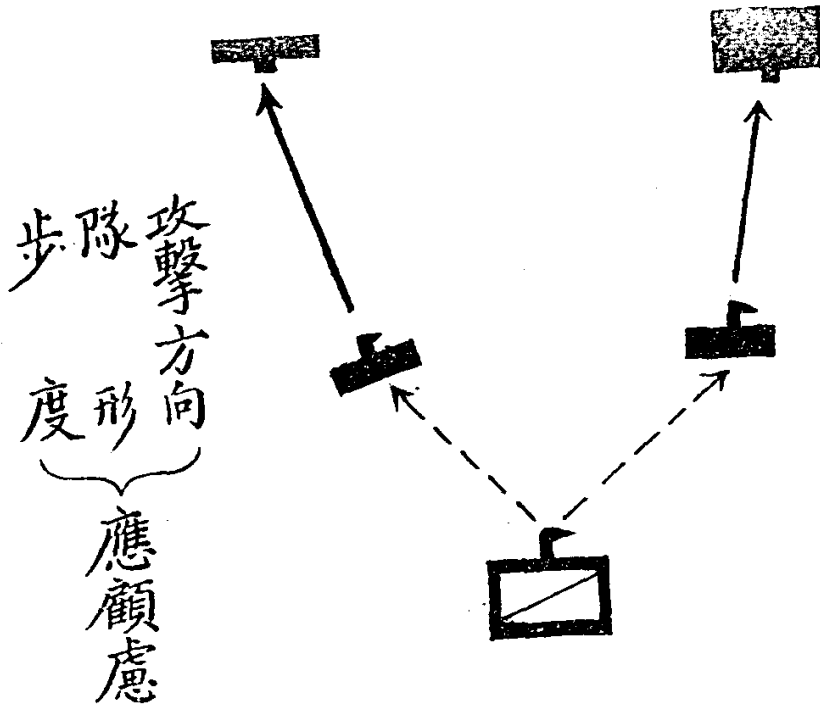
(有時以一部密集跟隨連  
之後方以行襲取)

2. 全部散開

(一)



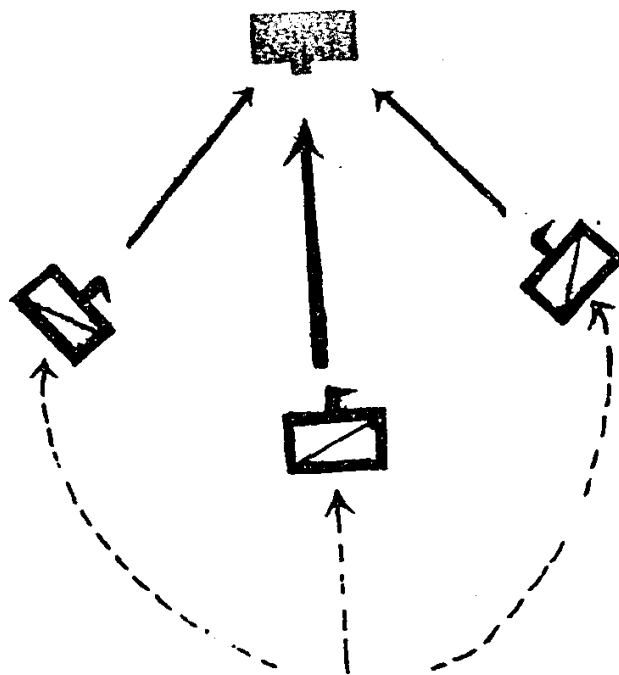
(二)



(1) 對敵分散之兵羣

通常使各排自行龍表由之

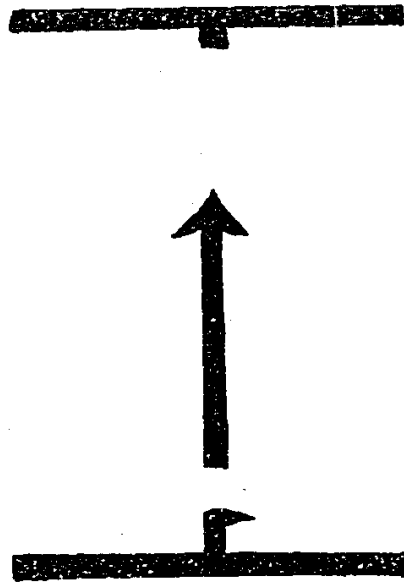
戰鬥目的  
地狀形  
敵之狀態  
敵火効力  
而定之



(2) 由數方向以行龍襲擊

其二 騎兵團對步兵乘馬戰之要領

(一) 橫隊襲擊



◎ 原則——以橫隊施行之

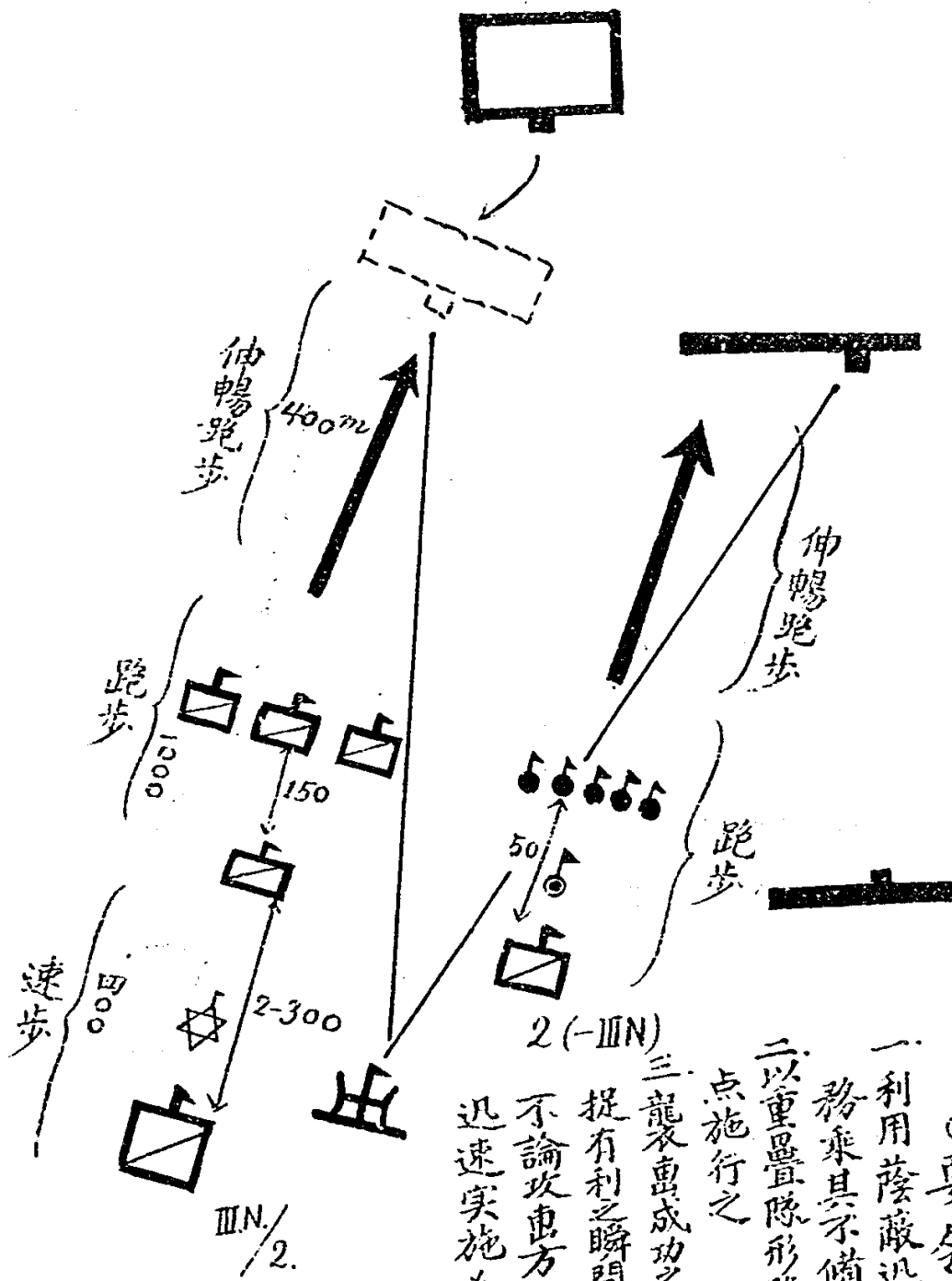
(二) 重疊襲擊



◎ 要領

重疊襲擊係限於地形及其他緊急之特別時期故梯隊巨離以五〇米以下為宜

# 其三 騎兵旅對步兵乘馬戰之要領

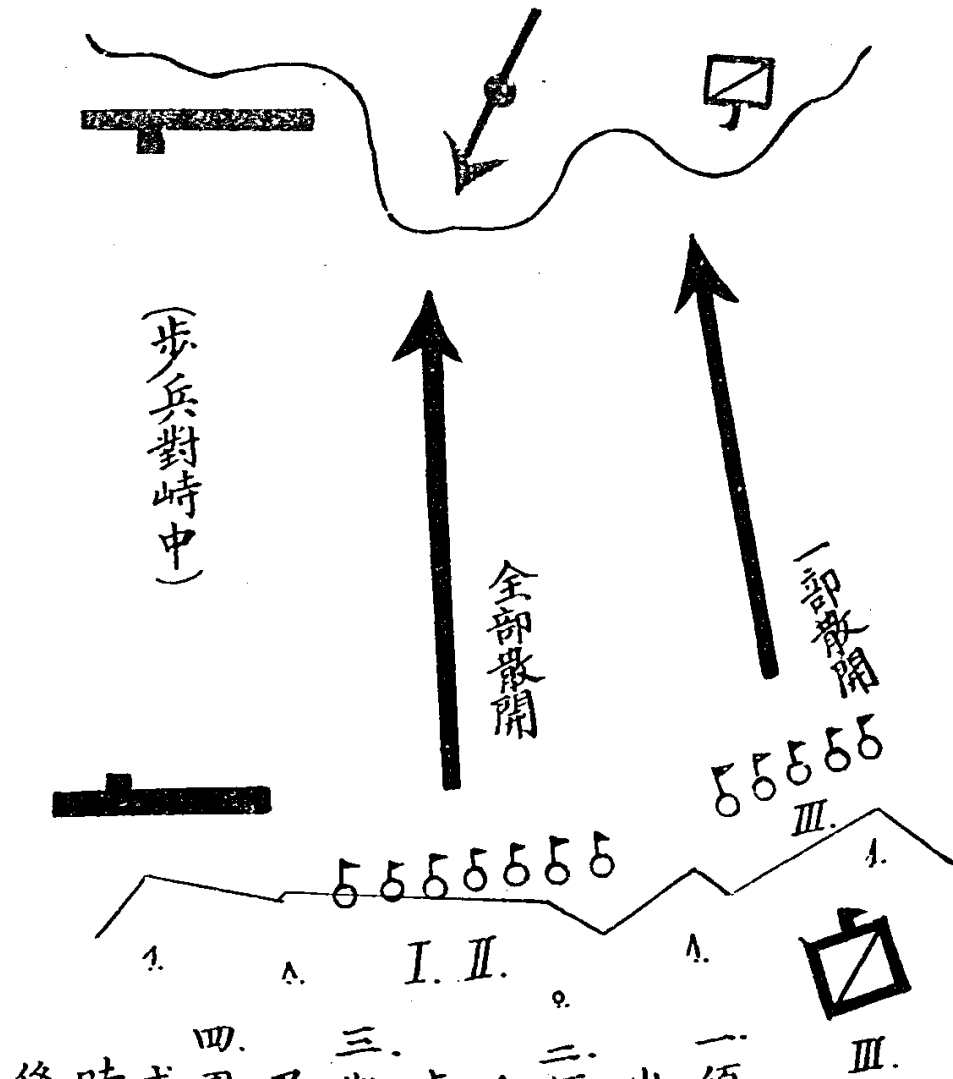


## ◎要領

- 一、利用蔭蔽迅速接迎敵人  
務乘其不備而急襲之
- 二、以重疊隊形務由數方向對敵  
點施行之
- 三、龍襲成功之要訣在能攫得  
捉有利之瞬間故若遇此好机  
不論攻由方向及隊形如何以  
迅速實施為要



其三 騎兵對機關鎗攻擊之要領

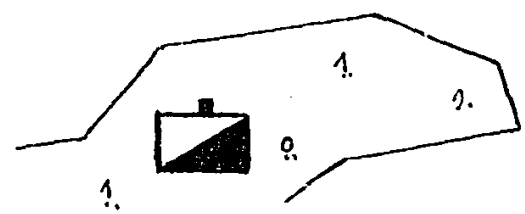
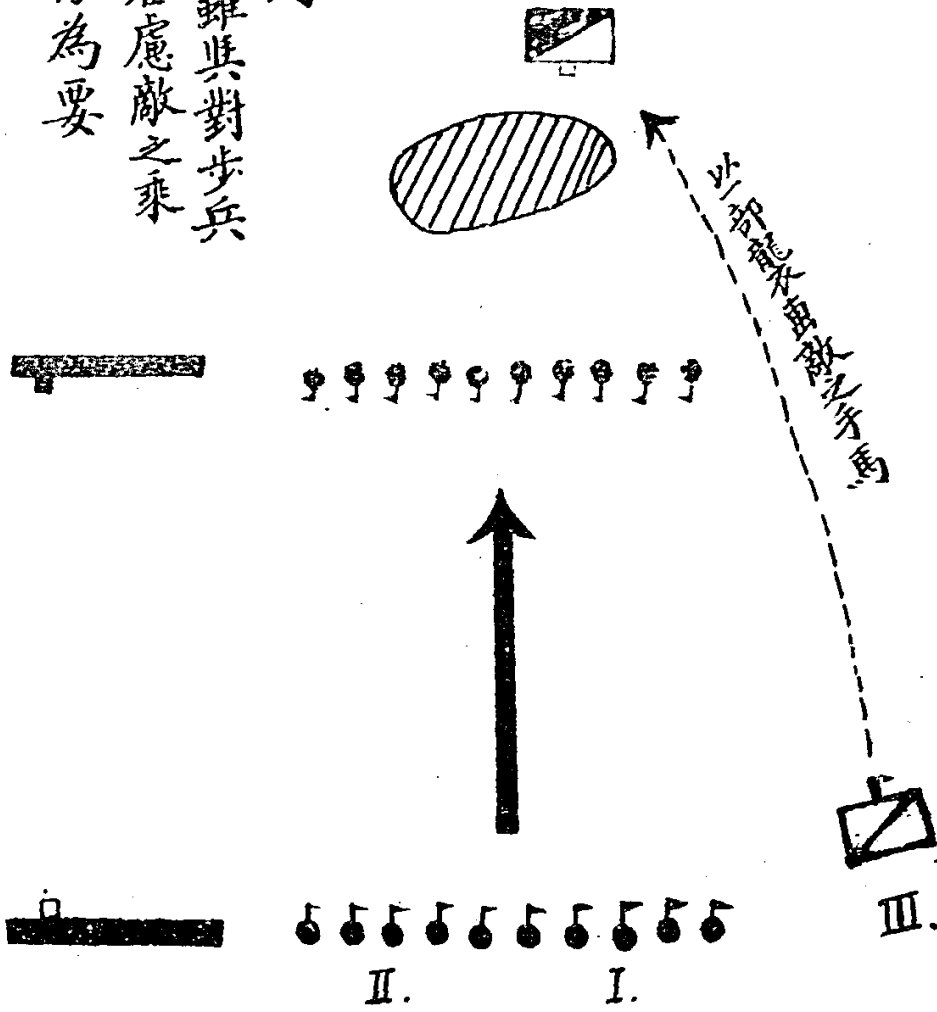


- ◎要領
- 一須利用蔭蔽接近敵人以圖出敵之意表
  - 二須注意步度及隊形之選擇且依梯次或由數方向向數點同時襲取之
  - 三對潰退之敵不拘攻取方向及隊形如何須迅速襲取之
  - 四團或連當龍衣取時用一線或重疊數線有散間之必要時得以密集之一部跟隨其後

其六四 騎兵對徒步 騎兵攻擊之要領

◎原則

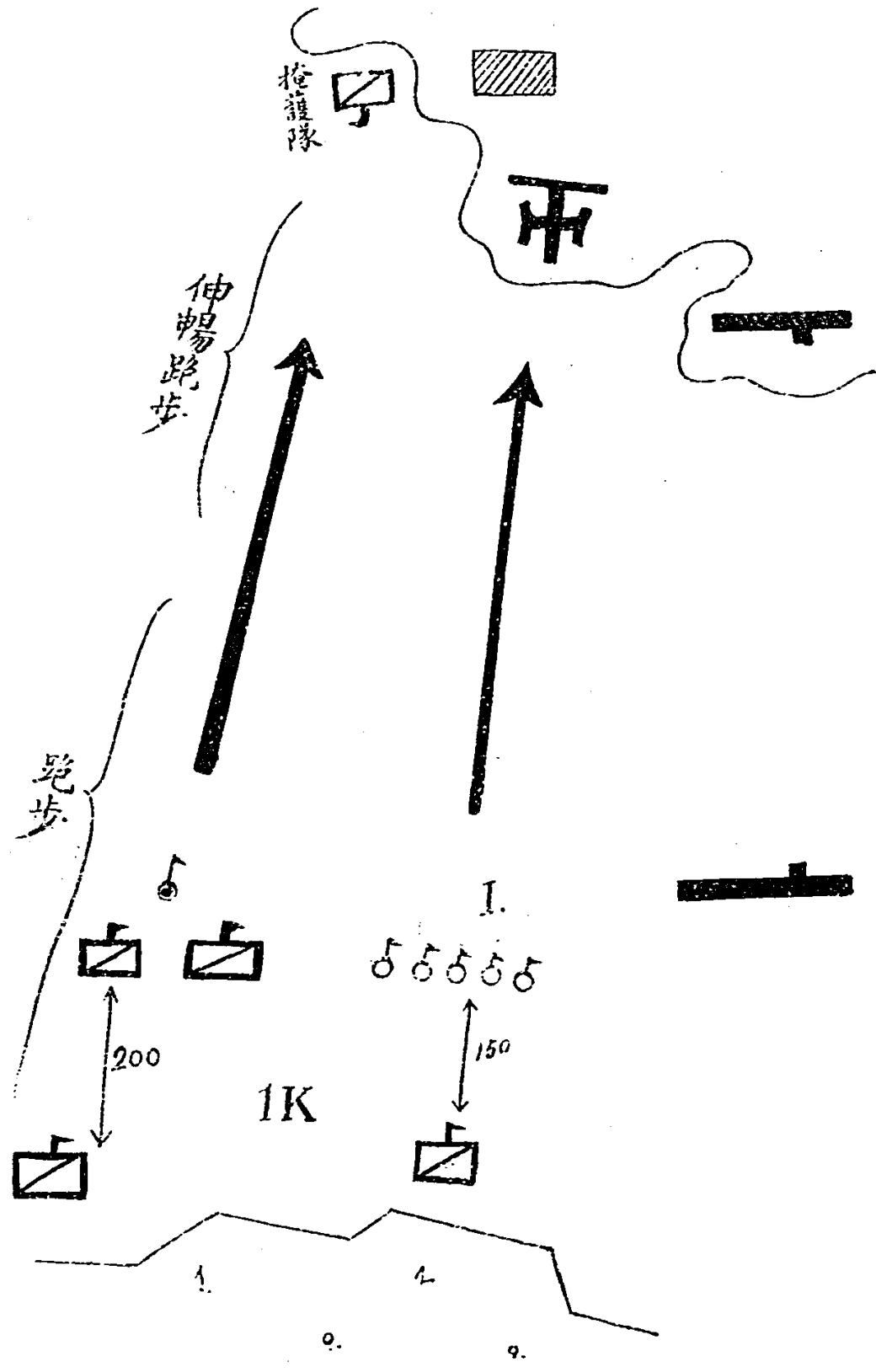
此種戰鬥雖與對步兵相似然須慮敵之乘馬予備隊為要



予備隊  
乘馬或徒步  
須依當時之  
狀況而定



其五 騎兵對砲兵攻擊之要領



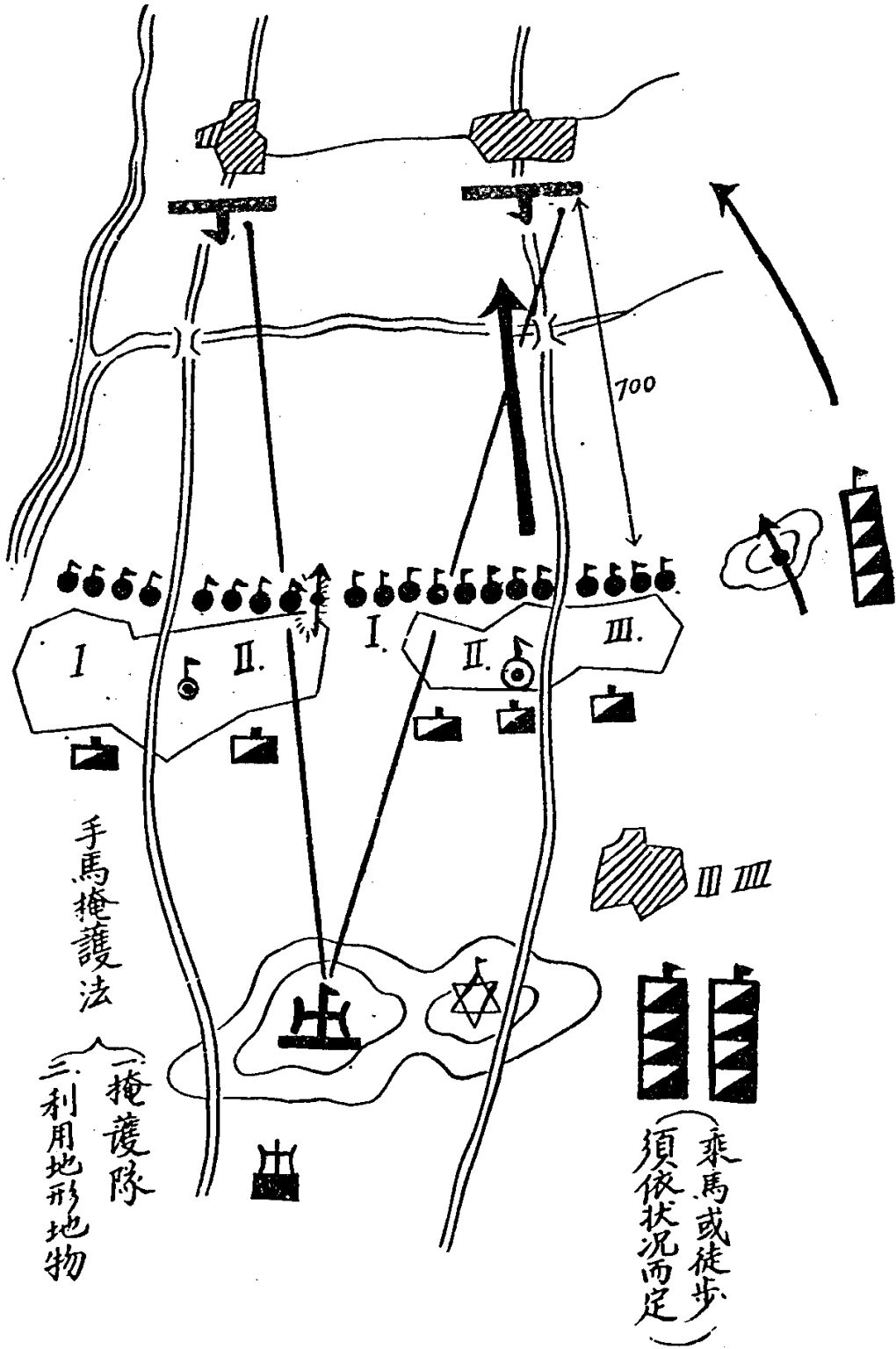
### 對砲兵襲擊之時機

- 一. 依我之火力而給敵以大擾亂時
- 二. 出敵不意得由其側面或背面襲擊時
- 三. 乘敵之放列布置繫駕馱載等而無戰鬥力時
- 四. 敵砲兵運動中
- 五. 於狀況上須行犧牲的襲擊時

### 對砲兵襲擊之要領

- 一. 襲擊在陣地內之砲兵其對步兵之要領相同
- 二. 於前記一二三之時機以能攫得有利之瞬間為要訣故不拘攻擊方向隊形步度等如何須以迅速襲擊為主
- 三. 襲擊砲兵時縱不能探知其掩護之位置亦當應乎必要而予先準備為要

其六 騎兵徒步戰攻車之要領



## 徒步戰之要訣

- 一 利用馬之速力得於短時間使敵放棄其企圖或於敵未準備之地區而求決戰
- 二 秘匿我之企圖由正面以牽制敵人同時利用馬之運動性迅速機動以行襲擊
- 三 為欺騙敵人以我之兵種兵力須(1)不可暴露(2)宜占領廣大地域

## 徒步攻擊之時機

- 一 務利用馬力迅速展開乘馬前進至不得已時方行徒步
- 二 於狀況地形之不能行迂回時至不得已利用徒步攻進以開我之進路或奪取敵之局地

## 徒步部隊構成上之注意

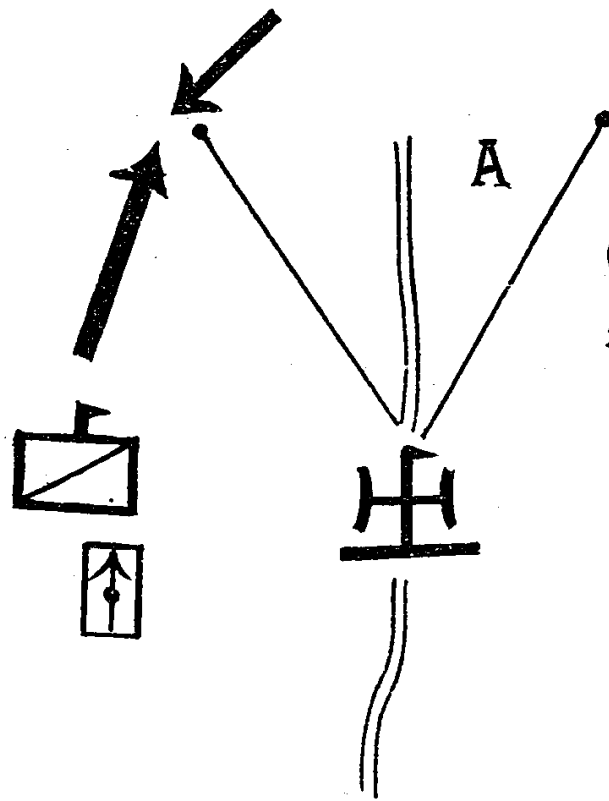
- 一 徒步戰應下馬之兵數各級指揮官依其任務戰況地形爾後之運動及顧慮手馬保持之確實等而決定之或由騎兵指揮官予先指示之
- 二 為發揚最大火力可使全數下馬否則應保持手馬之移動性

## 徒步攻進部署之要領

- 一 為於短時間而收攻進之成果第一線之兵力務多使用之
- 二 務接近敵人構成火線以開始行急襲的攻進為有利
- 三 予備隊應戰開進展而漸次向予期之方向移動並利用馬力以攻進敵之弱點或側背

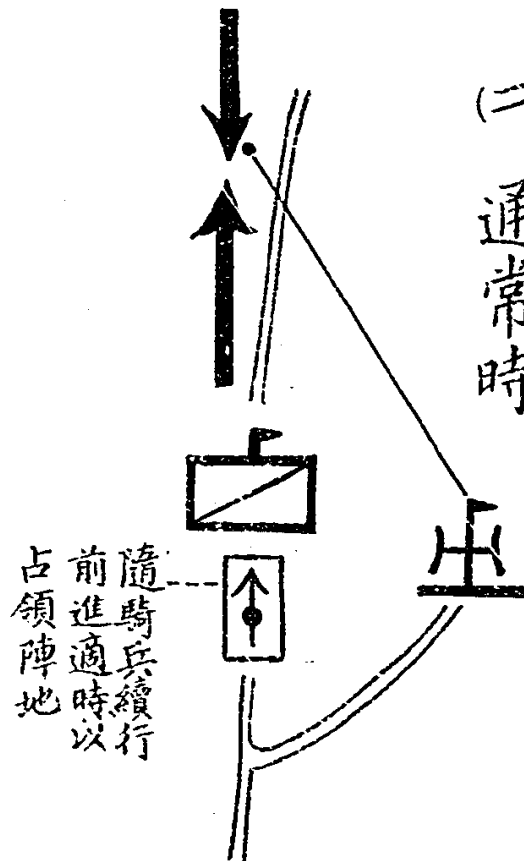
其文 騎兵乘馬戰機閑鎗及騎砲兵之用法

(一) 特別時



◎要領  
 在騎砲兵近傍之部隊雖無別命亦  
 負有掩護之任務有時特附屬掩護  
 隊以專任之

(二) 通常時



◎要領  
 巧用騎砲兵及機閑鎗固為確保勝  
 利之要件然視當時狀況騎兵指揮官  
 縱缺此援助亦須毫不躊躇決行攻直

隨騎兵續行  
 前進適時以  
 占領陣地

乘馬戰時——騎砲兵之用法

一、騎砲兵——形成為大據點

二、機關鎗——形成為小據點

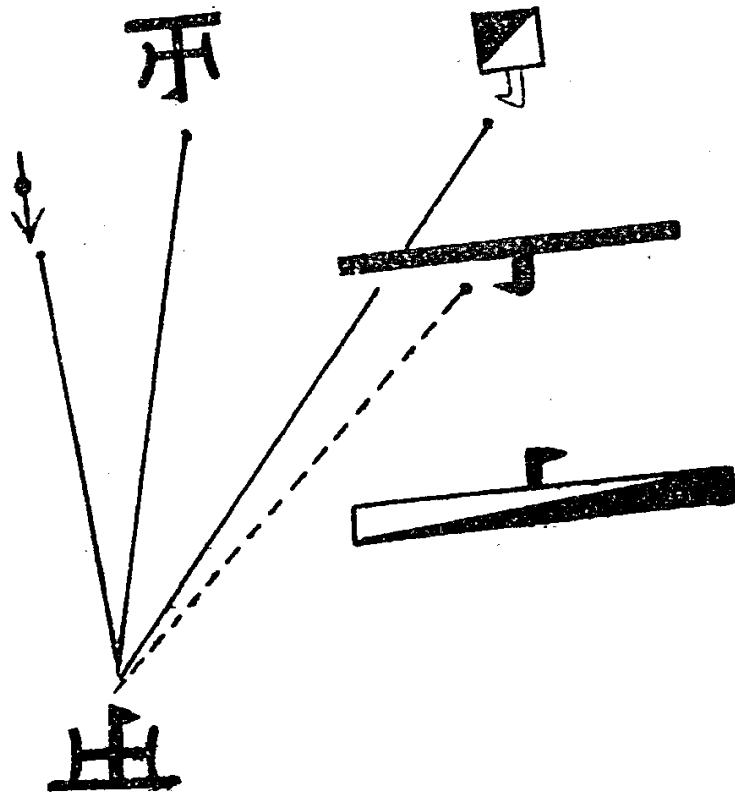
如(一)圖騎兵團若不欲於A方向行決戰時則機關鎗砲得按該圖運用之  
以成為運動之中樞使敵不得已避免A地區向他方面攻而引為我有  
利之戰鬥然於乘馬戰時以騎兵為主不可過於依賴騎砲兵尤以我國騎  
兵旅內少有此種兵器故應按(二)圖使用原則

### 機關鎗之用法

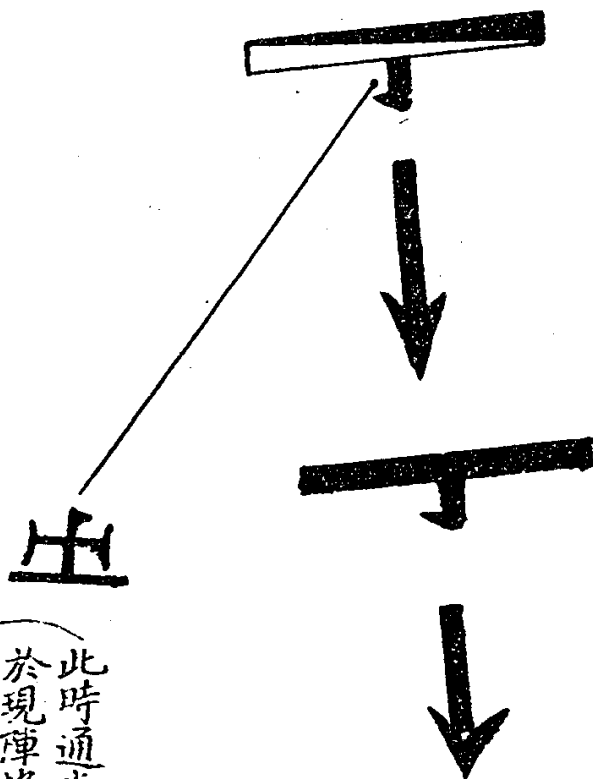
機關鎗之主要任務則以熾盛之火力援助我騎兵達成其戰鬥目的故於  
乘馬戰時機關鎗通常由連長共同使用為原則然為不失好機或有將來  
之顧慮而行逐次使用者亦有之  
機關鎗之動作概準於騎砲兵然其自衛力較大又當其進入陣地時通常  
由連長指揮之故使用時務宜利用地形秘密匿其行動出敵意表以開始射  
擊為有利



(三) 不能對敵騎兵行射擊時

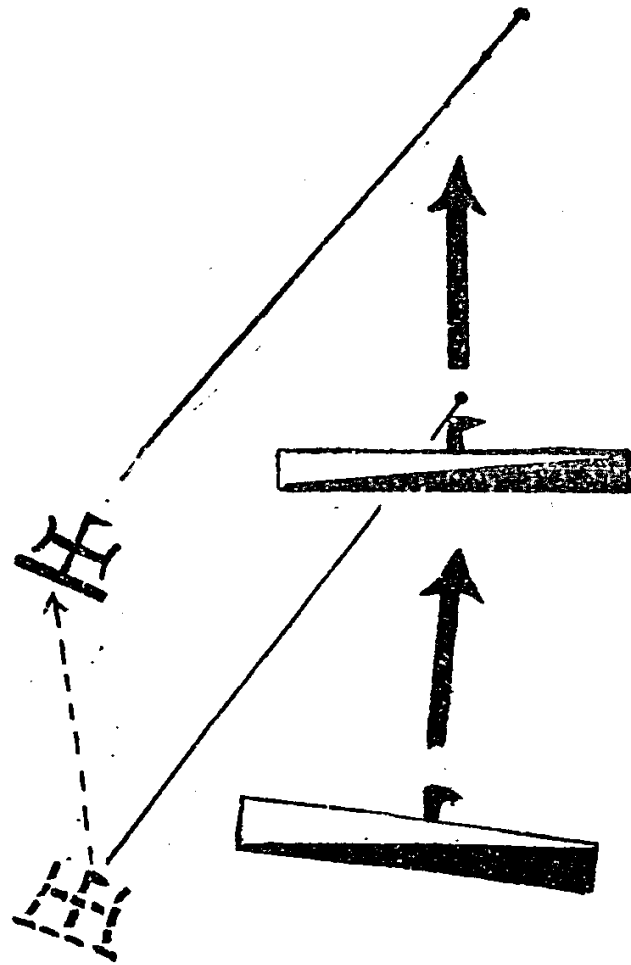


(四) 戰閉不利時



此時通常停止  
於現陣地以掩護  
騎兵退却

(五) 攻車奏功時



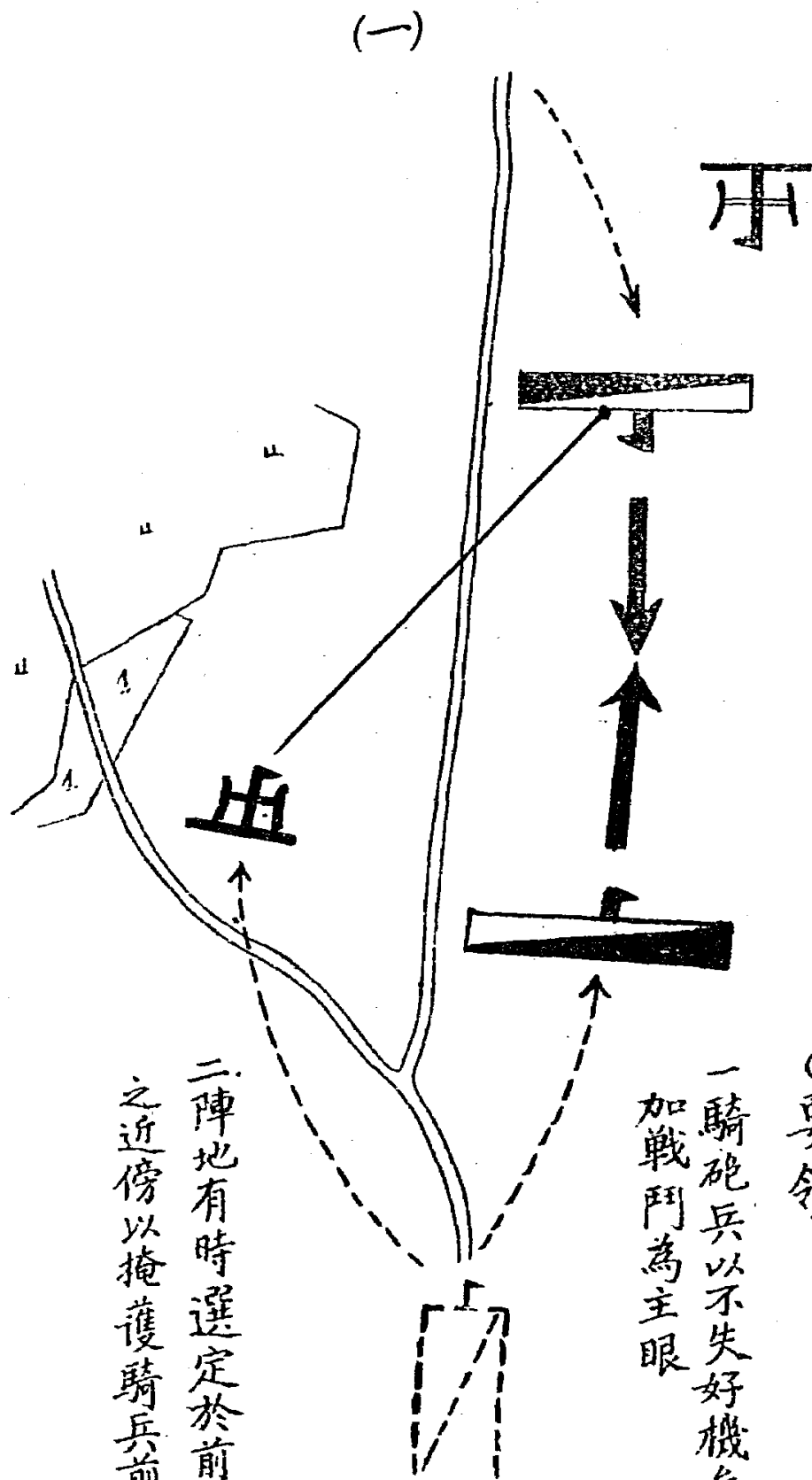
◎ 要領

- 一、對敗退之敵速行追車射車
- 二、為防止敵再集合而抗戰須進出前方以變換陣地

騎砲兵陣地選定之要旨

- 一、陣地不得分離  
若射線分離不僅制限我騎兵之運動且使掩護困難以致於至短時間內不能收火力集中之效果
- 二、陣地須選定於騎兵側方或高地上  
如此得繼續長久有效之射車且能妨害向我側翼運動之敵人
- 三、能不失時機參加攻車縱有任何良好陣地亦當捨棄之

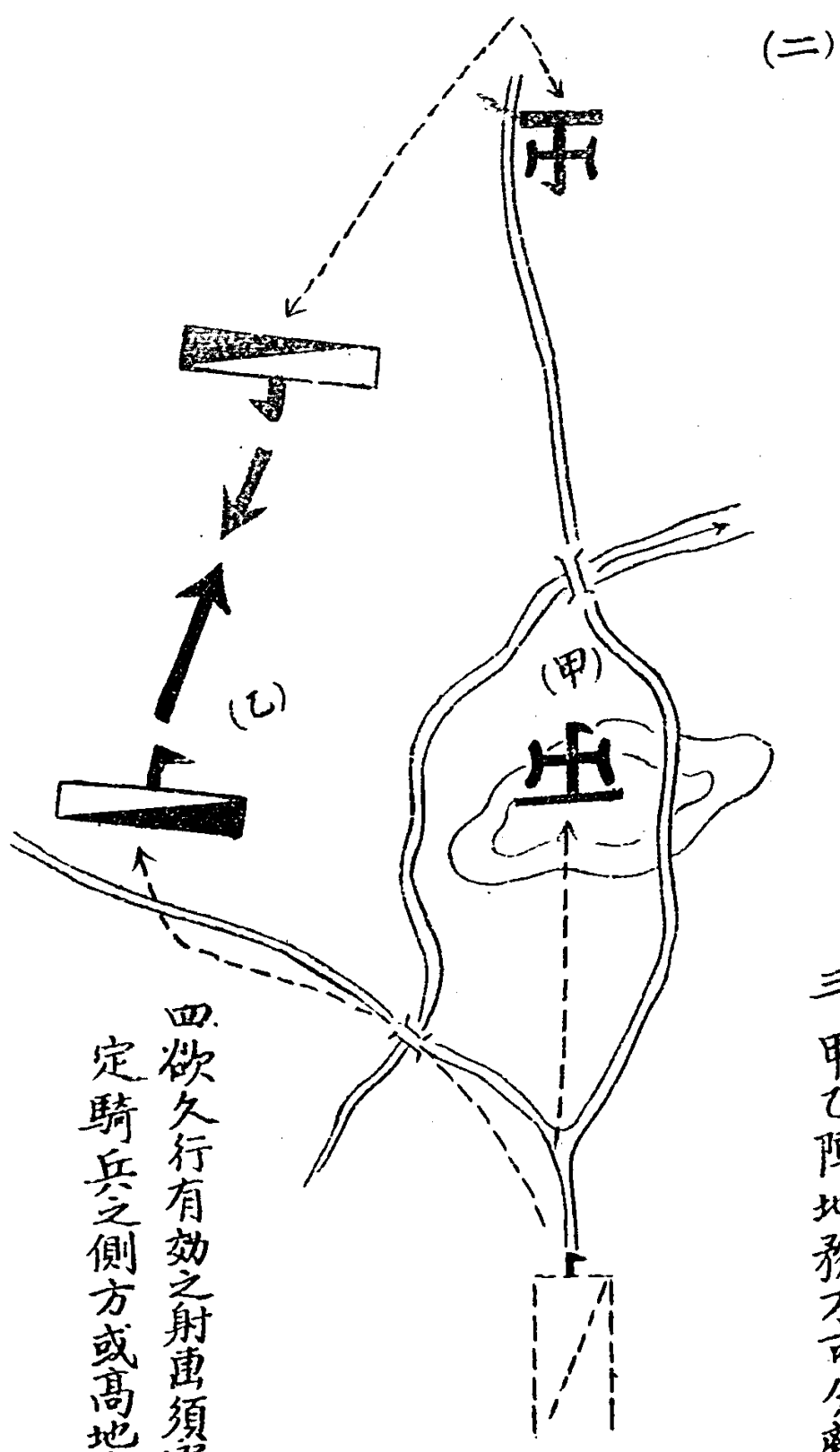
其六 理想的騎砲兵陣地



◎要領

一騎砲兵以不失好機參加戰鬥為主眼

二陣地有時選定於前進路之近傍以掩護騎兵前進

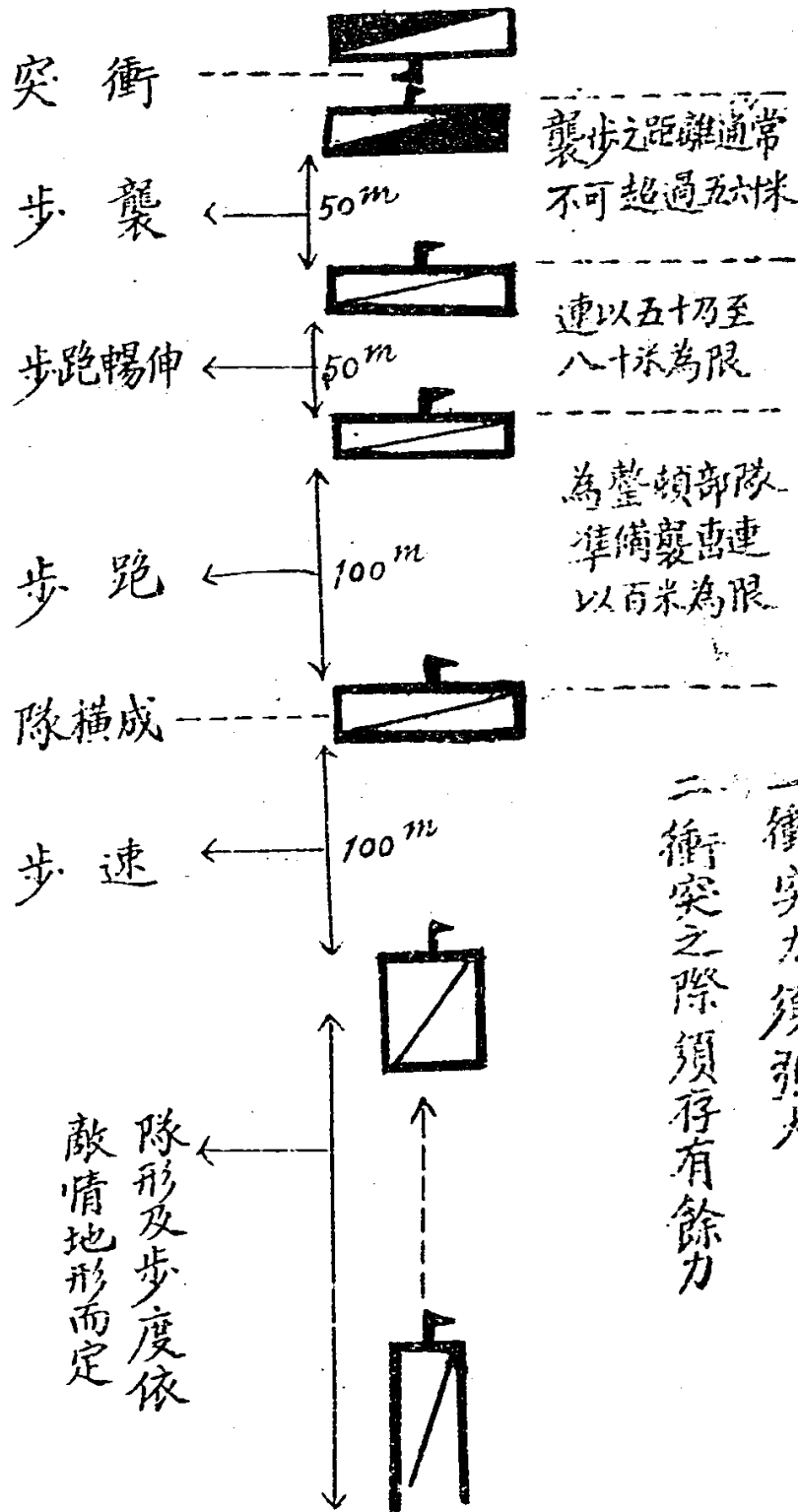


三. 甲乙陣地務不可分離

四. 欲久行有效之射車須選  
定騎兵之側方或高地上

其九

騎兵連密集襲車隊形及步度變換之要領



- 一 龍衣車之二大要件
- 一 衝實力須強大
- 二 衝突之際須存有餘力

第三章

砲兵戰術

# 其一 野戰砲兵之種類及性能

## 一 野砲之特性

1. 運動輕捷
2. 射速速度大
3. 彈道低伸
4. 射距離遠大
5. 方向移動容易

### 用途

1. 適於殺傷 暴露 各種活目標
2. 適於破壞障礙物 掩護主力

## 二 騎砲之特性

運動比野砲更為輕快——用途概同於野砲

## 三 山砲之特性

1. 射距離較野砲短小
2. 彈道比較的彎曲
3. 得於各種地形自由行動
4. 便於利用地形

### 用途

1. 適於接近第一線步兵之行動
2. 適於使用特種地形

## 四 十五榴之特性

1. 運動性 皆比野砲小
- 射速速度
2. 彈道彎曲
3. 彈丸威力強大

### 用途

1. 適於射擊在野山砲死角內之目標
2. 適於射擊稍堅固之術工物
3. 適於與野山砲併用以增大精神的效果

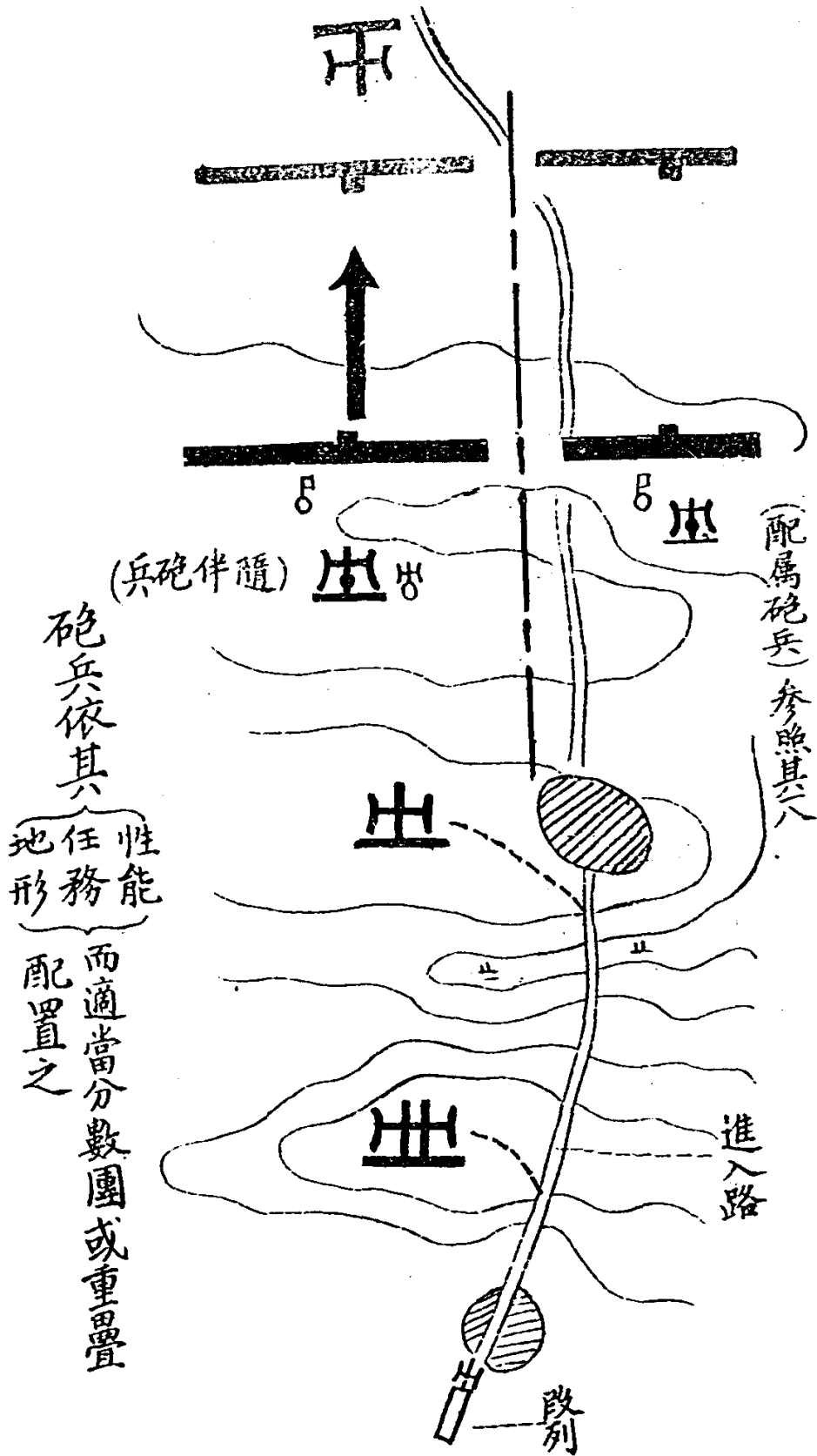
## 五 十加之特性

1. 射距離遠大
2. 彈道低伸
3. 於長距離運動迅速
4. 方向移動容易

### 用途

1. 適於遠距離對砲兵戰
2. 適於其他之遠戰

其二 野戰砲兵配備上之着眼



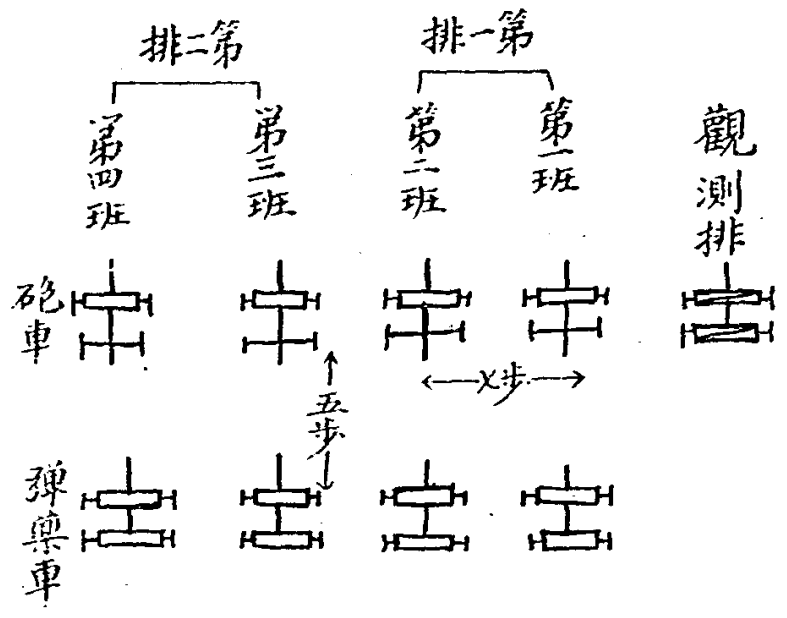
砲兵依其  
 性能  
 任務  
 地形  
 而適當分數團或重疊  
 配置之

(配屬砲兵) 參照其八



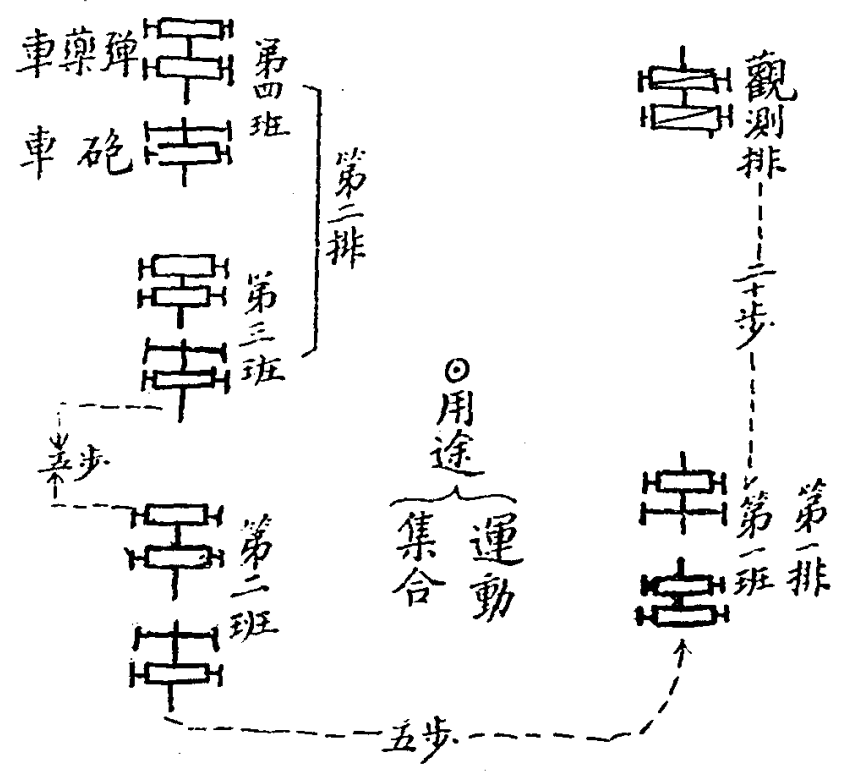
其三 野(山)砲兵連之隊形

野砲橫隊



◎山砲之間隔為十步

野砲縱隊

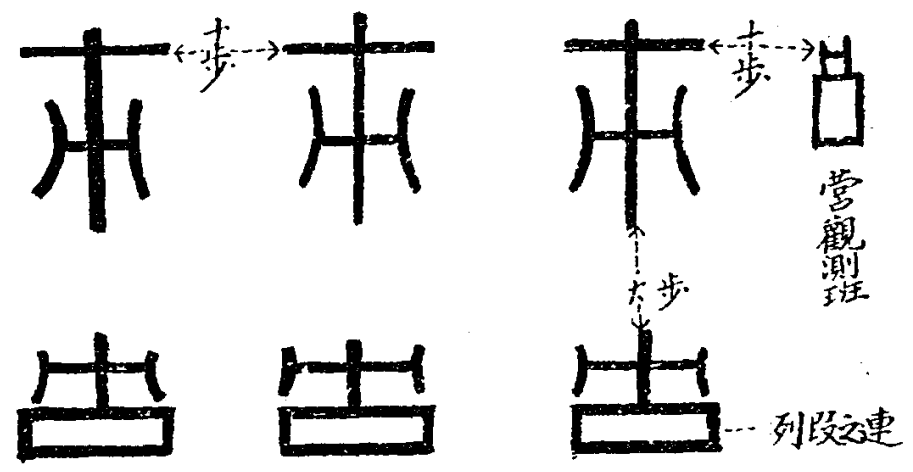


其四

野山砲兵營之隊形

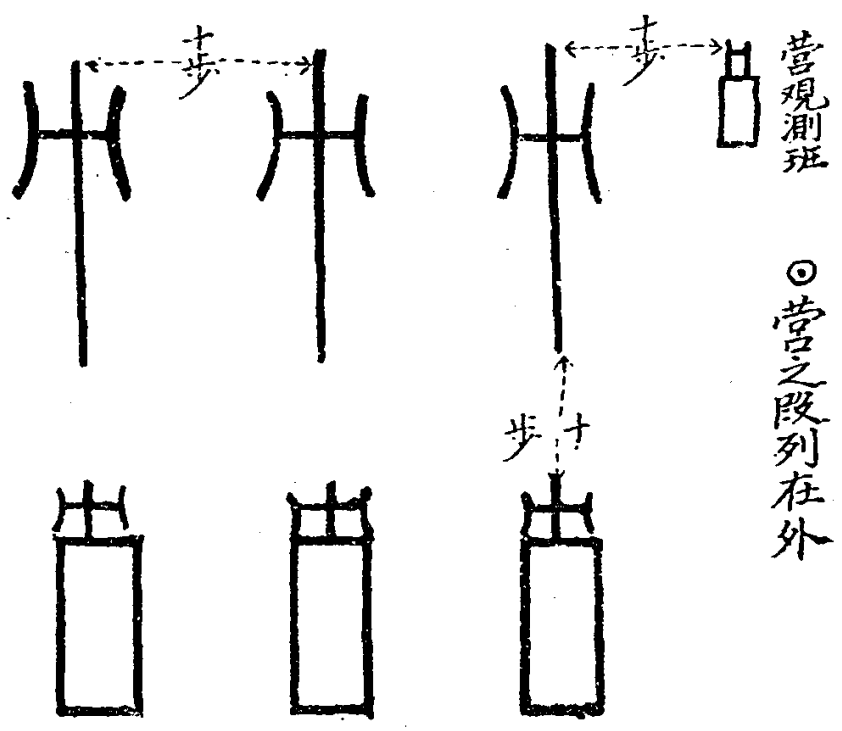
(包含連之段列)

橫 隊



併列縱隊

◎營段列之位置由營長適宜命定之



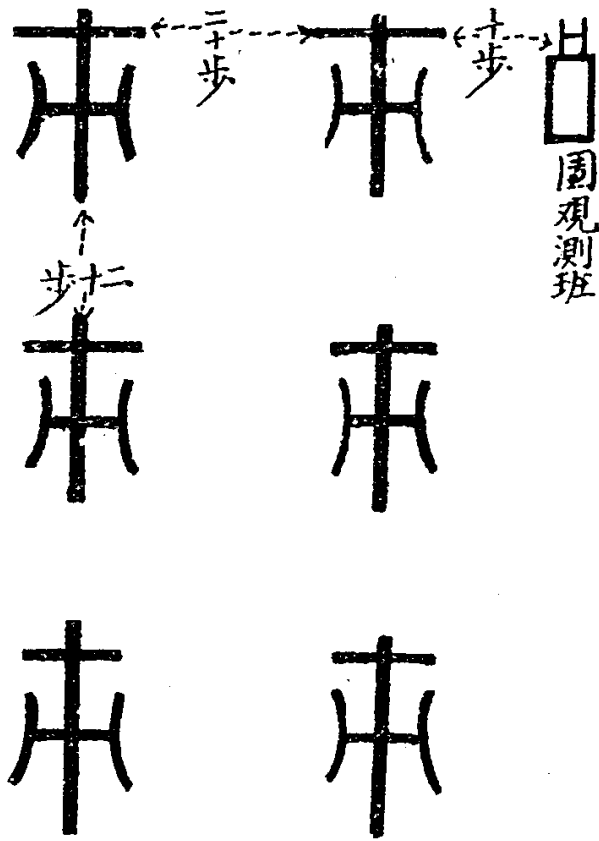
其五

野(山)砲兵團旅之隊形

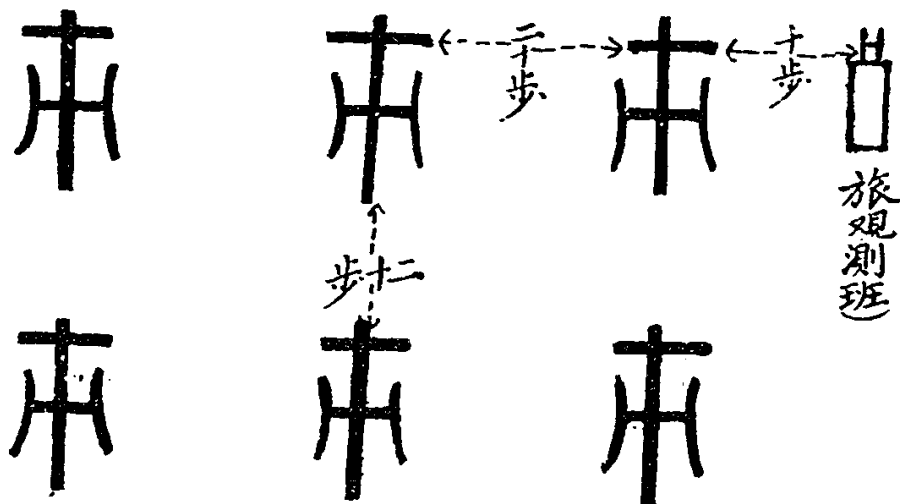
◎注意

- 一團旅之集合隊形以次級單位併列或重疊之
- 二其距離間隔在團內為二十步在旅內為三十步
- 三團旅段列之位置由團旅長適宜命定之

(之疊重或列併形隊之營以) 團

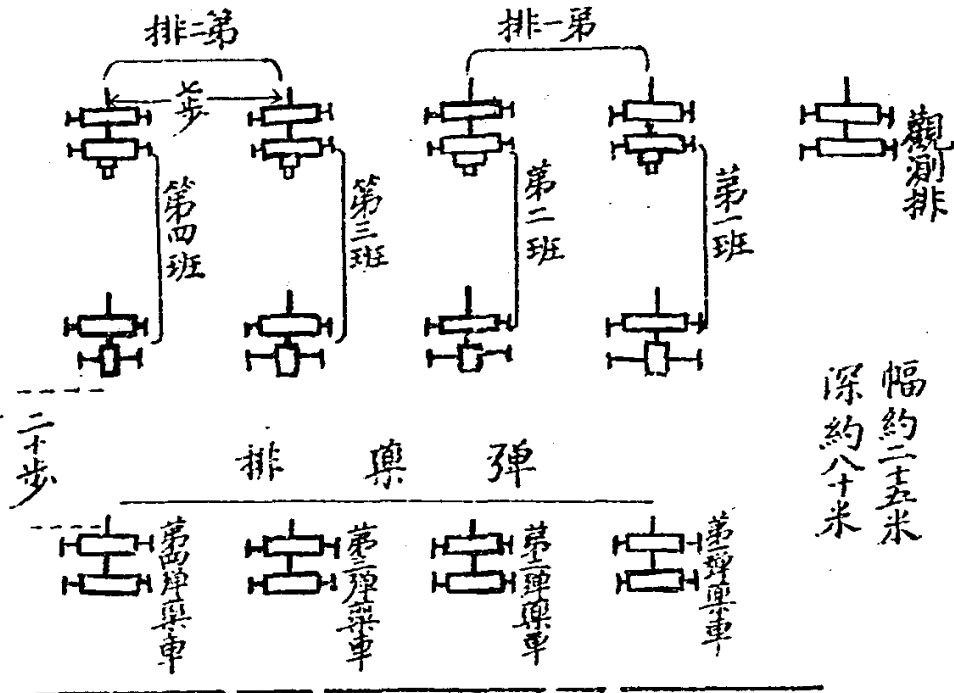


(之列併或疊重形隊之團以) 旅

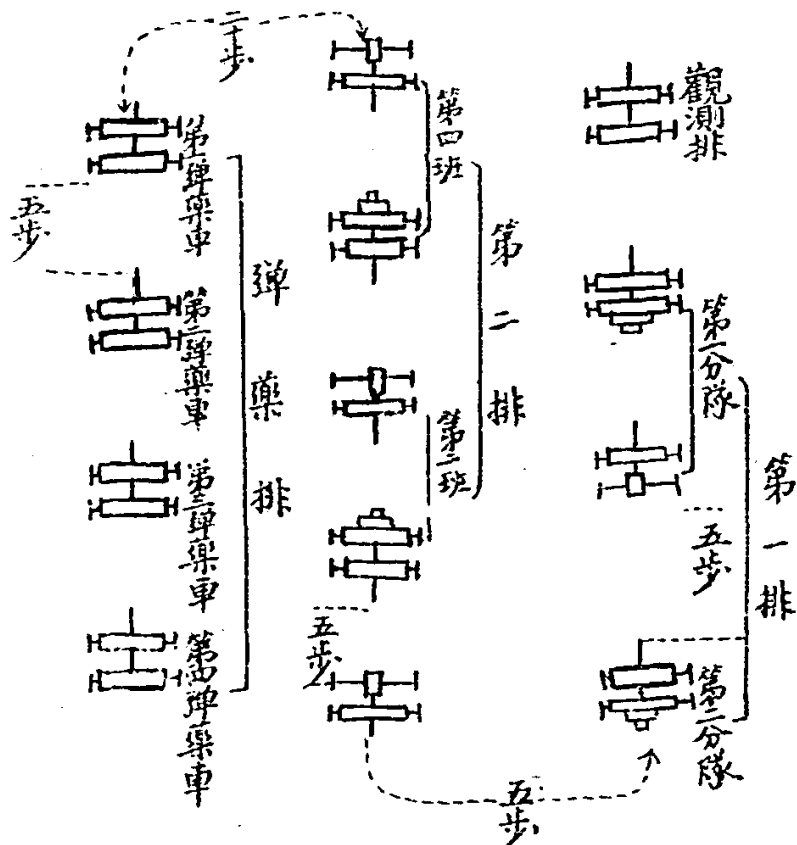


其六 野戰重砲兵連(十五榴)之隊形

隊橫榴五十



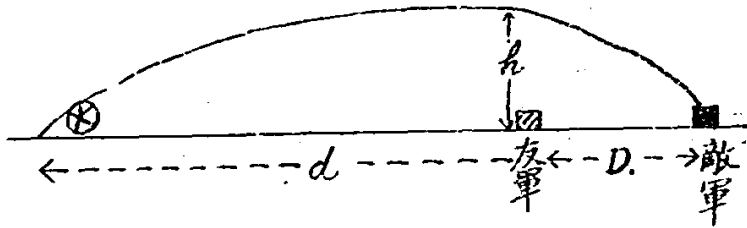
隊縱榴五十



◎長徑約二百六五米

其七

野砲超越射擊之算式



$d$  = 砲兵與友軍之距離

$D$  = 友軍與敵人之距離

$h$  = 砲彈經過友軍頂上之高度(彈道高)

野砲

$$h = \frac{1}{4} \times \frac{d}{100} \times \frac{D}{100}$$

山砲

$$h = \frac{1}{2} \times \frac{d}{100} \times \frac{D}{100}$$

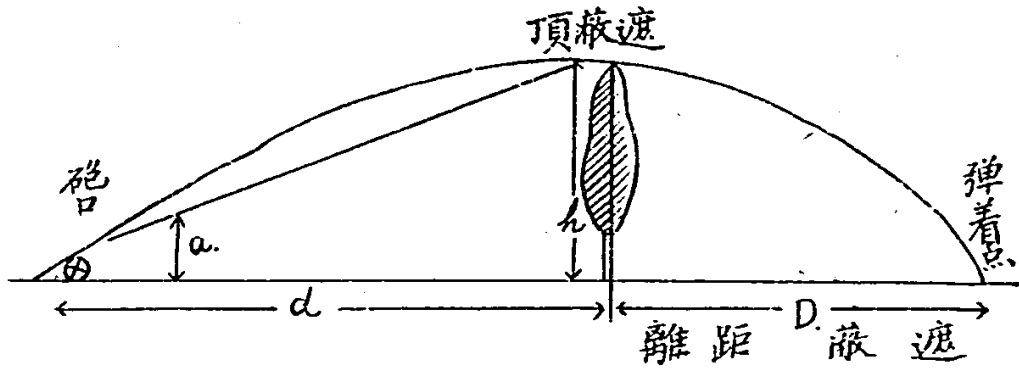
例：——

砲兵(野砲)與敵之距離為  $2000^m$

砲兵與友軍之距離為  $1800^m$

問砲彈經過友軍頭上有幾米達高?

$$h = \frac{1}{4} \times \frac{1800}{100} \times \frac{2000}{100} = \underline{\underline{9m}}$$



其八 遮蔽角與遮蔽距離

$a$  = 遮蔽角... 通過遮蔽頂砲身軸之延長線與水平面所成之角

$D$  = 遮蔽距離... 由遮蔽頂至彈着點之水平距離

$d$  = 砲車位置至遮蔽物之距離

$h$  = 現地測定遮蔽物之高 ( $a$  等於高度之米重分四)

遮蔽角與遮蔽距離之關係

野砲 (十加)

山砲

十五榴

$D = 40$  米厘

$D = 20$  米厘

$D = 30$  米厘

例: ——

現地測定遮蔽物高十米砲位(山砲)距遮蔽物 500 米問遮蔽物前方有多少米突打不着?

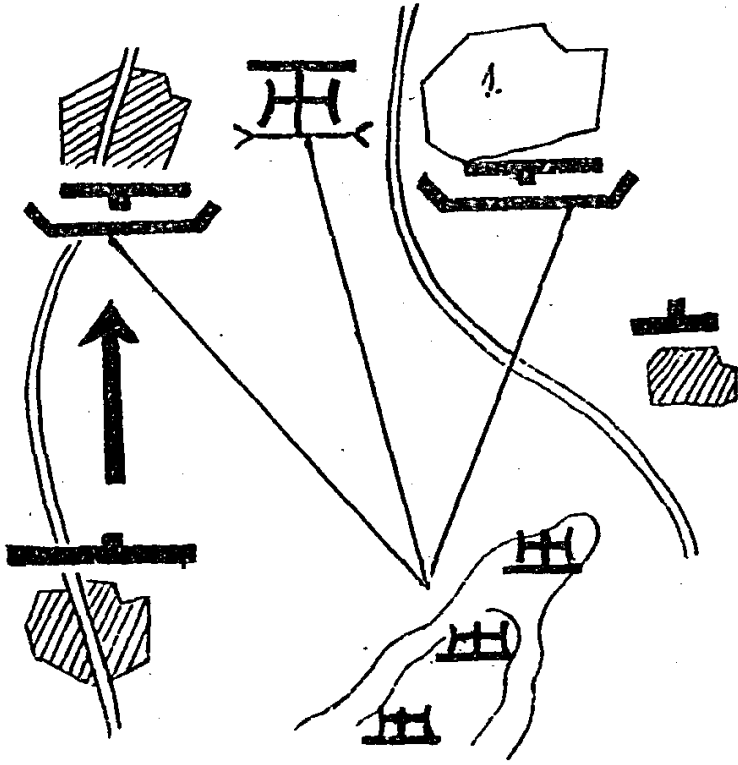
(即求遮蔽距離)

先求  $a = \frac{h}{d} \times 1000 = \frac{10}{500} \times 1000 = 20$  米厘

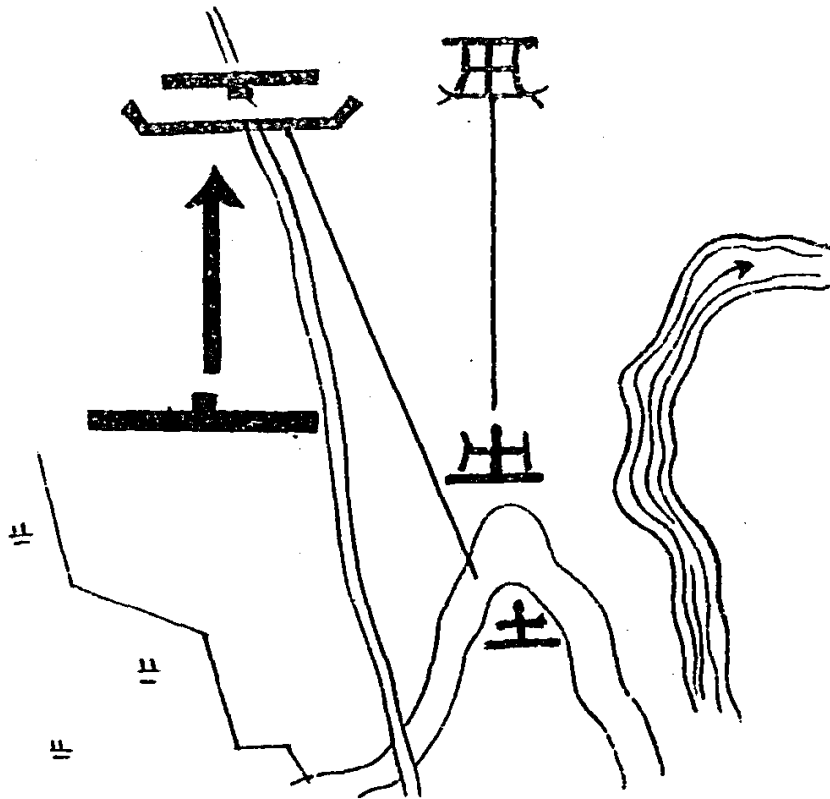
依  $D = 20$  公式  $D \times 20$  即  $20 \times 20 = \underline{\underline{400}}^m$

其九 砲兵放列行梯隊配置之時機

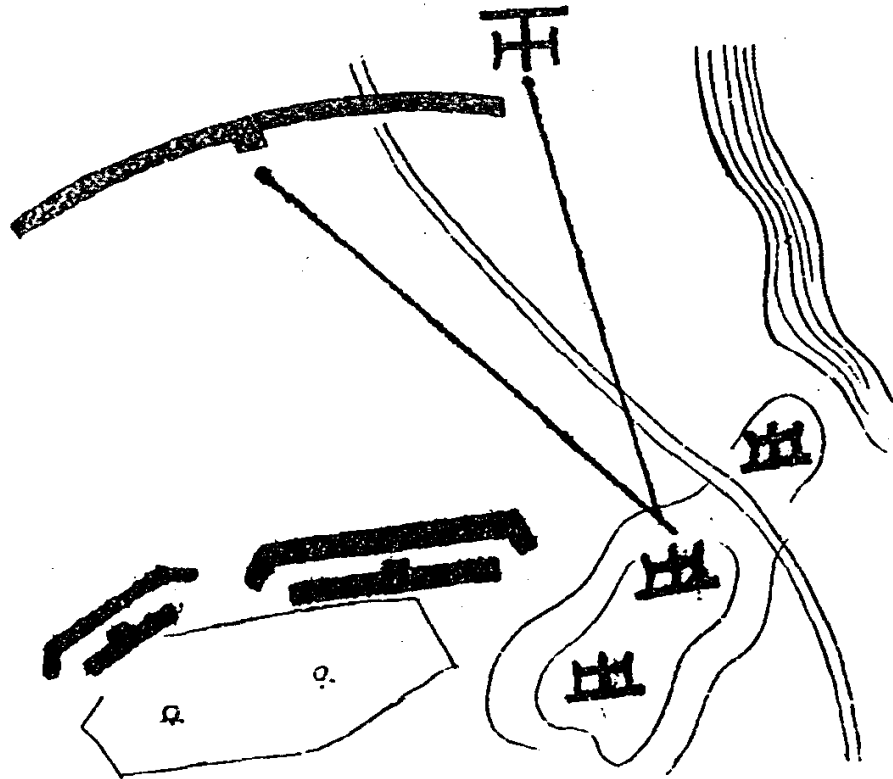
(一) 地形上必行梯隊時



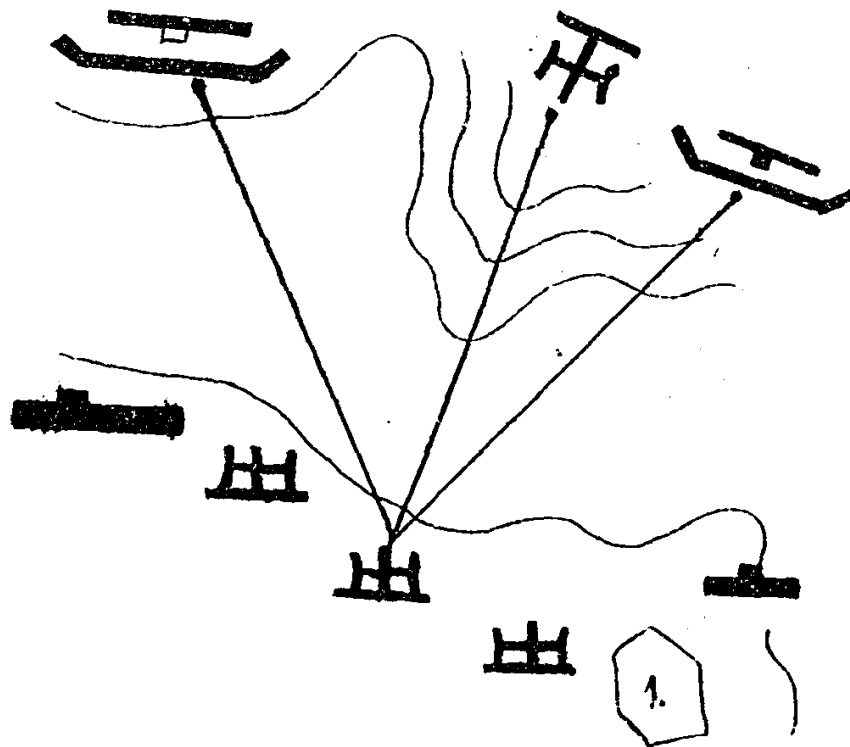
(二) 地形上必行重疊時



(三) 豫期戰況之時



(四) 有敵砲火之顧慮時

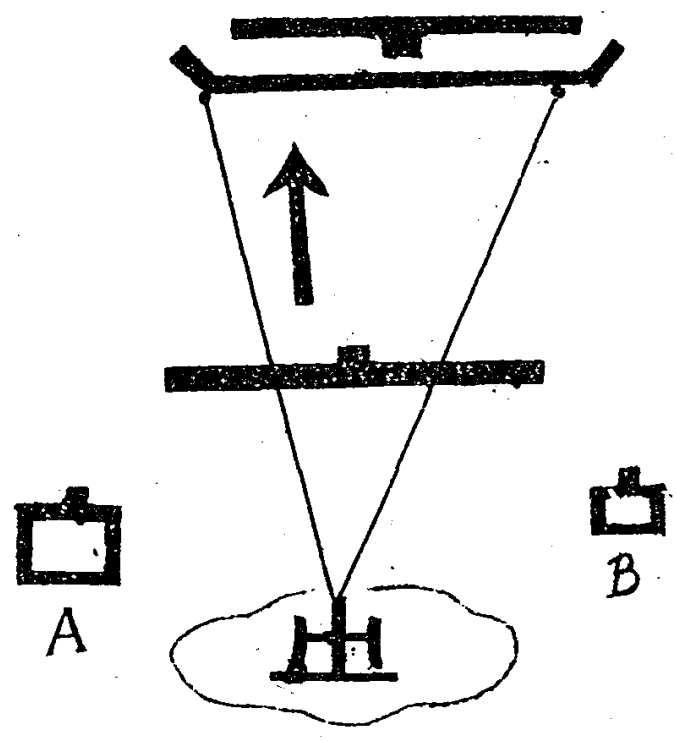




其。砲兵掩護隊

(一) 自然的掩護

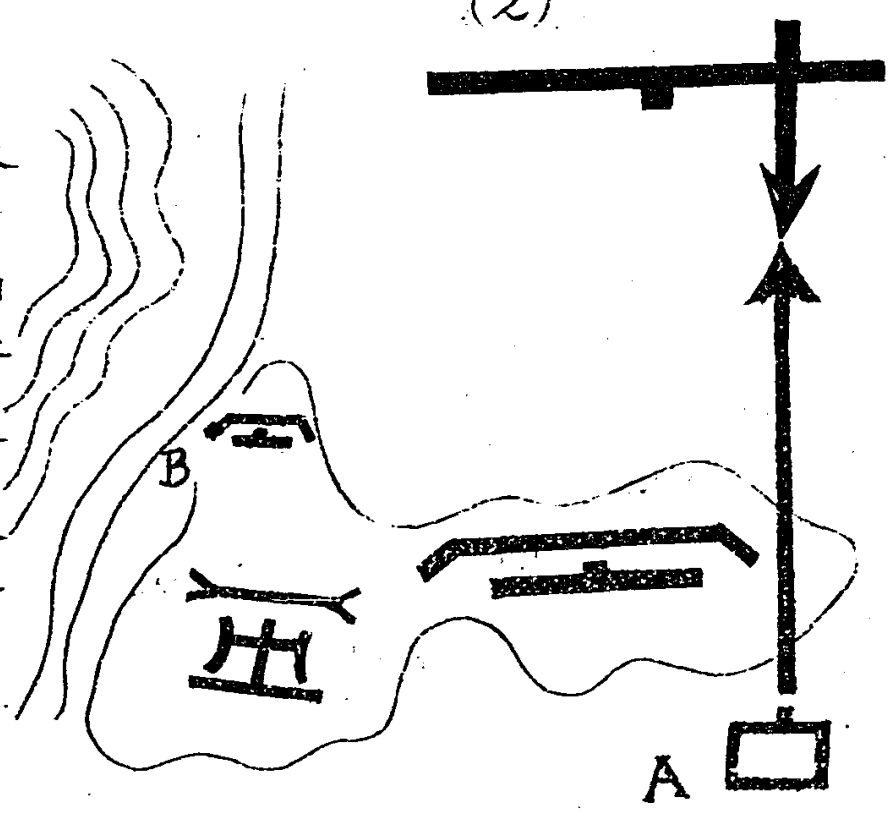
(1)



因A.B等之配備而自然掩護之

(2)

依A.B部隊而掩護之



(二) 特別的掩護

自然的掩護

(1) 步兵

務得拒止敵人  
於遠距離

以步兵掩護須占領放列線之  
前方或側方

若有此種  
顧慮時宜  
直接配備之

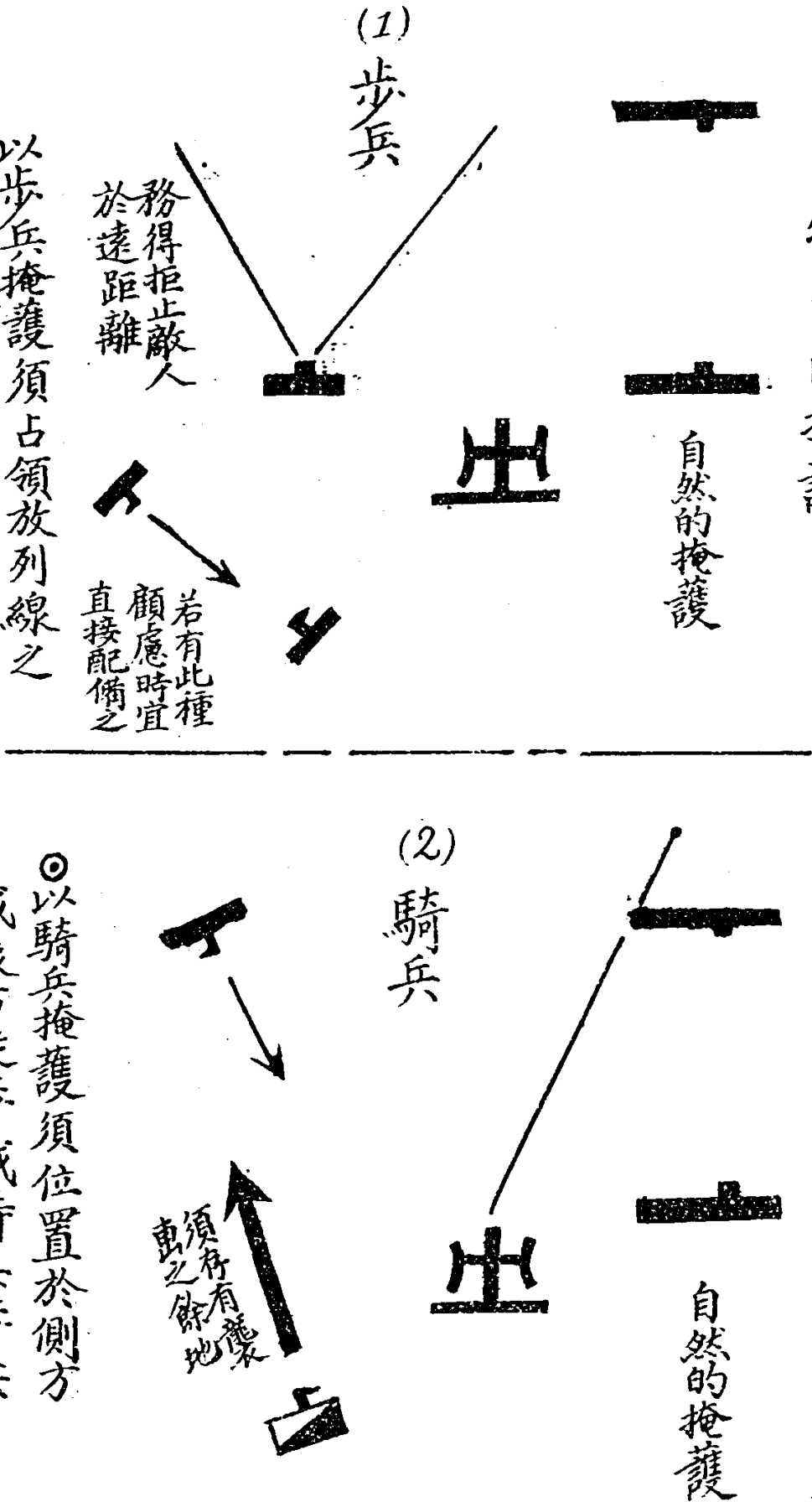
出

(2) 騎兵

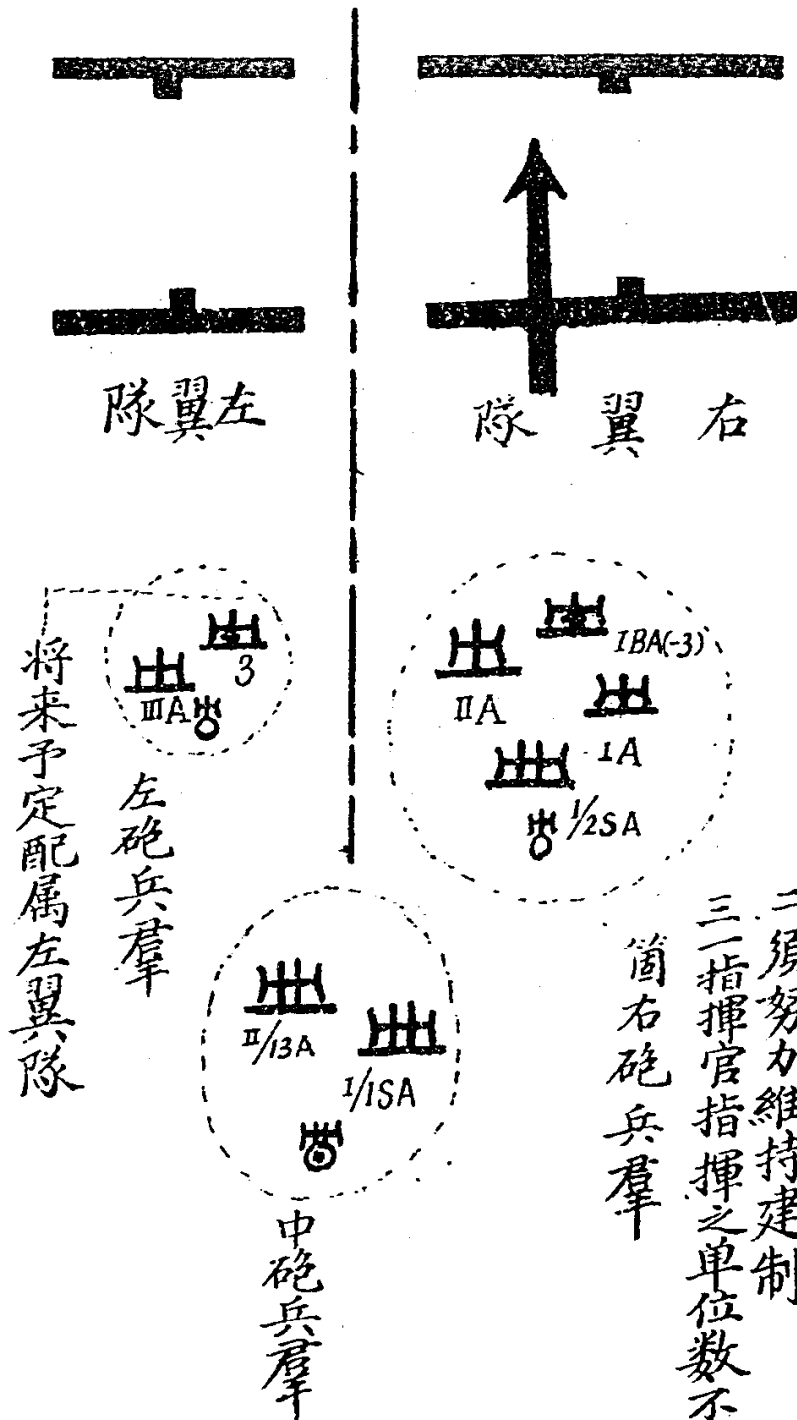
自然的掩護

須存有餘地

◎以騎兵掩護須位置於側方  
或後方徒步戰時與步兵  
同



# 其三 砲兵之軍隊區分



将来予定配属左翼隊

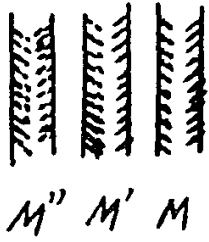
左砲兵羣

中砲兵羣

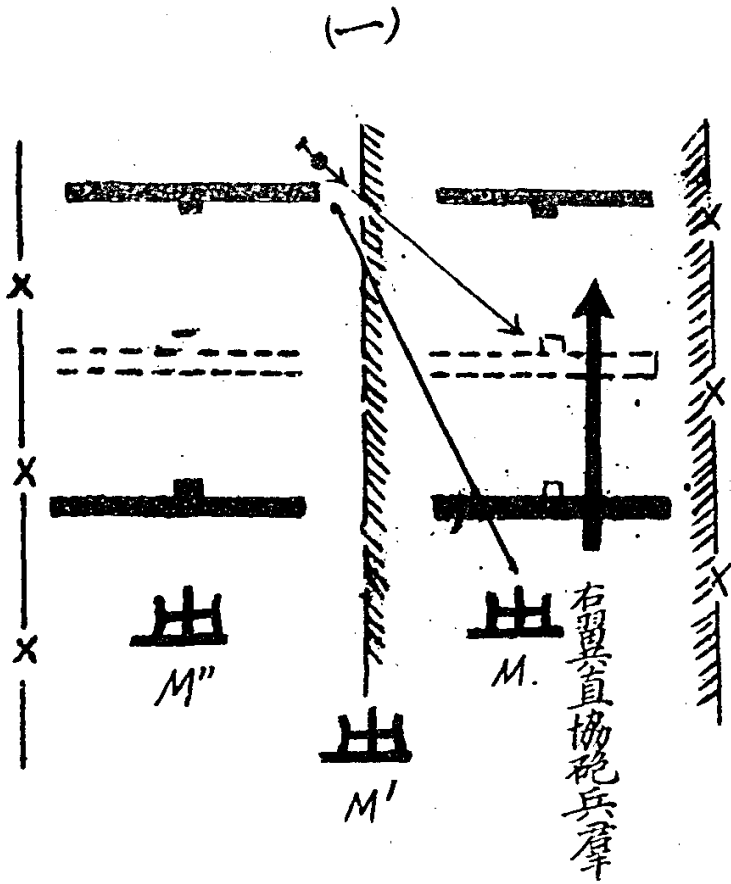
- ◎原則
- 一 同或近似任務之砲兵務編合於同一區分內
  - 二 須努力維持建制
  - 三 指揮官指揮之單位數不得超過四箇右砲兵羣

其三 砲兵戰鬥區域一般之要領

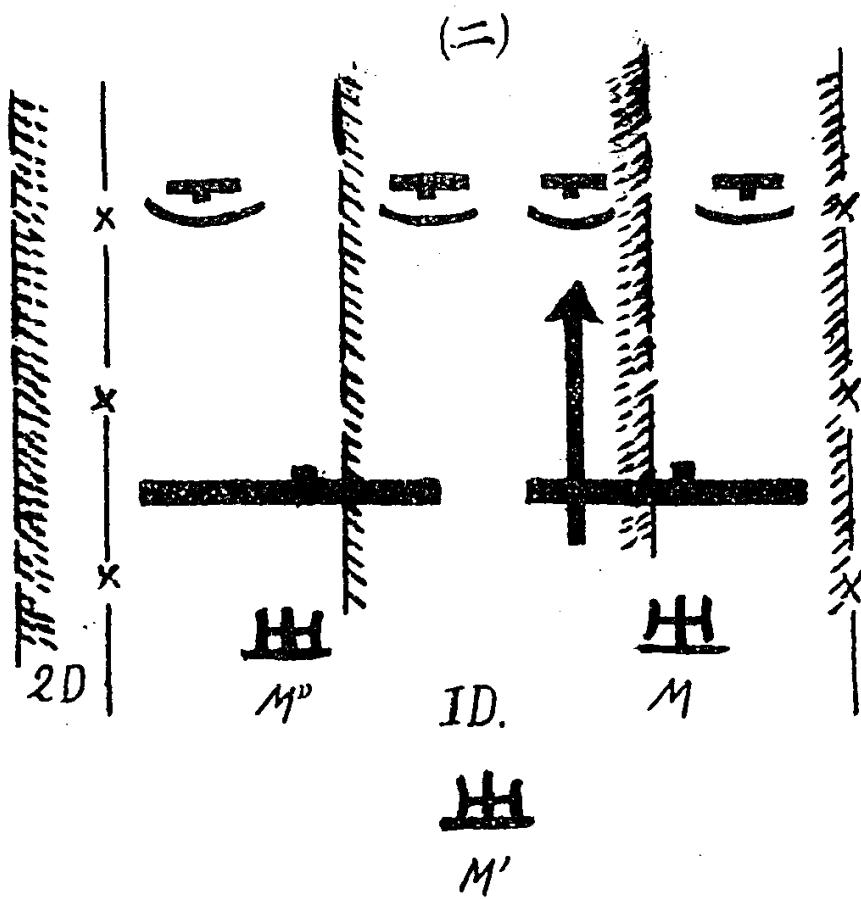
(註)



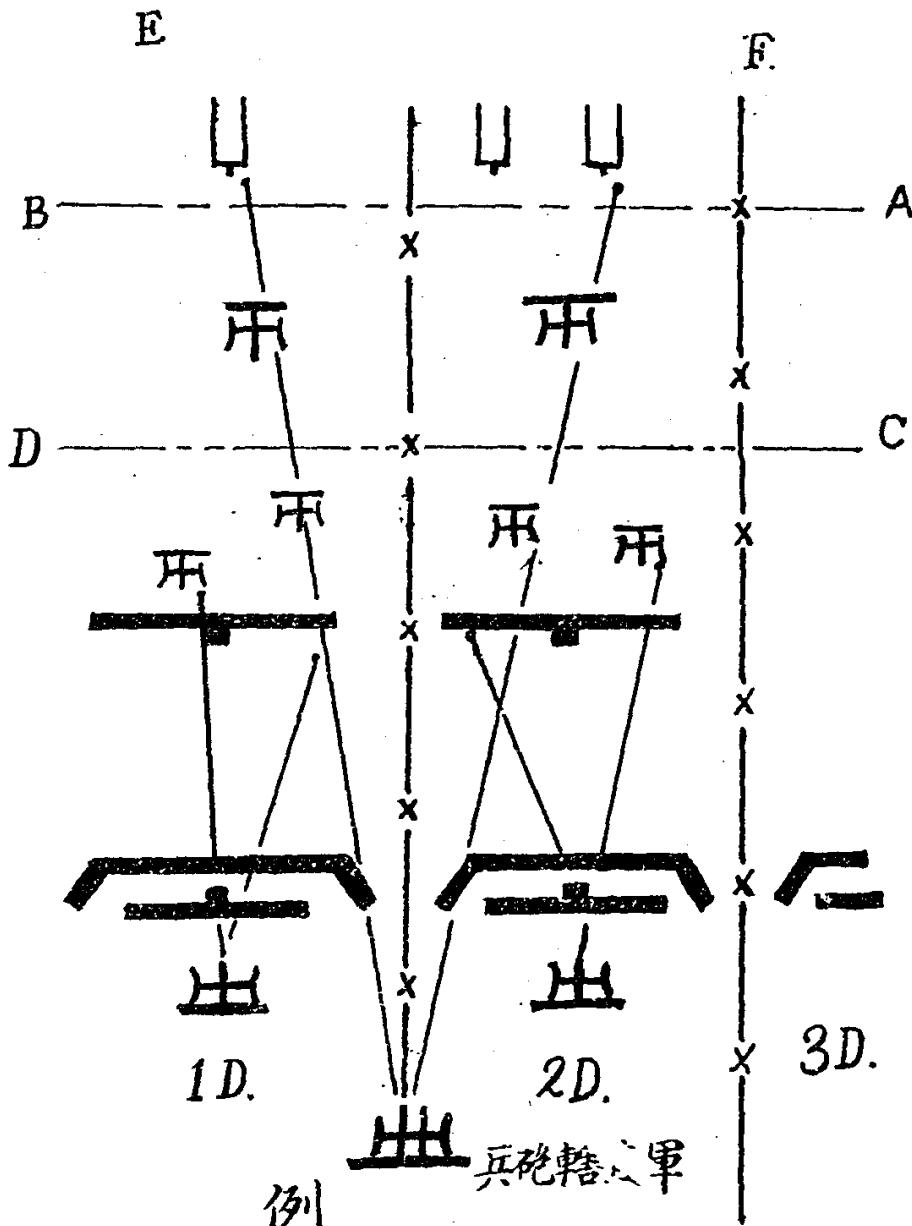
M' M'' 担任全地區之戰鬥



◎注意：此為判斷戰閉經過及雇慮給其各部隊之任務而區分戰閉區域之例但須其左翼協力



其三 軍直轄砲兵與師砲兵之戰鬥區域



◎要則

一、軍直轄砲兵之戰鬥區域

- 1. 軍之重要方面
- 2. 或軍之全正面

二、師砲兵之戰鬥區域

- 1. 直協砲兵群担任該協同步兵部隊之戰鬥地區
- 2. 其餘部隊則担任師之作戰地區

例

軍直轄之重砲兵應射擊  
 1D 2D 之作戰地區其餘戰鬥  
 地區左右之界限為 E F 其  
 縱深之戰鬥區域若敵接近  
 A B 線時則任妨害射擊至  
 C D 線時則任該地區內敵砲  
 兵之制壓師砲兵則担任師作  
 戰區之射擊

## 其四 砲兵指揮官之陣地偵察

一、要則……偵察陣地若能適于機宜且能秘匿敵眼則已占成功之第一步矣

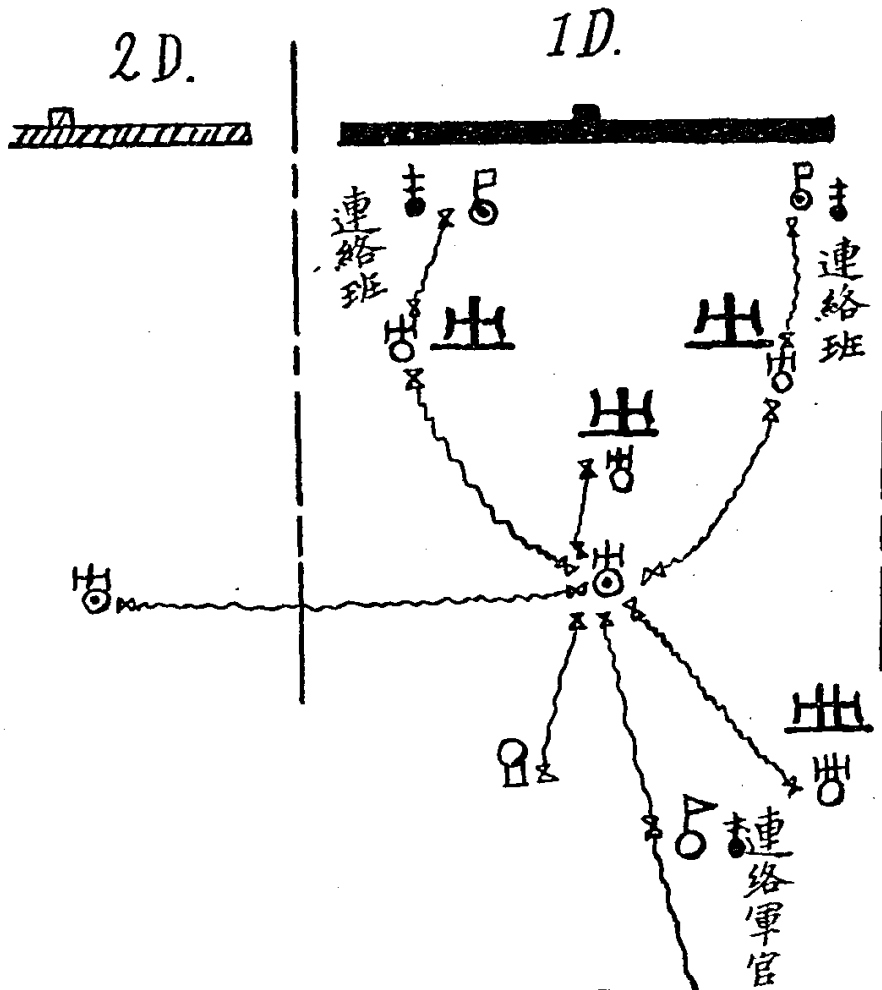
二、砲兵各級指揮官陣地偵察一般之要領

1. 砲兵各級指揮官雖依其戰域及戰況而不同但須就現地以行偵察為本則
2. 有時依狀況省略自行現地偵察之一部或大部以使步下實施之
3. 為使陣地之偵察完全及得適合戰機應乎所要1. 派遣偵探2. 或配當偵察地域於部下諸隊令其實施之但此時須明瞭指示其任務為要

## 三、應偵察之事項

1. 自己之觀測所及適應地形而設置之補助觀測所
2. 部下諸隊應占領之地域
3. 進入地域及進入路
4. 段列之位置
5. 關於射車準備敵情搜索射車觀測連絡等應其前四項關聯而行所要之偵察為當

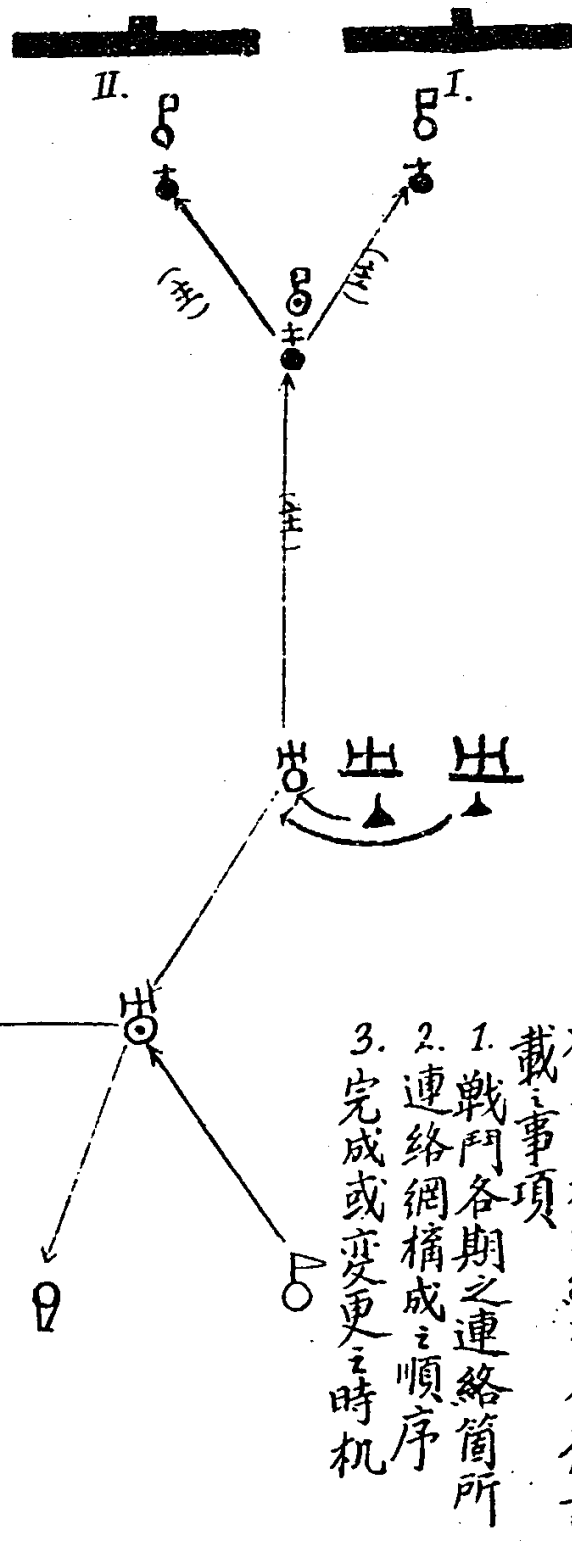
# 其五 砲兵連絡一般之要領 (電話通信)



- ◎砲兵連絡之範圍
1. 上級指揮官
  2. 部下部隊
  3. 直接協同之步兵部隊
  4. 爾後應配屬之部隊
  5. 依狀況其隣接部隊之連絡
  6. 附屬砲兵之航空部隊

◎原則  
 連絡施設之火網及連絡  
 上應統制之事項通常  
 由高級指揮官命定之

# 其六 砲兵各級部隊擔任連絡施設之要領



## ◎ 步砲間之連絡

- (一) 砲兵指揮官應向其直接協同之步兵部隊詢知(1)彼我第級之狀況(2)第一線部隊之正圍皮要求
- (二) 為達成在之目的砲兵通常由營長派遣連絡班至第一線步兵團長迎傍

## ◎ 砲兵關於連絡命令應記載之事項

1. 戰鬥各期之連絡箇所
2. 連絡網構成之順序
3. 完成或變更之時機

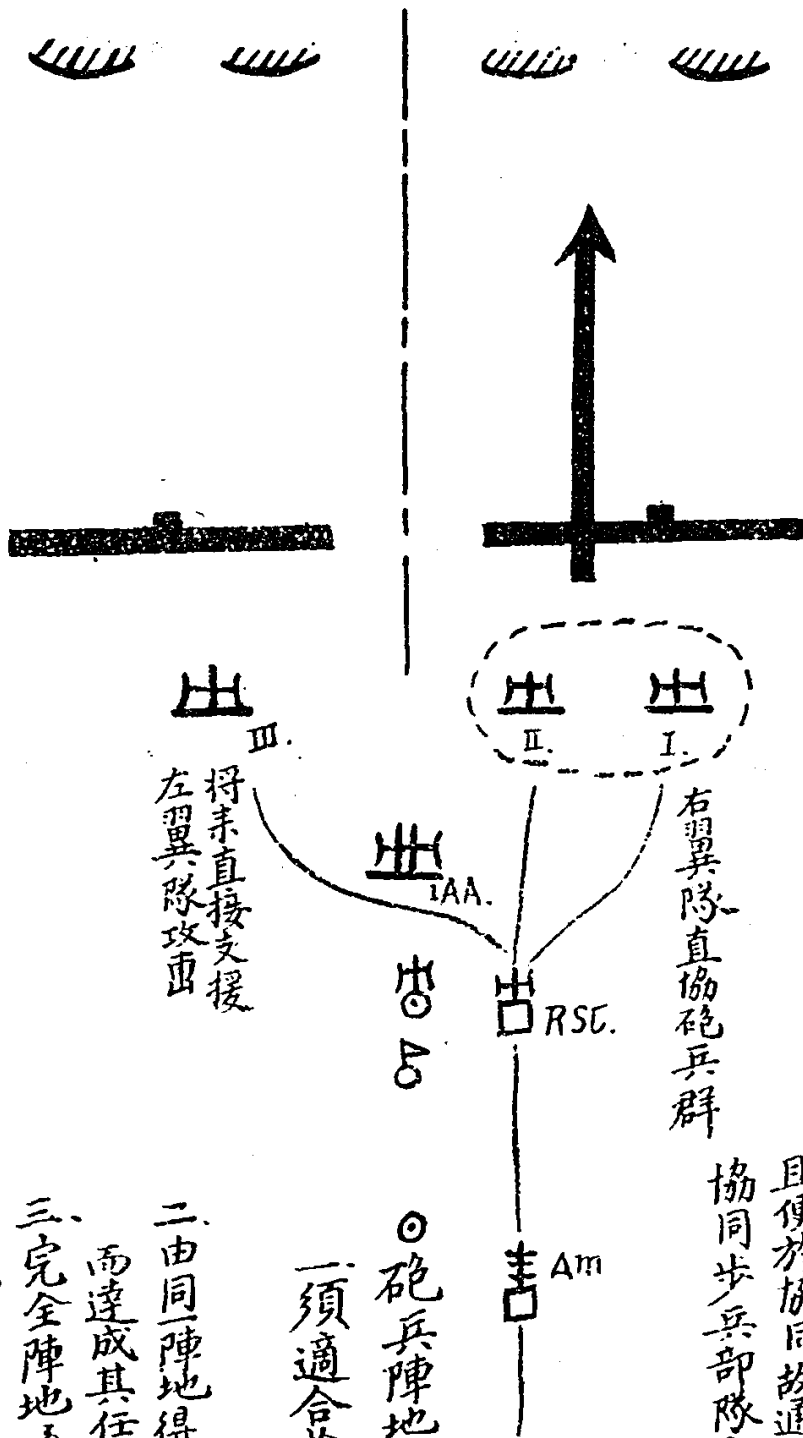
2D.

出

4. 担任連絡之區分
5. 通信



# 其五 砲兵配置一般之要領



◎直協砲兵羣之陣地

為使其步兵容易保持連絡且便於協同故通常宜選定該協同步兵部隊之後方為要

◎砲兵陣地選定之要旨

一須適合於

- 1. 任務
- 2. 狀況
- 3. 火砲之特性

- 二由同陣地得隨戰鬥經過而達成其任務為緊要
- 三完全陣地通常難期發見但須不失戰機而極力求之

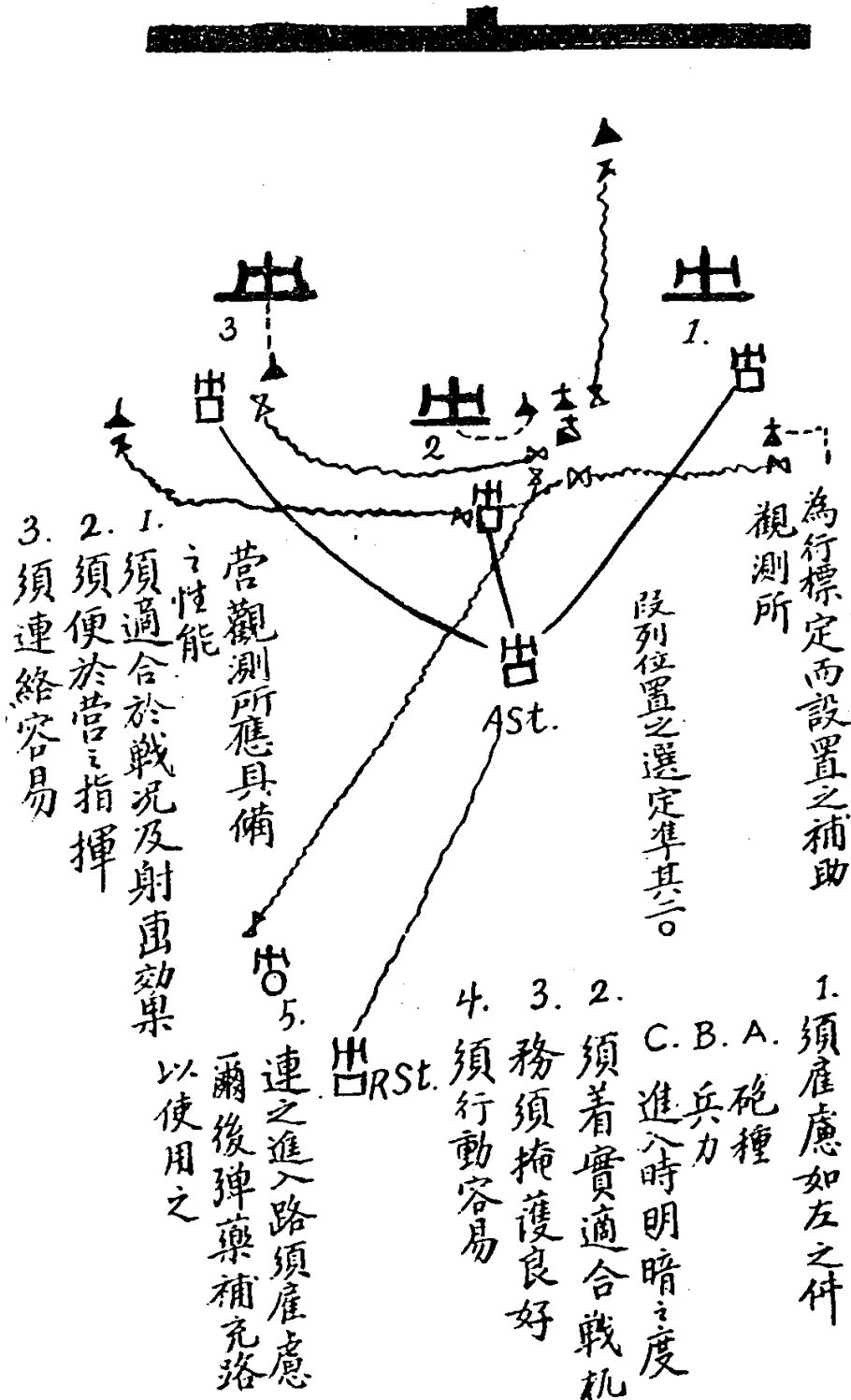
其六

步兵之配屬砲兵其隨伴砲兵之比較

參照其二

區分	隨伴砲兵	配屬砲兵
指揮系統	砲兵指揮官	步兵指揮官
對步兵關係	以支援步兵為主 以增加步兵威力為從	以增加步兵威力為主 以支援步兵為從
用法	以作砲兵之用法為主 以作步兵重火器之用法為從	以作步兵的重火器之用法為主 以作砲兵之用法為從
陣地	近於第一線	更進出於前方
射擊實施上之特徵	有相等餘裕之時間通常由一陣地以期達成其任務為主	須最迅速以達成其射擊之目的時常以一陣地作目標
射擊準備	以行射擊準備為主	通常無準備時間

# 其九 砲兵營之陣地配置



◎ 進入地域及進入路選定之主眼

# 其二。砲兵連之陣地配置

◎砲兵放列陣地選定之要旨

一、要旨 1. 以不互相妨害射速為要

2. 得應狀況推移以達

成其任務

◎段列位置選定之要旨

1. 務得掩護敵眼敵火

2. 交通自在

3. 便於補充彈藥

4. 便於自衛



二、應慮之件

1. 須有適應任務之射界

2. 指揮及連絡須容易

3. 須有十分之地幅

4. 進入及進出須容易

5. 須得遮蔽敵眼敵火

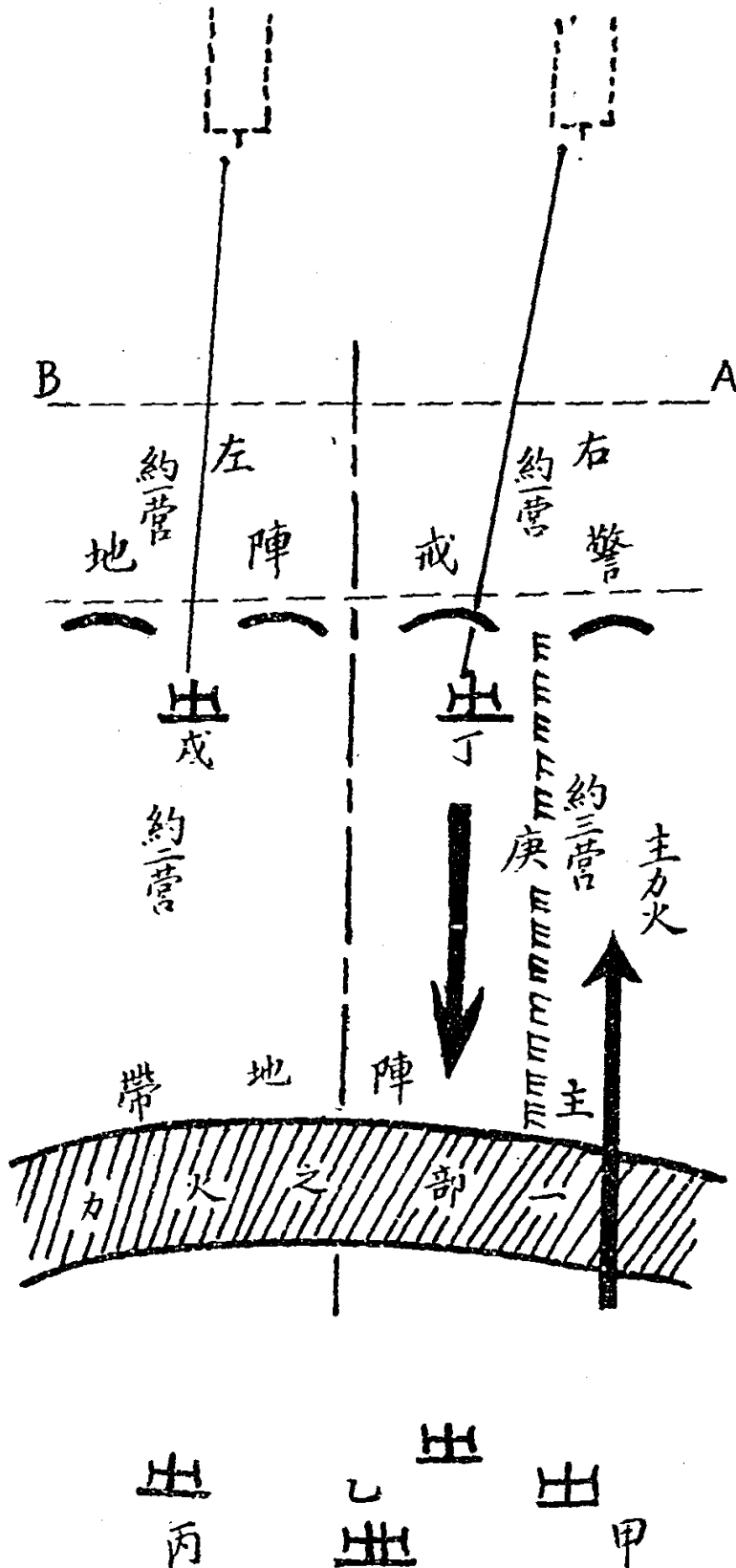
6. 射向附與須容易

7. 須便於陣地變換

8. 須便於彈藥補充

9. 互斯不能溜滯之地域

其三 防禦陣地占領之砲兵



占領陣地時師命令中關於砲兵隊應記載事項之例

砲兵隊應以主力於甲乙間之地域以一部於丙附近占領陣地須準備如左之火力

(1) 妨害敵之攻車準備

約二營

依情況以使用主力

(2) 支援警言成部隊

左右兩地區占領部隊之戰鬥區域內 各一營

(3) 任主陣地帶前之阻止

右地區占領部隊之戰鬥區域內 約三營

左地區占領部隊之戰鬥區域內 約二營

(4) 任攻勢移轉之支援

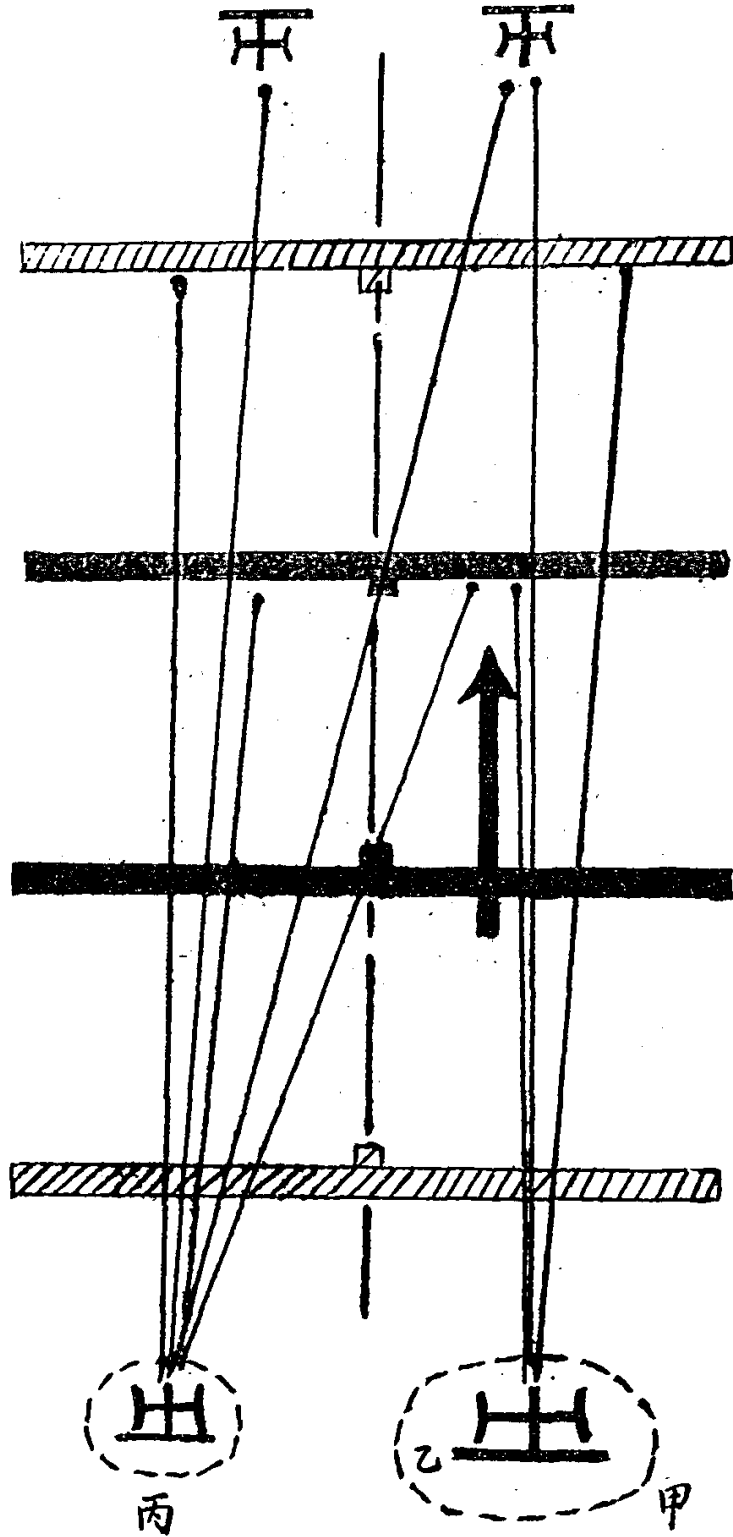
庚以東之地域內 主力火

戰鬥初期應配置二連於丁戊附近以妨害A B 兩敵之接近又應以一部火力配置於主陣地帶內部

効力射準備射車於明X日午前七時約每員施一點鐘

使用於本防禦戰鬥之彈藥 野砲一門以Y發十五榴一門以Y發為標準但攻勢移轉野砲至少須準備Y發明X日天明後以飛機二配屬之

其二 遭遇戰之砲兵



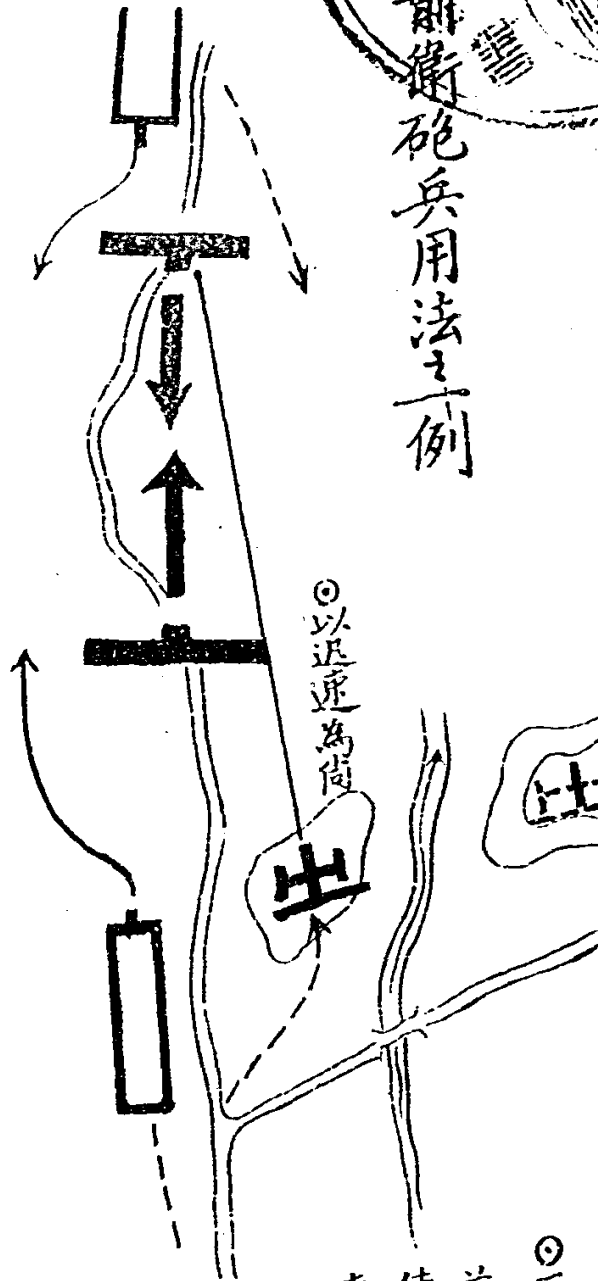
◎要領

- 一 師長適時得使本隊砲兵挺進應其所要而令從速加入前衛
- 二 師長於展開之先務以一部砲兵派出於前方或令射程遠大之砲兵迅速占領陣地以使敵不得已而過早展開之為有利

等之戰鬥以確實獲得先制之利



前衛砲兵用法之例



◎以迅速為尚

出

此陣地雖良好但不適合於狀況

◎原則

前衛司令官須使前衛砲兵迅速占領陣地

1. 使協力前衛占領要地

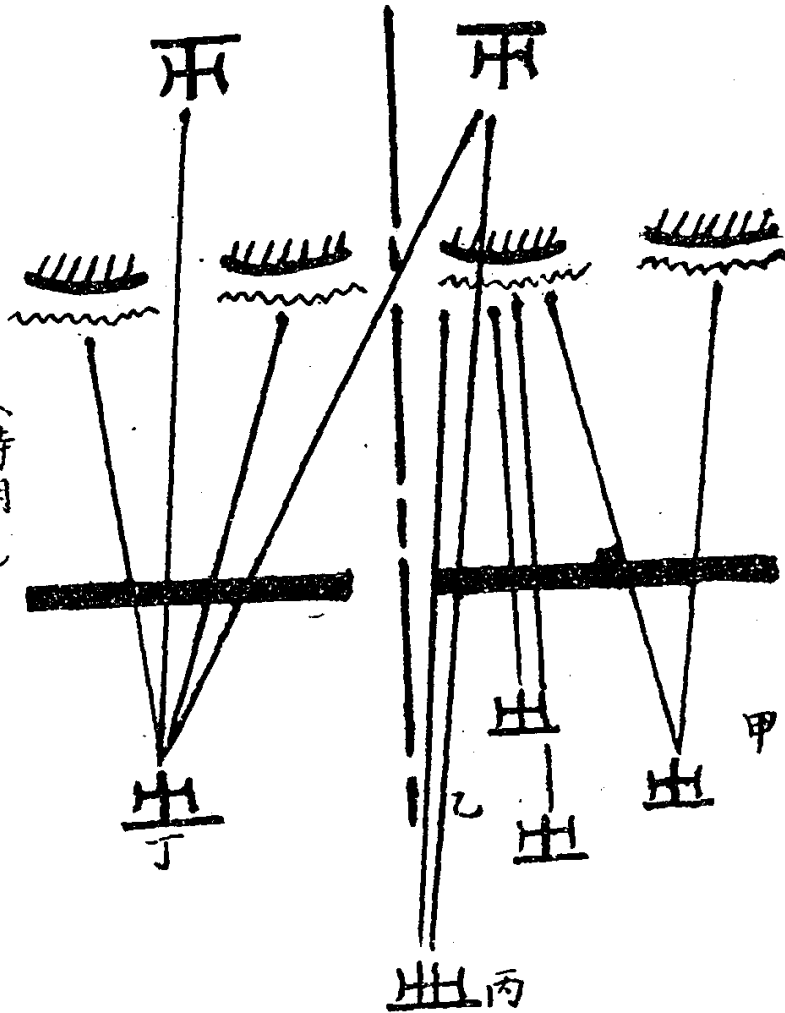
2. 或妨害敵之展開

遭遇戰時師展開命令中關於砲兵隊應記載事項之例  
 砲兵隊應以主力於甲乙間之地域以一部於丙附近占領陣地先任敵  
 砲兵之制壓及阻止敵之前進後須以主力直接支援右翼隊攻擊手  
 俱隨戰鬥之進展應以連準備配屬於右翼隊



# 其三 陣地攻擊手 (拂曉攻車) 之砲兵

○ 攻車實施時砲兵開始射擊之時機由師長命令之



三. 障碍物之破壞

時期  
方法  
破壞口數

基於師長之計劃  
狀況既須顧慮

障碍物之種類  
我之砲兵尤應注意

準備彈藥數  
戰車之有無  
等而定之

1. 主要各時期與步兵部隊應直接協同之火力
  2. 其他所望之火力及其目的
  3. 應占領障地之地區
  4. 應得使用彈藥之概數
  5. 効射準備及効力射開始之時
  6. 關於障地變換之事項
  7. 應配屬於步兵之部隊
- 其命令中應關於砲兵事項

一. 開進配置時

○ 陣地攻車要領

本隊砲兵中應以所要兵力

1. 支援警戒部隊
2. 掩護師主力之行動

二. 就攻車準備位置之時

## 陣地攻擊時展開命令中關於砲兵隊應記載事項之一例

砲兵隊於乙日午後十時開始行動以主力於甲乙丙間之地域以一部於丁附近占領陣地至天明時射車開始約行一點三十分鐘効力射準備及攻車準備射車以破壞右翼隊攻車正面之鉄絲網為主

其後應約以四營於右翼隊一營於左翼隊直接支援該部隊等之攻車但又約以三營準備於右翼隊方面阻止敵之攻勢  
天明後以飛機二配屬之

本攻車應使用之彈藥數如左

野山砲一門

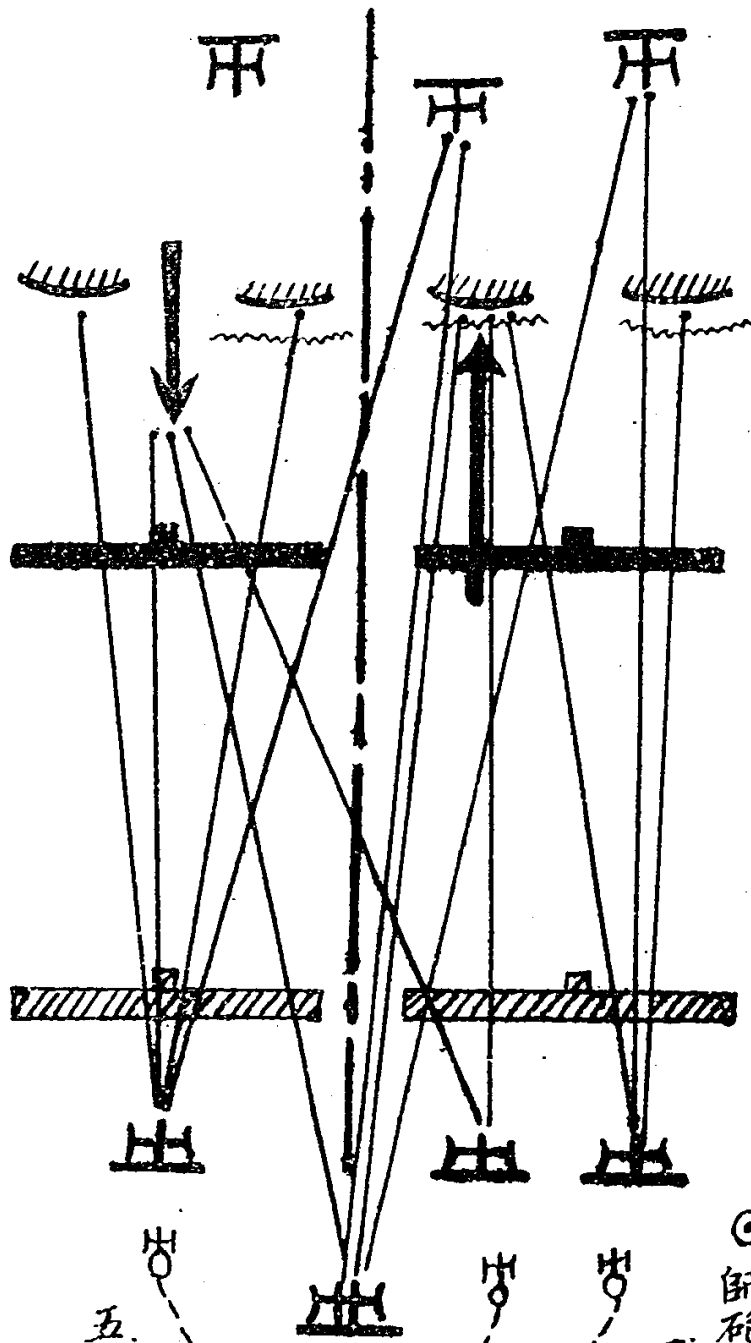
Y發

十五榴一門

Y發

其二

師砲兵統一之用法



◎師砲兵之主任務

一直接支援

二阻止射擊

三破壞障礙物及其他障地設備

四對砲兵戰

五遮斷交通及任擾亂等之遠戰

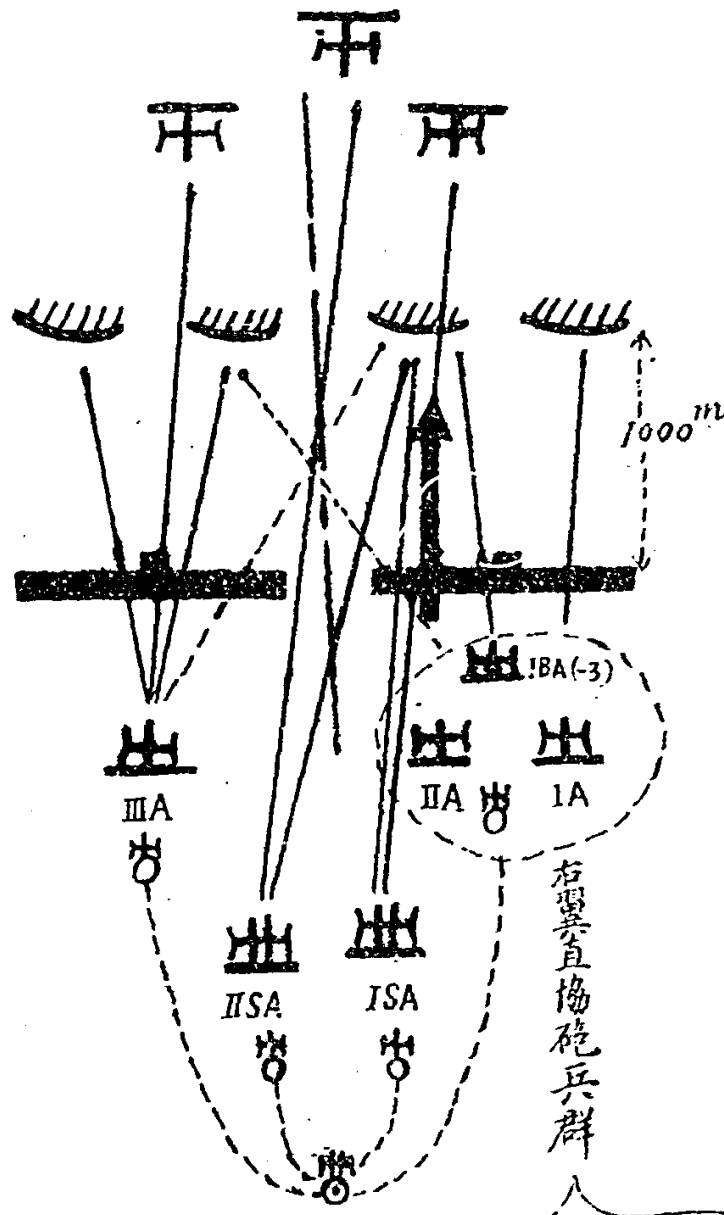
六其他

◎原則

師長應將師固有之砲兵及臨時配屬砲兵之全部以任命師砲兵指揮官  
 統一指揮之為原則然依狀況亦有時以所屬兵力配屬於第一線步兵指揮者

# 其二五 直協砲兵羣之用法

◎原則：直協砲兵羣務以師固有之砲兵充任之為要



◎直協砲兵羣之任務

- 一 主要的其其應直接協同步兵部隊任
- 二 於戰鬥初期任對砲兵戰等
- 三 依狀況得任其其他步兵部隊直接協同

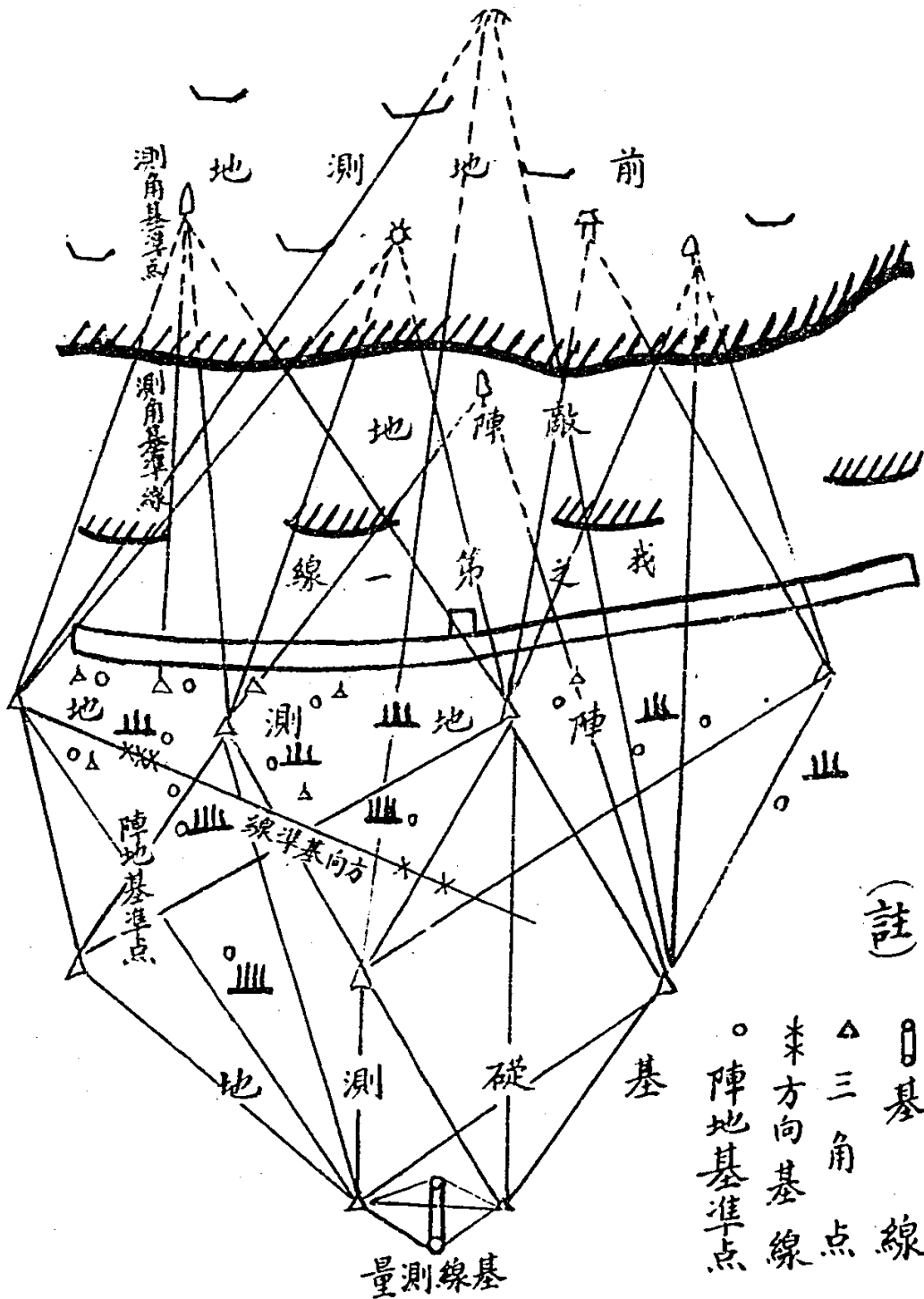
此種部隊之任務與一定之步兵部隊（如右翼隊）行常續的直接協同既便於互相調協（協定及基於協定而實施等）且於直接協同之時期亦得專心一致以期確實達成其任務故於其威力之發揚上極為有利

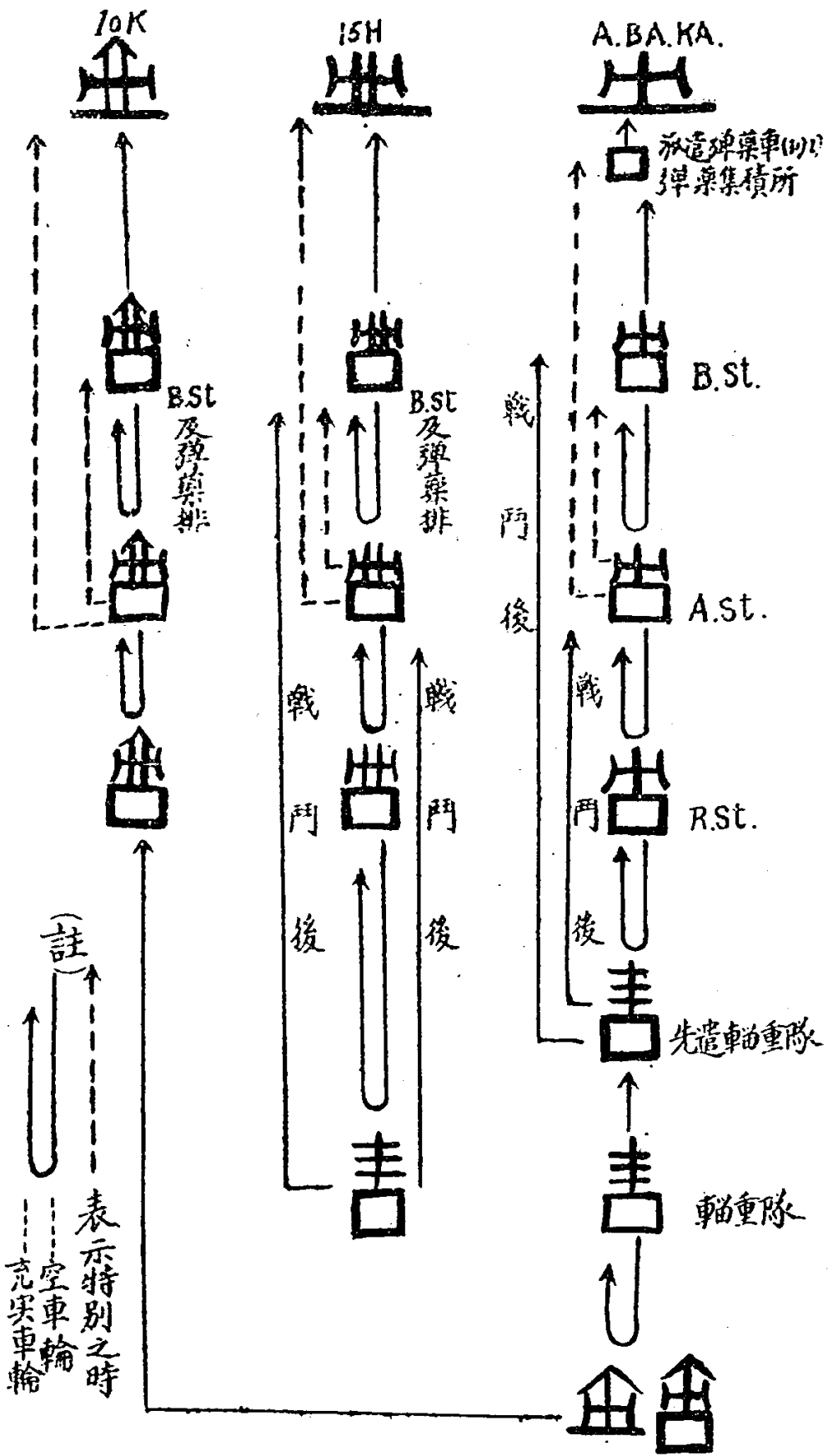
- 一 直接支援
  - 二 阻止
  - 三 障礙物及其陣地設備破壞
- 等

其二六

砲兵測地之要領

(係關之地測地前，地測地陣，地測礎基)





其文

野戰砲兵彈藥補充之系統

# 第四章

## 航空兵戰術

## 其一 航空隊之性能

### 一. 飛行機之性能

1. 有著大之速力以任地上軍隊不能企及之遠距離及近距離之搜索並偵察勤務
2. 或行制空掩護又得憑其爆擊之力量能破壞湮滅敵背後之重要地點交通機關及軍需品等
3. 其地上各兵種部隊協力以及參加地上戰鬥而開戰勝之途
4. 畧村之優劣 搭乘者之技能天候氣象時刻等之如何於其價值上至有影響

### 二. 氣球隊之性能

1. 專其飛行隊長短相輔任偵察觀測得以長時間連續從事空中勤務
2. 不僅其地上連絡容易且升騰時亦無須廣大之地域



## 其二 航空隊之種類及任務

一、偵察飛行隊及氣球隊——其主要任務在搜索而尤在能以迅速行動任廣大地域之搜索 氣球隊任長時間連續的搜索又得常於夜間服行任務

二、戰鬥飛行隊——以任制空權及掩護為主有時施行搜索而復生戰鬥機往々其他種飛行机共同行動以任掩護並得實行夜間戰鬥

三、爆雷飛行隊——以爆雷地上之要点及部隊等為主通常

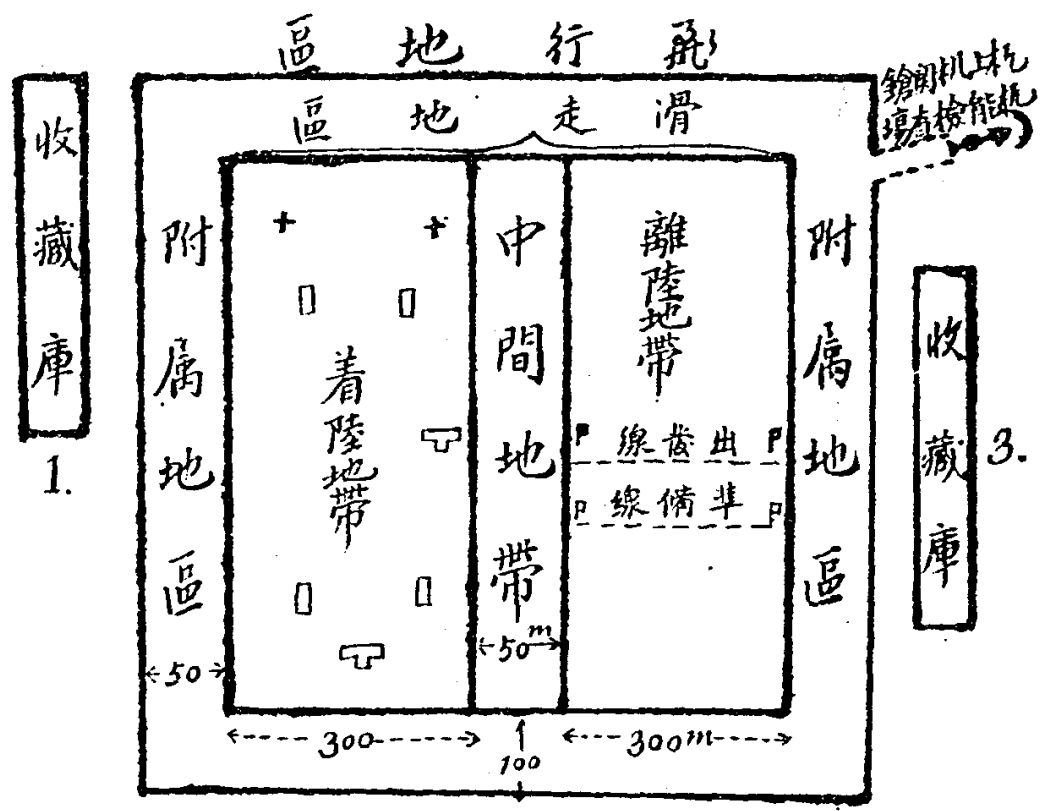
1. 輕爆雷飛機——任比較的近距離目標之爆雷

2. 重爆雷機——任遠距離或須行大威力爆雷之目標及

夜間或遠距離之搜索

○ 飛行隊應其性能以任連絡又有時依射雷攻雷地上目標

# 其三 飛行場之設置及標識



收藏庫 1.

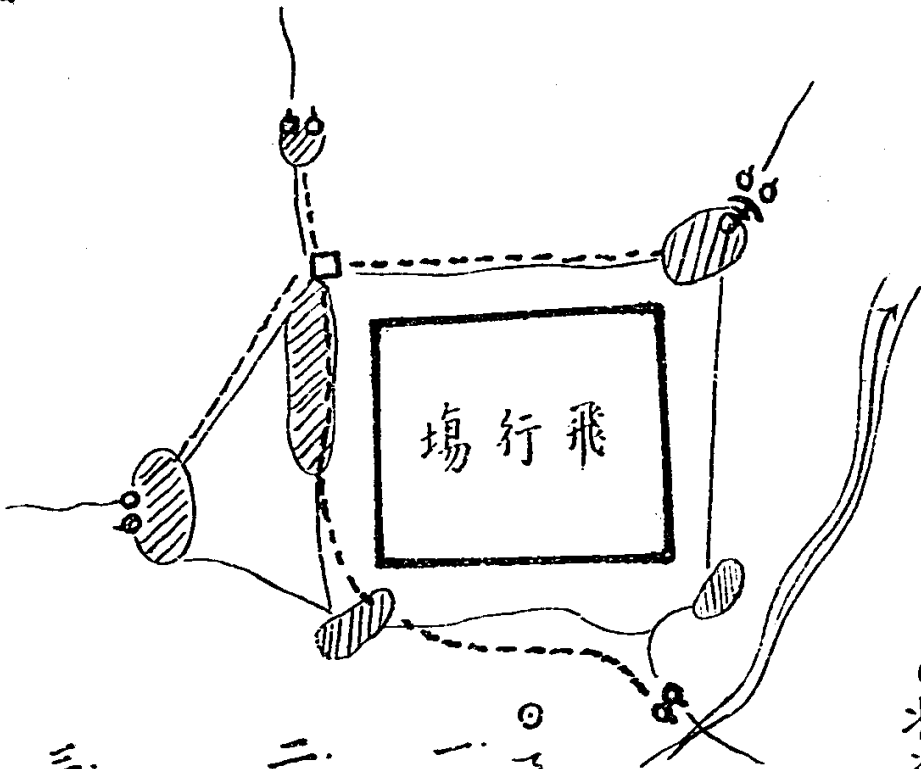
收藏庫 3.

收藏庫 2.

(註)

- 滑走地區應具備之件
    - 一. 要地面平坦
    - 二. 要地盤堅硬
    - 三. 要土質均等
    - 四. 要其恒風之方向一致
    - 五. 要有適當幅員之地積
    - 六. 要少蒙天候及氣象之交感
  - 附屬設備
    1. 大隊本部
    - 飛行隊
    - 材料廠
    - 等事務所
  - 2. 收藏庫、汽車廠、工廠、雷打庫、油庫、彈藥庫、機關槍、機能檢査所及交通設備等
- P 赤色方形旗 | 飛行出發点  
 P 白色方形旗 | 出發準備線  
 □ 白色長方形板 | 着陸地帶  
 □ 白色丁字布板 | 着陸方向  
 + 赤色十字形布板 | 障礙物

# 其四 飛行場之地土警言成及區分



○狀況：例如飛行場附近之住民對我軍無惡意僅有

敵騎兵當出沒於飛行場附近

配置 一警成兵力為軍官所指揮；步槍四班

二警成時於步哨外附近之村落得派

遺偵探

○飛行場之區分

一根據飛行場……為飛行隊勤務之基點諸般

設備皆應完備

二前進着陸場……由根據飛行場直接服行

任務困難時為近接敵方而設置之其必須

設備之程度則視諸情況而定

三臨時着陸場……為連絡及其他目的而設置之

○飛行場：夜間標識通常用標燈或照明燈識別之

# 其五 飛行隊之基本隊形

◎ 後方機為單數時則適宜配置於一側

◎ 飛行隊空中勤務之隊形

一 單機

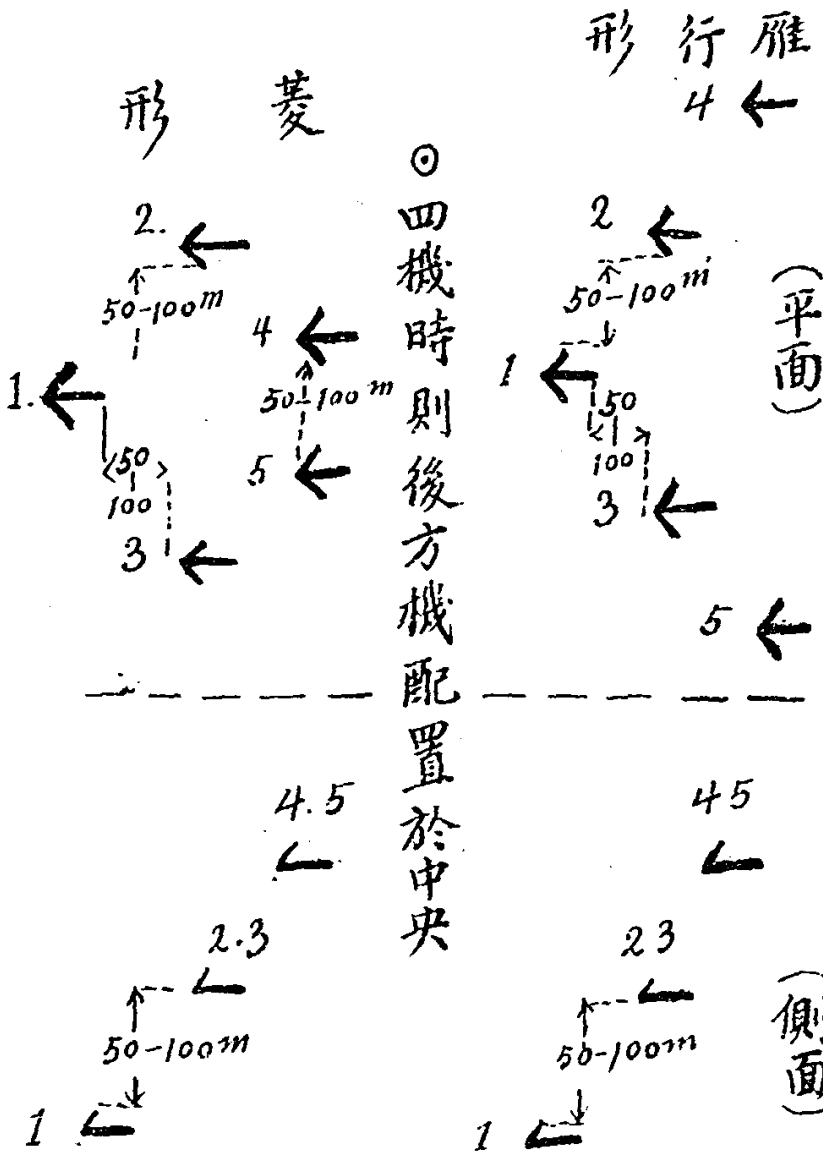
二 編隊

1. 單編隊——由數架編成  
以上級資深者為長

2. 編隊羣——由數個單編隊編成以上級資深者為長  
編隊長兼編隊羣長

3. 編隊團——由數個編隊羣編成其隊形準編隊羣  
編隊團長以先頭編隊羣長兼任之

◎ 四機時則後方機配置於中央



其六 飛行隊之空中勤務

