

590

# 德譯聯合兵種之指揮與戰鬥附圖

---

中央陸軍軍官學校

民國二十五年印

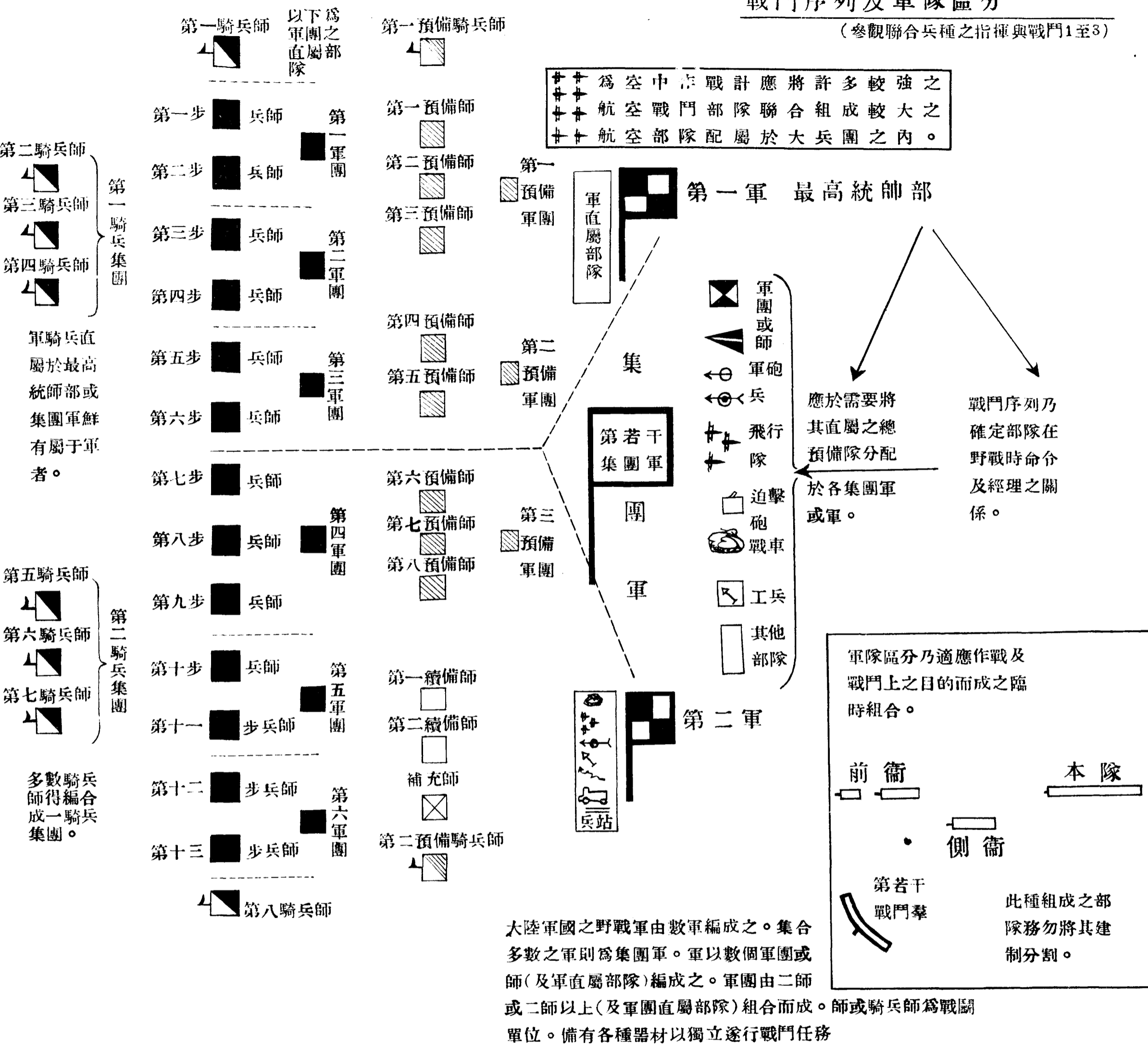
上海图书馆藏书



A541 212 0024 1960B

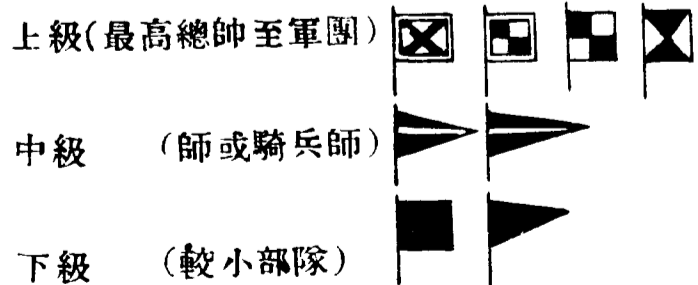
戰鬥序列及軍隊區分

(參觀聯合兵種之指揮與戰鬥1至3)



指揮部

分為



指揮官

凡掌獨立之混成部隊之命令權者該之軍隊指揮官，指揮官最高尚之性格為責任心，懈怠因循較之方法選擇錯誤之過失為尤大。

指揮

(參觀4至17)

指揮之基礎

任務

明示其所欲達之目的

情況

通常不甚明確。正確利用已知之各點為判斷根據！

根據任務與情況而下決心。

決心須為整個的，志於勝乃能獲勝。非有重要原因，其決心斷不可放棄，務常以統籌全局為主。

### 追擊

收獲勝利之果，殲滅殘敵！  
此舉需事前準備，凌厲無前之勇敢，乃能免除新會戰新犧牲。

對於敵之側面及背面壓迫之

對於決勝地點，須配備主力，故軍隊於配備之初，即應按此目的而配備之，重點(務須明示於命令之中，)

(在戰鬥間倘能於預期決勝以外之地點，可獲勝利當即決然利用之)

### 攻擊

乃能制敵于被動地位，此際最能發揮其價值者，為一翼或兩翼之包圍，或拊敵之背，如是乃能殲滅敵人。

當決戰之際，應以一切可使用之兵力而用之  
大運動性可以補救兵力之劣勢  
利用黑夜秘密運動  
最大行進能力為鐵道及摩托車

### 持久戰

或以守勢或以攻勢欺騙敵人或牽制敵人，以贏得時間並力避真實之戰鬥，若正面廣闊則常以大部份任持久戰，鞏固地形。

當兵力微弱，指揮官亦應竭力應付時，則宜於非決戰地點節用其兵力

守者利用地形以不防礙於其他場所前進行攻擊之友軍在戰術上之協同動作為度

### 防禦

僅用以對優勢強敵，或靜伺其隙以便實施適時之攻擊於另一陣地或抑留以待機，——地形之增強足以增進防禦之力。對於優勢之敵，可以維持均衡，——竭盡最後一人之力頑強抵抗。

守者之觀察敵情不明瞭

利用一切方法搜索及監視

作乘機反攻之用

留置強大預備隊

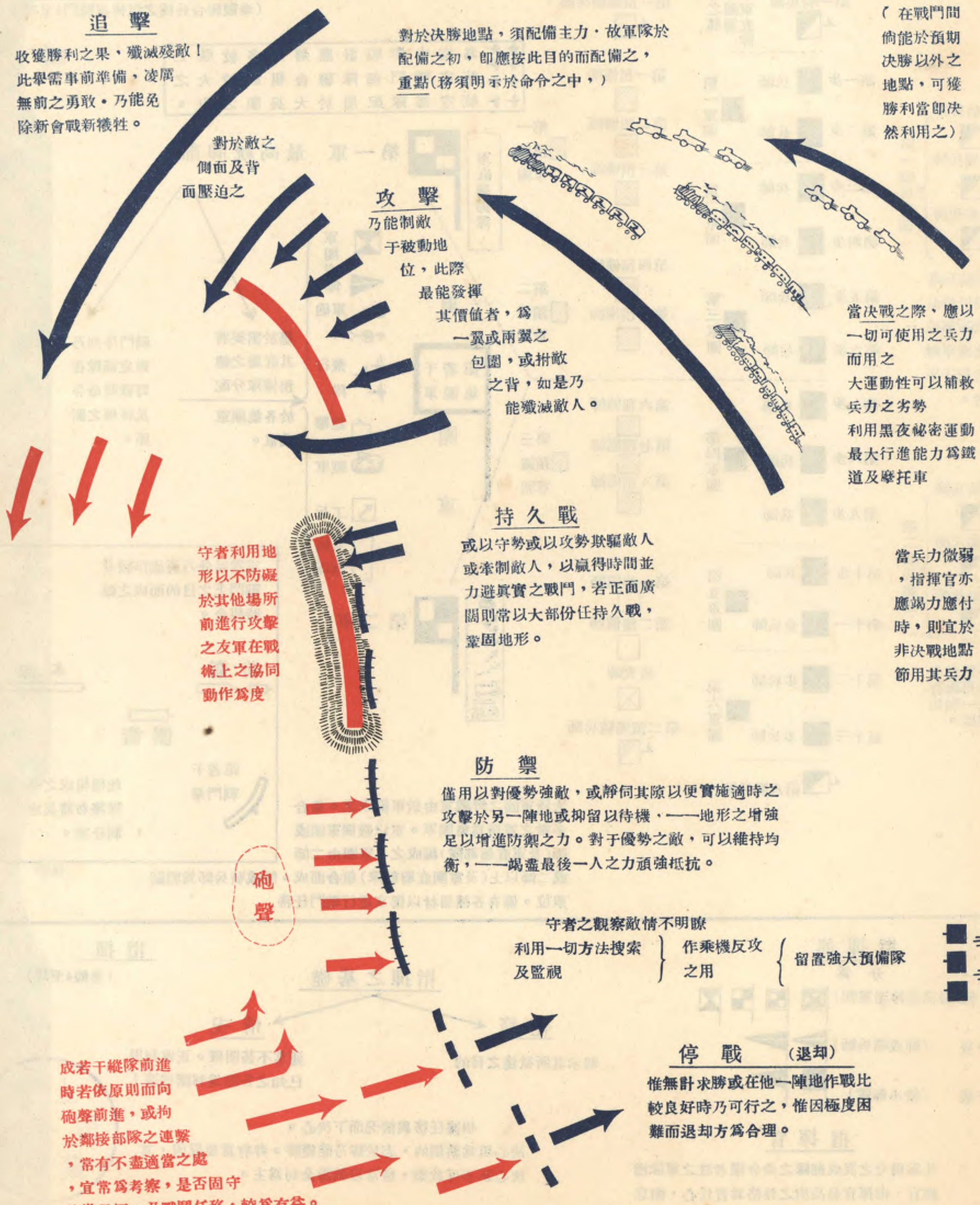


砲聲

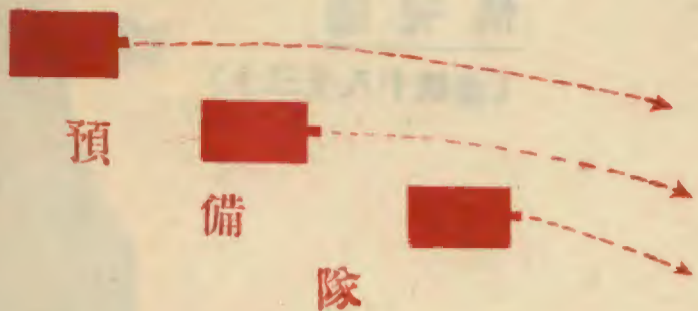
### 停戰 (退却)

惟無計求勝或在他一陣地作戰比較良好時乃可行之，惟因極度困難而退却方為合理。

成若干縱隊前進時若依原則而向砲聲前進，或拘於鄰接部隊之連繫，常有不盡適當之處，宜常為考察，是否固守前進目標，及戰鬥任務，較為有益。

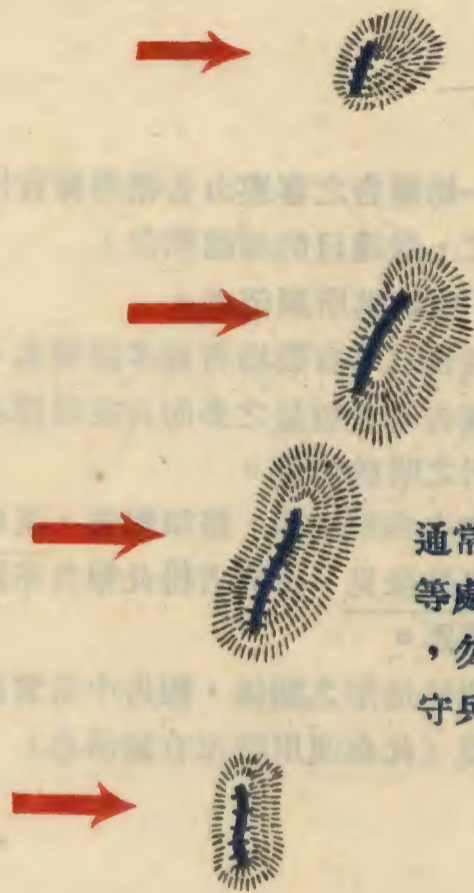


指揮 (續前頁)



預備隊  
須常能用以包圍敵人或掩護本軍翼側。宜在兩翼梯次配備之。

展開作戰軍隊之正面幅視乎戰鬥目的，所在地形，及有無依托而定。又正面幅依攻擊與防禦而各異。



設有優越之地形，或更得以人力增強者，其正面可以較寬。

通常以羣為戰，此等處宜取欺騙手段，勿令敵人詳知我守兵兵力。

預備隊一經完全加入即應抽調不甚緊張方面之部隊迅速編成新預備隊

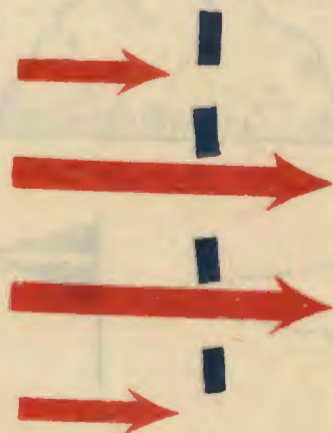


正面過於狹小易受包圍或迂迴之險。

緊附本隊 所以迅速應戰也。

留置後方 所以愛護之也。

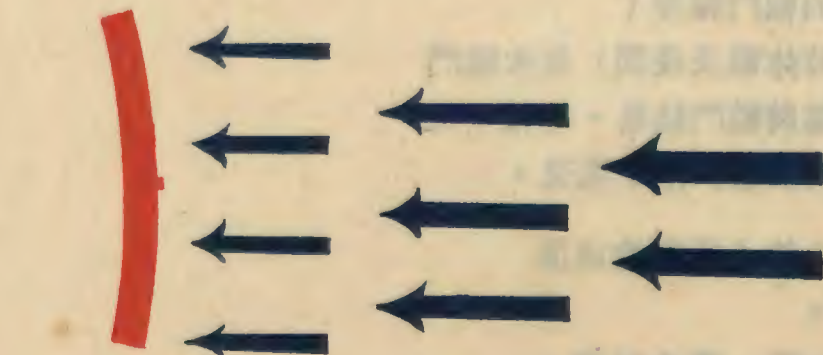
指揮官愈明瞭預備隊加入之時機，則預備隊愈接近前線。



正面過寬，易為敵突破，但較大之正面常可操必勝。

預備隊一經使用即逸出指揮官之掌握然一有可勝之機應毫不躊躇，立即加入，惟不能因下級指揮官之請求加援而調遣失之太早耳。

混合組織  
下之預備隊，有執行獨立戰鬥任務之能力若分割建制則不宜。



決戰  
需要縱深隊形，預備隊亦當嚴備以待。



預備隊  
乃指揮官用以構成重點及發揮其能力於戰鬥過程間之工具。

預備隊之兵力及加入時機宜慎密攷慮，其位置視企圖與地形而異。

通報及報告

情況圖

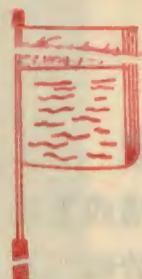
(參觀十八至三十)

通報及報告乃判斷情況之基礎。

最良之報告，倘到達遲滯，即無價值。

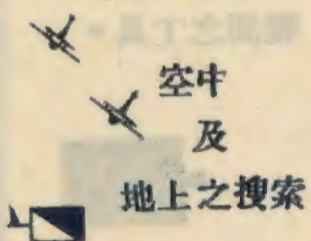
報告須以明瞭為要。

諜報勤務



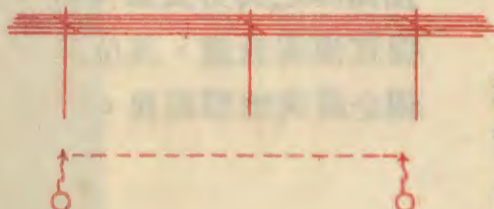
敵方新聞紙之記載

觀察敵人之最初根據點。

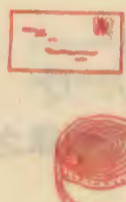


空中及地上之搜索

給與較確實之敵情。



竊聽敵方電話及無線電話及電信。



訊問居民之口供，扣留郵政電局所得之書信報紙稿件電紙。

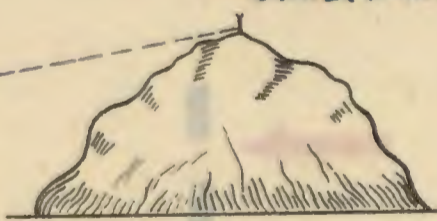


捕獲飛機，汽球。



汽車，傳書鴿，及傳令犬，審訊俘虜及搜檢敵尸之紙片。

空中攝影及憑高瞰察，極能補助或證實各種報告。



戰鬥

各指揮官相互間及各指揮官部隊間之良好連絡

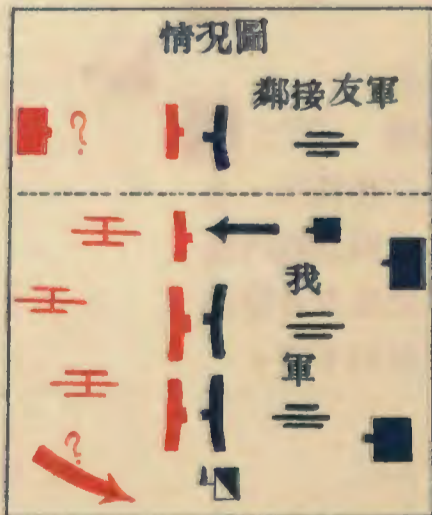
不斷的戰鬥報告！  
(暫時休戰及夜間) 每次戰鬥之後應將戰鬥結果，總報一次，並敘及敵我兩軍現況。

惟戰鬥始能表示敵軍之真現象

每一報告上須將何者為報告人所目擊，何者為由他人所觀察或傳說，何者為臆測，(不可過甚其辭) 分別記載。

報告上之數目字，時間，地點，務求詳確。

一切報告之審察由各級指揮官任之，送達目的須認明白！  
不偏取其所願望者。  
報告之來自戰場者每多誇張也。  
報告不在數量之多而在使指揮者因之明瞭情況。  
初次與敵接觸，務須報告，某地無敵發見，指揮者得此報告亦關重要。  
關於地形之關係，報告中常宜記載(此與運用戰車有關係也)



每司令部內宜派一軍官製調情況圖，并隨時修補之，以便指揮官於戰鬥間得熟籌一切並下決心。

情況判斷

決心

(參觀卅一至卅四)

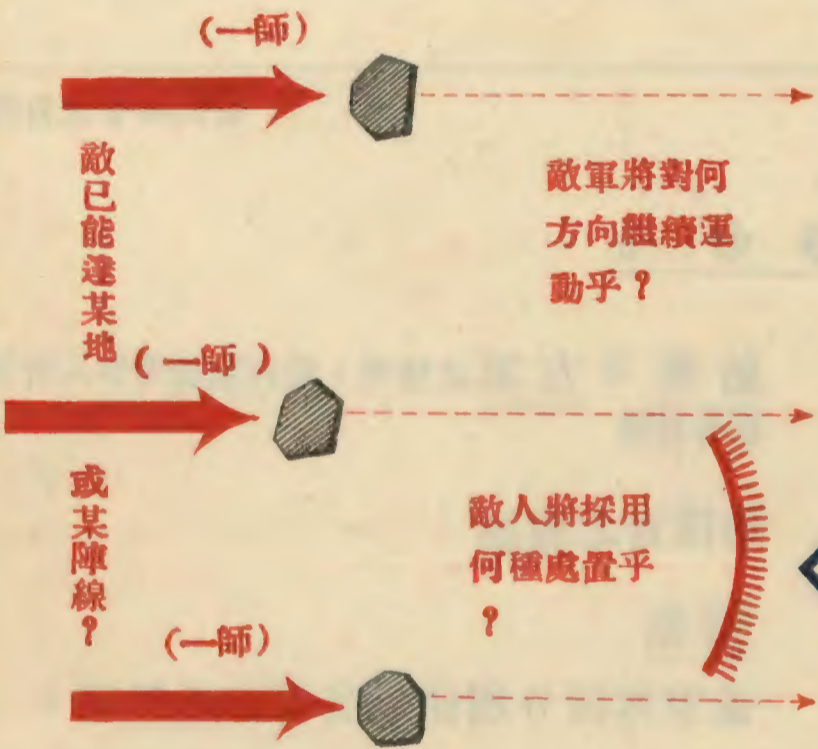
判斷敵軍情況

(不可先存成見)

判斷我軍情況

鄰接友軍之情況如何？

關於敵方兵力及區分是否已得其要領？



敵方之鐵路及

道路交通網如何？

敵軍大概所得執行之處置？

任務上所要求之行動若何？  
例如：攻擊。

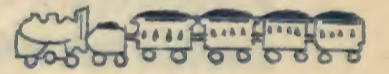
何項兵力：

立可應用？

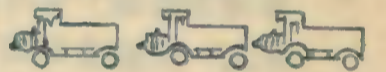
部下各

隊之位

置何在？



關於鐵道與汽車縱列之如何利用應精密審度



尚可抽調之兵力若何？

敵方指揮官及軍隊之特性  
何者能供我判斷之根據

我部隊既往之能力及現在態度尤宜顧及，然處緊迫情況時則當不顧及此。

地形之認明及判斷，影響於所採取之處置頗大。

憑藉諸般情況考察之結果應速下一定之決心。

意志強堅之指揮官，不必時時刻刻，等待情報。

命令

(參觀第卅五至四十六)

決心藉命令以見諸實行。

命令所宣示者厥為：

指揮官之意圖

(簡短，明瞭，不遲延)

下級指揮官之任務

(不可干涉及拘束下級指揮官之獨斷專行)

有時以訓令代命令者，而以在較大場合及提前處置多日事項之命令為尤然。

作戰命令 乃以規整軍隊之戰爭行動

通常宜冠以各團隊之稱號：如軍命令，軍團命令，師命令，砲兵命令，團命令等或依軍隊區分而分為：前衛命令，前哨命令等，作戰命令組成之一例如下：

於欲發作戰命令之前，常先發表預備前令，指示一般的作戰命令之內容以避免部下無益之勞動及過早之準備。

為情況所迫，常有對軍隊之一部或全部而下達各別命令者，其中須敘明其他兵種之必要動作與任務，以便各兵種之協同動作，於各別命令之後當繼以合同命令。

作戰命令不受任何形式之限制，惟力求出之以合同命令形式，其軍隊依行軍序列稱之，如在分進，展開後則從部隊之右翼列舉之。

第一師

發出命令之日時及地點

討字第.....號

師 命 令

軍隊區分應依戰術上之編合按照兵種直接附載於命令詞之傍其順序為：

步兵，特種機關槍隊自行車隊，迫擊砲隊，戰車隊，航空隊，騎兵，砲兵等。

若行軍序列必須規定時則將各部隊列舉於其中此時應於軍隊區分項下（前衛，本隊，後衛）附以（同行軍序列）字樣。

註明下達方法。

敵軍及友軍之情況，但以關於受令人有價值者為限

指揮官之意圖

搜索

依軍隊區分所組成各部隊之任務。

指揮官之位置

師 長

日日命令

(軍團或師部之日日命令)

係規定其內務及人事關係者

司令部命令

乃以規定較大司令部內之勤務者。

繼作戰命令而下達之特別命令應包括下列各項之細部：

- 搜索及偵察。
- 防空。
- 各司令部與部隊間之聯絡。
- 並規定以下各事：
- 先進輜重之運動。
- 給養行李及物品行李之運動。
- 彈藥補充，
- 給養，
- 衛生及獸醫勤務。
- 關於汽車運行之一切技術處置。
- 但在簡單之小部隊則上述之命可載於作戰命令本文中。

關於輜重之特別命令係規定其實施細目如下：

- 縱隊區分，
- 各個梯隊及梯隊以外縱列之任務，
- 空縱列之補充，
- 此項特別命令之給與，僅限于有關係部份，因保持軍令秘密計，常不給與是等後方部隊以作戰命令，僅將必要事項記入特別命令之中。



命令及報告之傳達

(參觀第四十七至五十三)

命令之傳達應依照隸屬之系統行之。

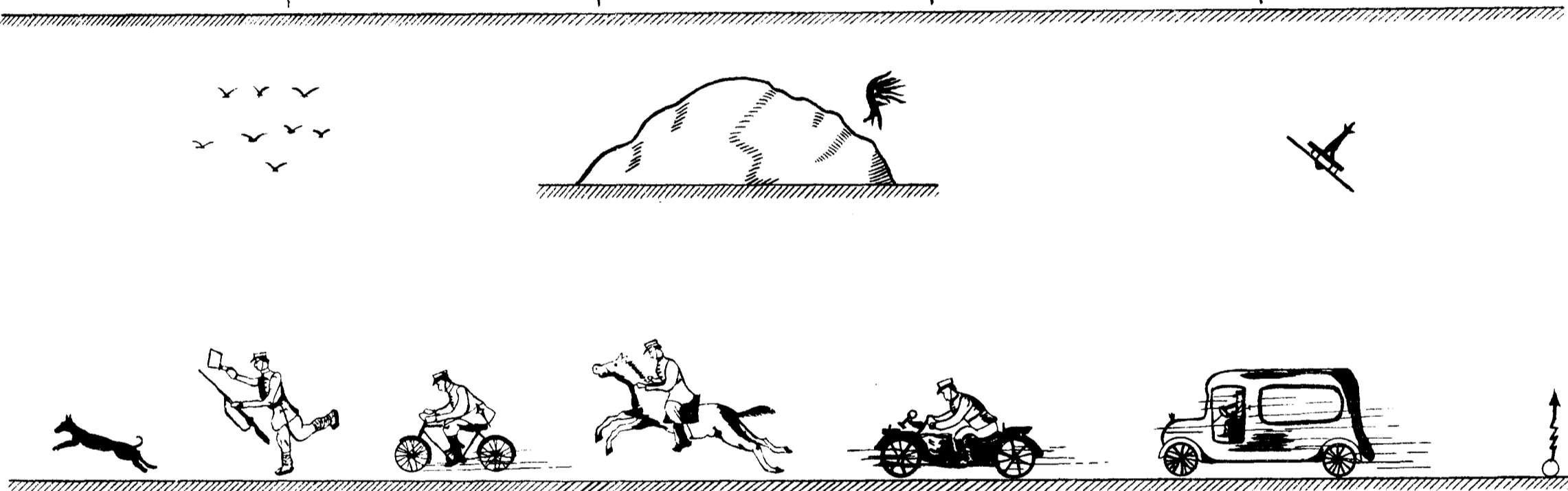


僅於緊急之時得直達命令于一部隊或一機關同時通報越過各部。

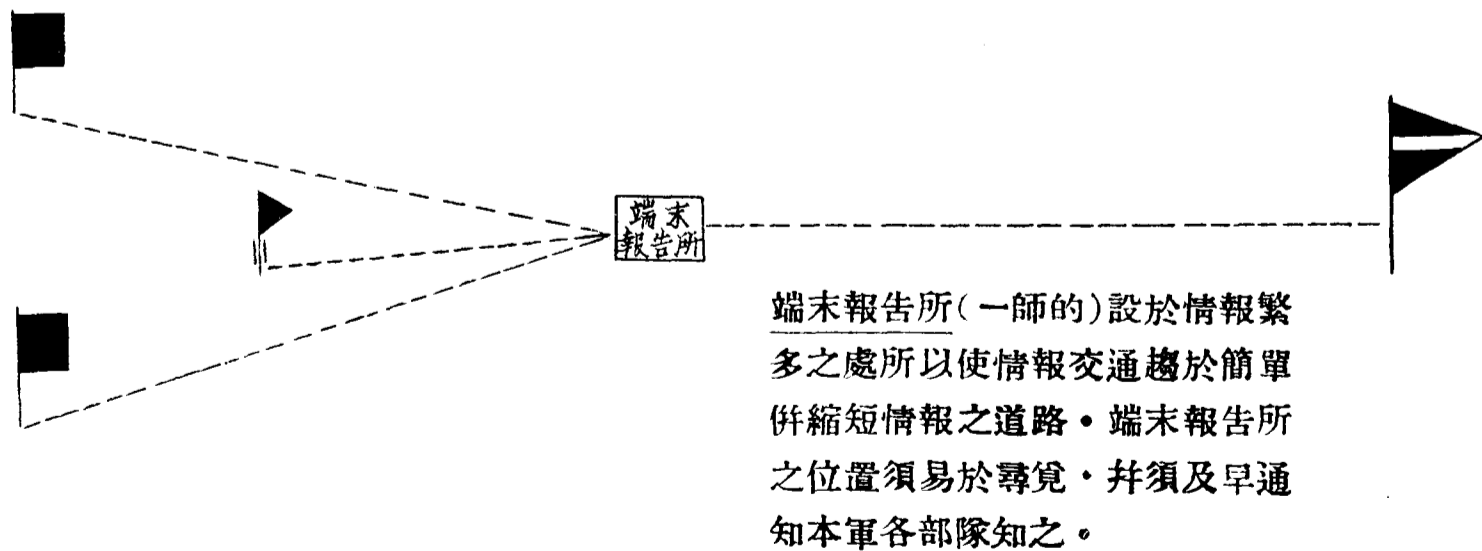
命令及報告傳達之擔任者

主要之通信器具厥為電話。

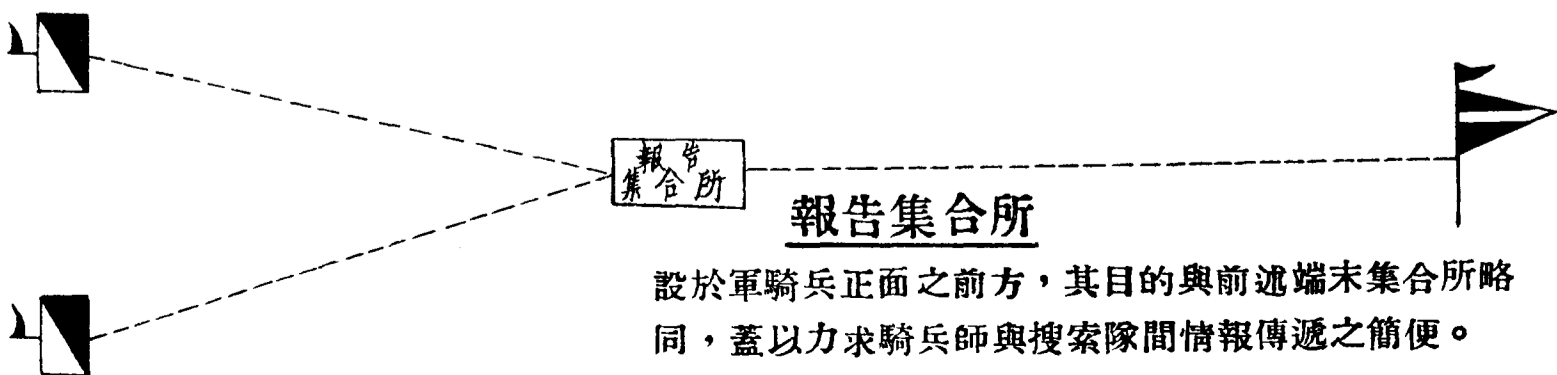
最好為軍官與軍官相互通話。



小部隊中之傳遞命令或報告者應知所遞文件之內容，有時可將多份之命令或通報之副本，用不同方法，別取途徑，較為合宜，有時且須派遣軍官而附以傳騎護衛。



端末報告所(一師的)設於情報繁多之處所以使情報交通趨於簡單併縮短情報之道路。端末報告所之位置須易於尋覓。并須及早通知本軍各部隊知之。



設於軍騎兵正面之前方，其目的與前述端末集合所略同，蓋以力求騎兵師與搜索隊間情報傳遞之簡便。

報告投擲場



無論在行軍駐軍或戰鬥間應設在距指揮官最近之地。用顯明之布條作標誌且附有通信機關之設備

司令部間之連繫

(參觀第五十四至六十)

鄰接部隊相互間之直接聯絡，以由左向右為原則。

步一團

良好而妥捷之聯絡勤務乃指揮適切之基礎有之則各部份之動作乃一致而各兵種乃收協同動作之效。

上級機關向下級機關設置技術的連絡法

關係重大之步砲兵連繫應由砲兵不斷維持之

步三團

步兵用光彈信號以補助與砲兵之連絡

下級部隊應努力施行各種方法以圖接受與維持與上官間之連絡

師通信隊長為全師通信機關統一之準繩，指示其地域內通信網之構築且為於適當時機能構成必要之聯絡起見，應時刻留心考察情況及指揮官之企圖。

步二團

部隊通信軍官與師通信隊長密接連繫，從其所屬部隊長之指示以工作。

前線

傳書鴿

傳令犬

通信彈

遞傳哨

發光信號

視號通信之對於飛行隊

及砲兵而使用者。

回光通信

電話為最重要之技術聯絡方法。最前線三公里之電話線悉用不生誘導電流之複線以免竊聽。

聯絡軍官

地中無線電話

汽球

飛機為上級司令部之聯絡工具

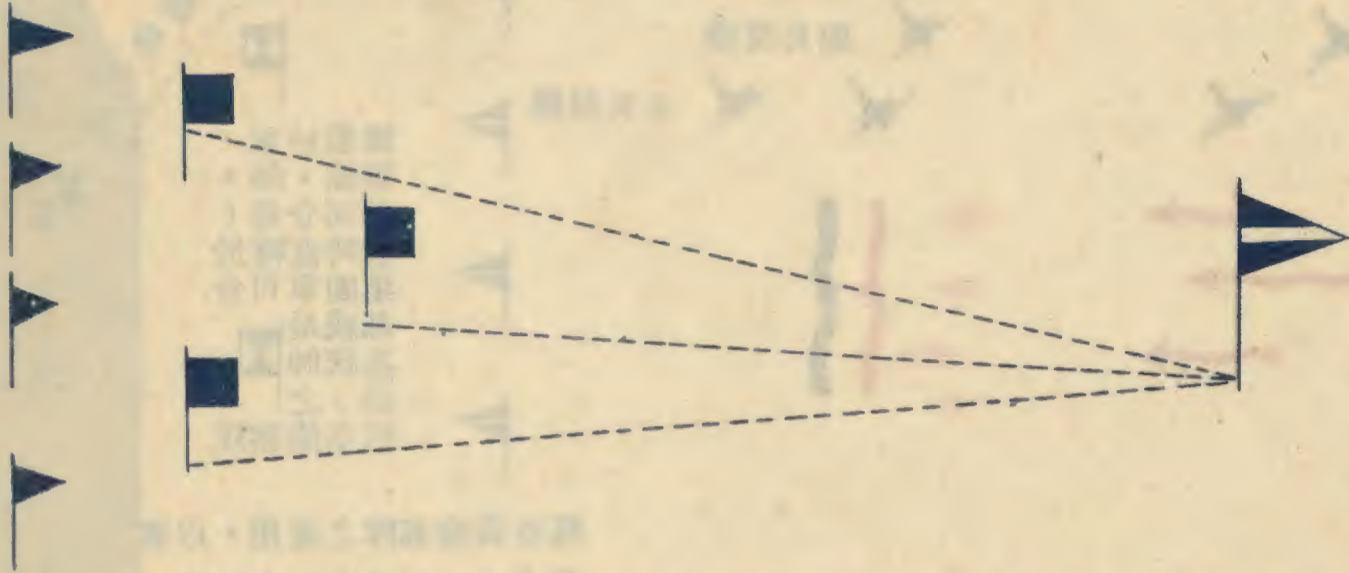
如某項通信方法有洩漏於敵之虞則對於何項報告須用隱語或暗號或某項報告絕對不能應用某種方法等均須審慎考查以求萬全。

至急電報及現字電信僅用於高級司令部。

指揮官之位置

(參觀第六十一至六十五)

上級指揮官之選取位置以能與各部隊迅速而持久聯絡為先決條件。

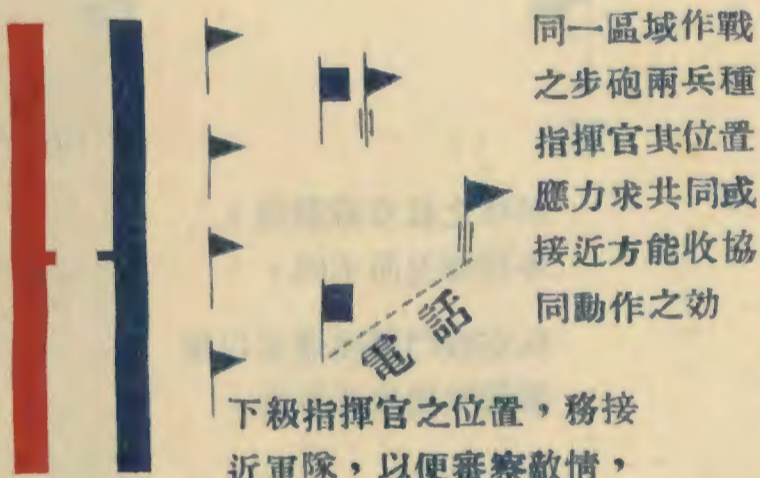


上級指揮官若離部隊太遠，必致延長命令及報告之途徑，且對於部隊難期得個人之感化，且上級指揮官及其僚屬因之不能真切地視察地形

師長應常位置於其部下軍隊之中心。



前進時則在其部隊之前方。分為數隊時，則位於主力縱隊。與敵接觸時，則以目睹敵情為佳



同一區域作戰之步砲兩兵種指揮官其位置應力求共同或接近方能收協同動作之効

下級指揮官之位置，務接近軍隊，以便審察敵情，觀察地形，及使部隊得受個人之感化為斷。

師砲兵指揮官宜於師部附近選定位置

如在師長戰鬥位置不能展望戰場時則專派觀測軍官負展望之責。

師長之戰鬥間位置，為實行戰鬥固以遠在前方為宜但仍須顧及我之通信聯絡設備能避敵最有效之射擊為要。

退却

退却命令已貫徹軍隊指揮官及砲兵指揮官應即往新抵抗陣地

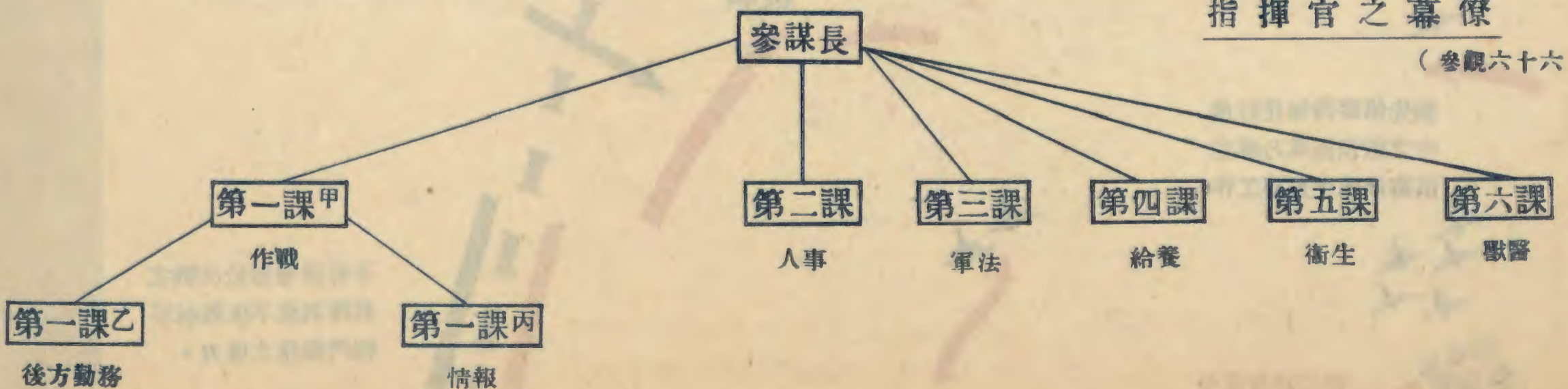
全部下級指揮官皆勿離軍隊。



各級指揮官宜在前方，能使部下發展極端之能力。

指揮官之幕僚

(參觀六十六)



航空隊

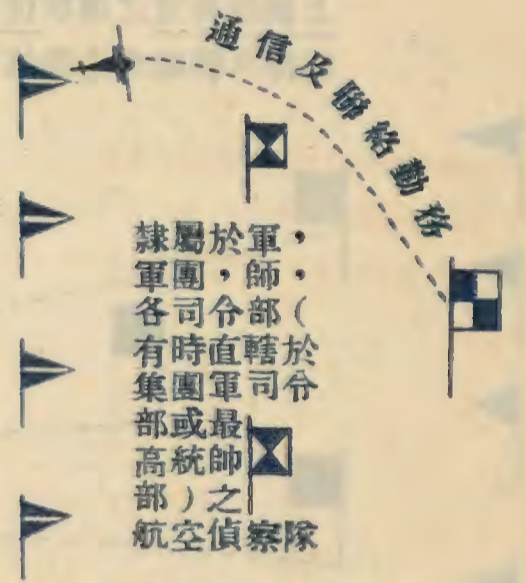
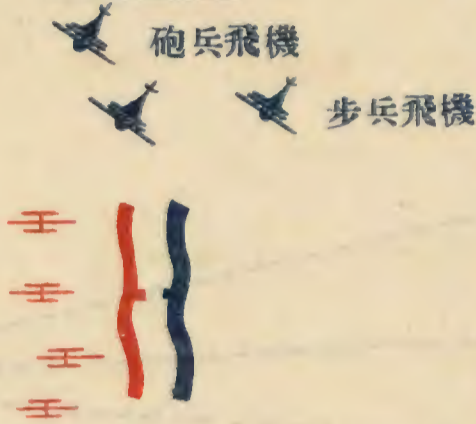
(參觀第六十七至七十九)

航空隊分航空偵察部隊與航空戰鬥部隊兩種

遠距離搜索

近距離搜索

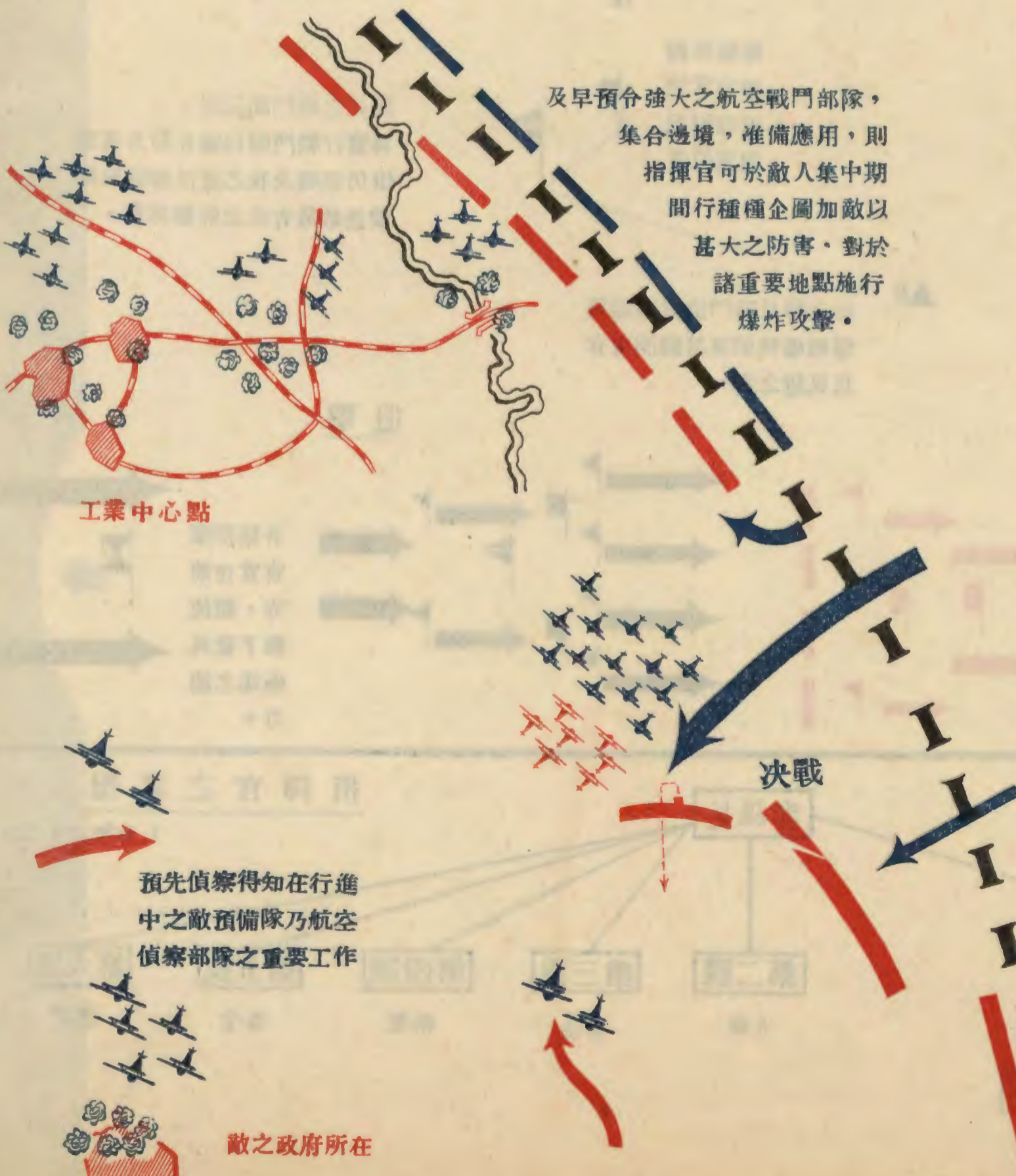
戰鬥搜索



航空偵察部隊之運用，以單機或合二三飛機而成編隊。

航空戰鬥部隊為指揮官掌握下強大之戰鬥力其使用依嚴格之命令規定之

航空戰鬥部隊通常隸屬於上級司令部



及早預令強大之航空戰鬥部隊，集合邊境，準備應用，則指揮官可於敵人集中期間行種種企圖加敵以甚大之防害。對於諸重要地點施行爆炸攻擊。

預先偵察得知在行進中之敵預備隊乃航空偵察部隊之重要工作

作戰期間指揮官之務任，應於重要方面確實施行空中搜索并將優勢之航空戰鬥部隊與其他兵種緊密連合於陸地戰之焦點上空以備決戰，此時所有兵力均須全體團結。

不直接參加於決戰之部隊則應不依賴航空戰鬥部隊之協力。

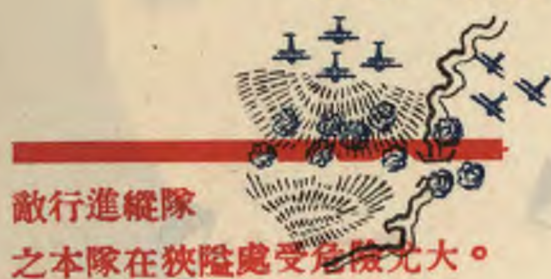


所轄之航空隊數目，各視情況而不同，航空戰鬥部隊通常以集團編隊使用為原則。

戰鬥飛機隊成集團而作低空之飛行  
出見於行進時或作戰時或休息時部隊之上，用機關槍及炸彈施行攻擊，於敵我兩軍物質上或精神上均有重大之影響。

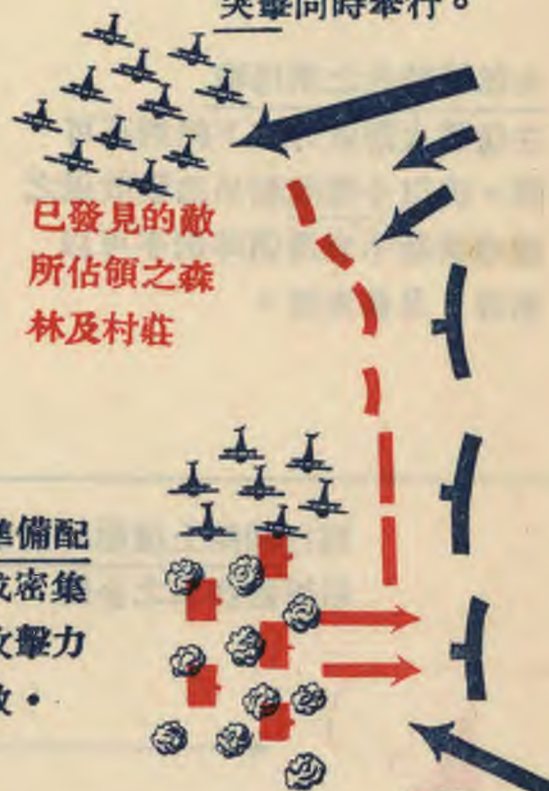
航空隊 (續前頁)

強有力之空中攻擊  
在攻擊重點與步兵  
突擊同時舉行。



敵行進縱隊  
之本隊在狹隘處受危險尤大。

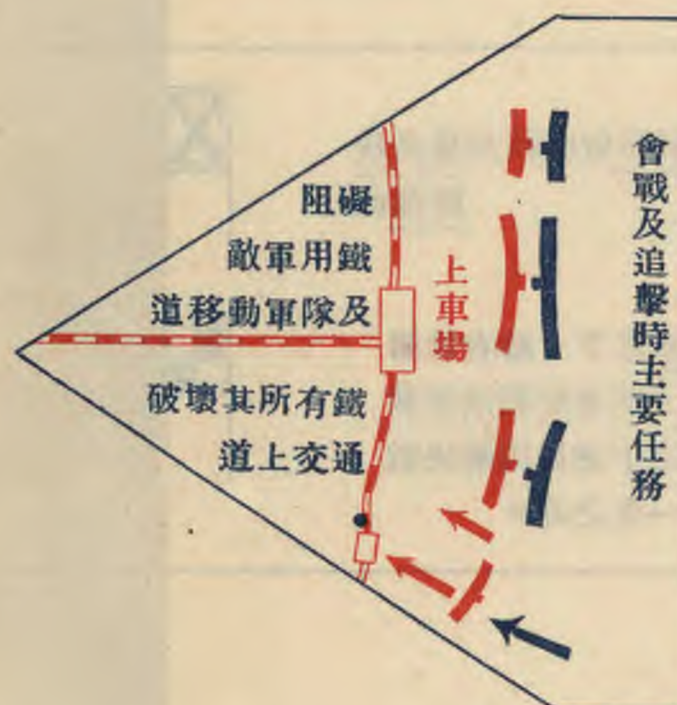
在戰場上飛機  
攻擊之目標



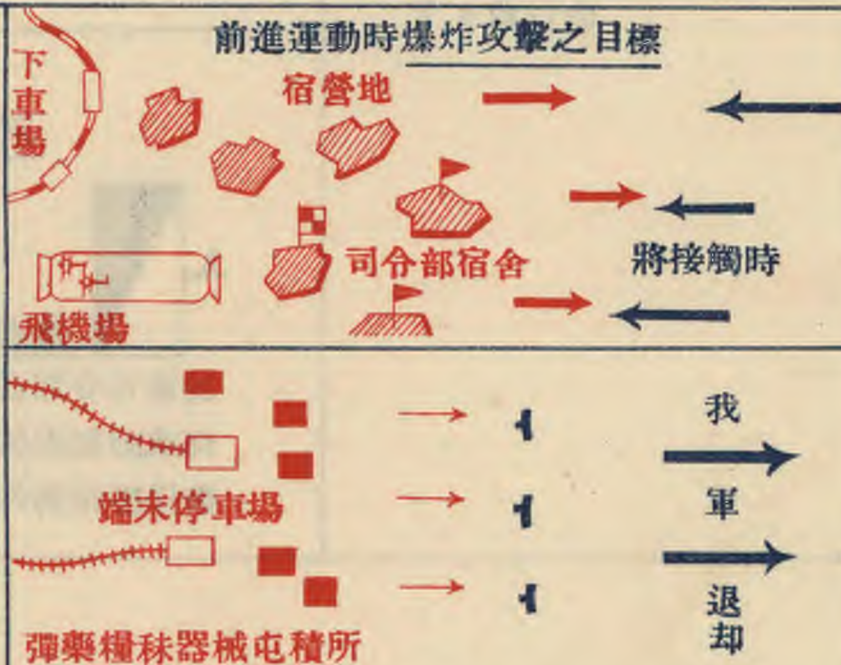
已發見的敵  
所佔領之森  
林及村莊

下車部隊，休息部隊，尤其是騎兵在休息時，以及無掩護之露營對於突來之空中襲擊感受性特大。

對於敵方攻擊步兵之準備配置如能用戰鬥飛機隊成密集隊形攻擊之可萎靡其攻擊力，或遲滯之或完全失效。



會戰及追擊時主要任務



爆擊飛機隊之指揮當為統一的及有計畫的，勿分散其勢力而攻擊砲兵射程以外之多數目標。

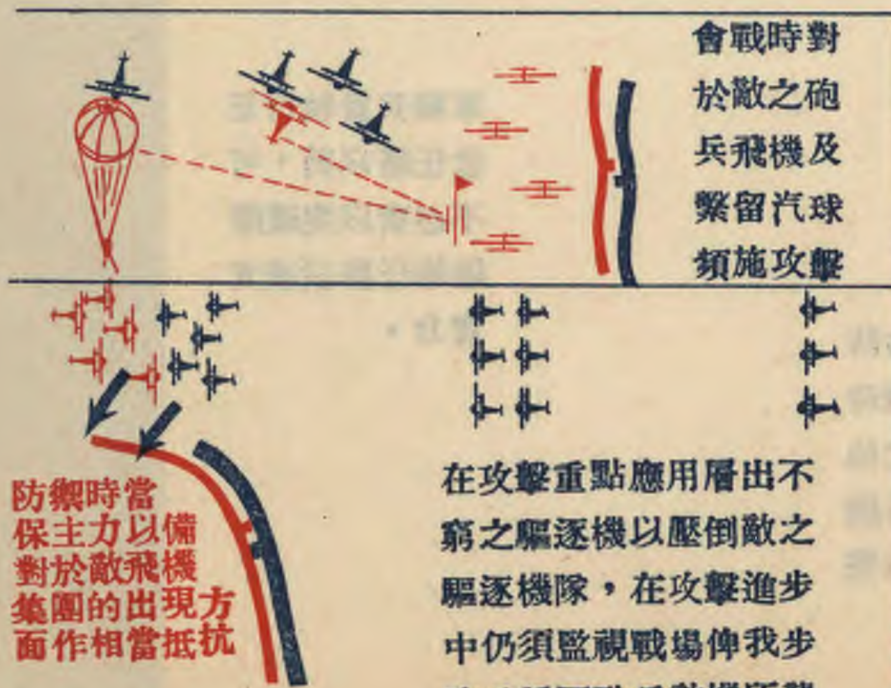
陣地戰時爆擊飛機之主要任務為有計畫的炸彈攻擊，如此能遲滯敵之攻擊準備而使我軍之攻擊容易。

制門機留反  
控戰飛機待攻

欲求本軍空中搜索之安全，及本軍軍隊，構築物，與人民等不受空中之攻擊，並束縛敵方空中搜索之活動非努力於爭佔制空權不可，故集合多數驅逐飛機隊，乃為必要之舉。

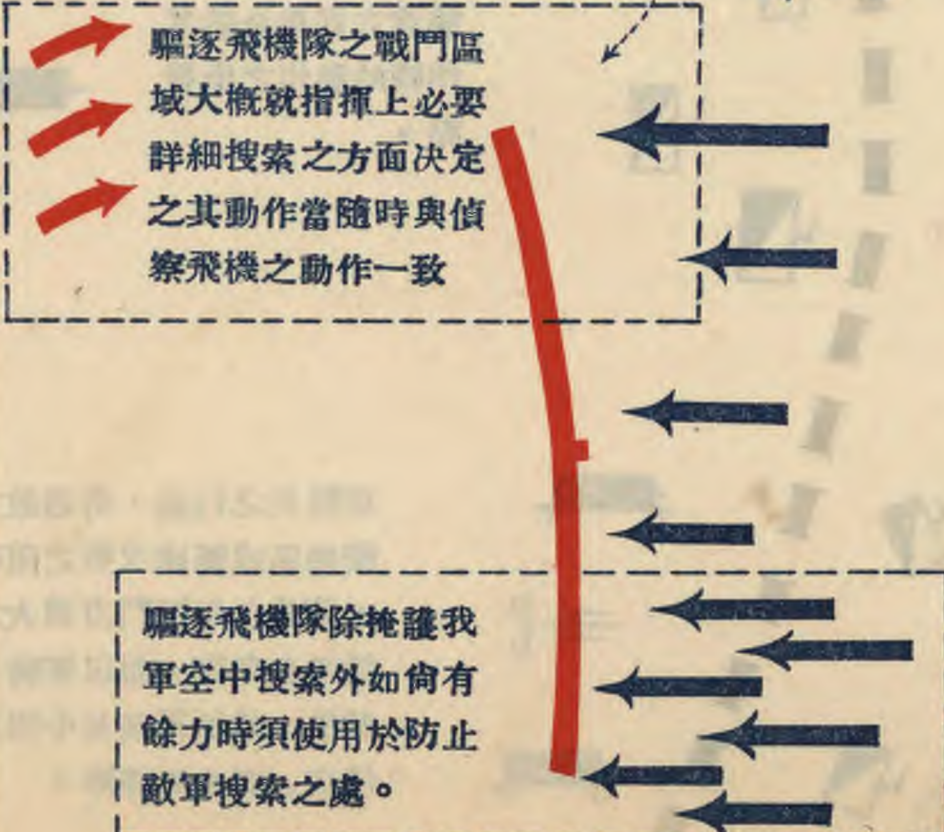
集中間及開戰之始，當用驅逐飛機隊努力以開我方空中搜索之途徑。

單獨飛行之遠程  
搜索飛機，通常無藉助於驅逐飛機隊之必要。



防禦時當  
保主力以備  
對於敵飛機  
集團的出現方  
面作相當抵抗

在攻擊重點應用層出不窮之驅逐機以壓倒敵之驅逐機隊，在攻擊進步中仍須監視戰場俾我步砲兵種不致為敵機所襲



驅逐飛機隊除掩護我軍空中搜索外如尚有餘力時須使用於防止敵軍搜索之處。

制空戰應力取攻勢。在本軍部隊前方搜尋敵人空軍而施以攻擊迫令敵方不得已而取守勢，故必力圖殲滅敵人多數飛機以殺其實力而寒其胆。

依空中戰之特性論，則守勢之掩蔽或封鎖某一部分乃不可能之事

軍騎兵

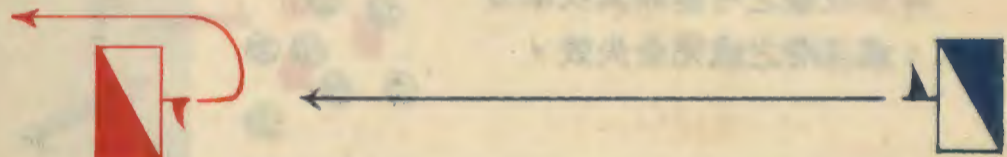
(參觀第八十至一百十六)

騎兵除任搜索勤務外，更有戰略與戰術之重要意義在則以其能迅速對敵方陣地最關痛癢之部分施以猛烈之攻擊故也

大部隊騎兵之乘馬戰

在猛烈火器效力之下絕對不可能，但以小部隊騎兵追擊敗退之敵或與敵不意遭遇時則亦可以衝鋒，且易奏效。

施行戰略上遠距離搜索時常須以攻勢的掩蔽以掩蔽我軍之企圖。



(擊退敵之騎兵，阻撓其搜索行爲。)



以騎兵為守勢之掩蔽者僅限於利用特優地形如河流之某一段，以為暫時之用而已。



軍騎兵恆直轄於最高統帥部或



集團軍之下，鮮有隸屬於軍司令部者，其有配屬於軍團部或師部指揮之下者僅因解決戰術任務時例外一見之耳。

軍騎兵守衛邊境僅於其他部隊未到達時，佔領寬廣正面，一俟他部隊到達後當立即集合於其作戰的動作之出發點。



軍騎兵當執行正當任務以前，可不必責以突破障礙等任務以減其實力。

軍騎兵應否突破敵方邊境守衛由上級指揮官臨時酌定。

軍騎兵之行進，苟遇敵方防禦地區或築城攻勢之阻礙時，應先之以戰鬥力強大之他種連合部隊，而以軍騎兵繼其後，或於軍騎兵中附以完備之必要步砲等隊。

軍騎兵

(續前頁)

達成遠大企圖之先決條件：  
多數運動輕捷之補助部隊，  
勇敢之前進，及就地  
之徵發(車輛及給養)  
為運動性小之各部  
隊籌畫同時行進  
之法。

對於鐵道  
之企圖，  
擾亂其交  
通，阻礙  
其退却。



(掩護本軍翼側)

軍騎兵  
在運動  
戰開  
始時  
之任  
務。

維持我方分  
開作戰諸軍  
間之連絡。

主要原則

上級指揮官須給騎兵  
以作戰上相當之自由  
活動。

軍騎兵不能從後方以  
命令指揮之，彼亦不  
能期待命令。

倘兩軍前頭部隊已接  
觸，則騎兵活動之機  
會已過，如仍以之加  
入正面前方，即為大  
錯。

如戰術上無緊急之需  
要，則宜置之於大軍  
兩翼或正面後方而作  
為移動敏活之預備隊

堡壘之封鎖  
及監視。

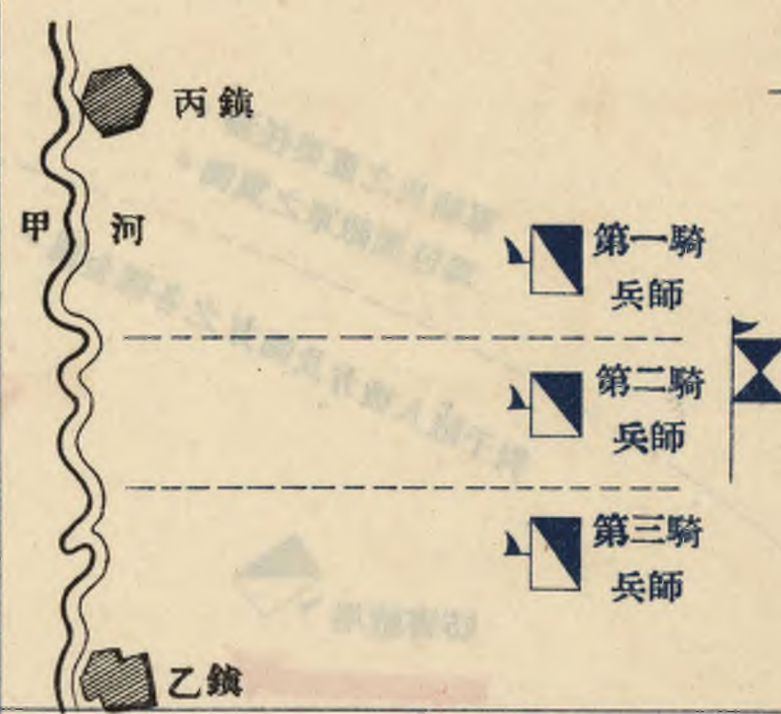
警戒已展開而在決戰中  
心以外之前線某段。

甲河

軍騎兵 (續前頁)

騎兵任務多端，情況瞬息萬變，為指揮官者，須有特殊之性能如下：

- 騎術嫻熟，
  - 體力強健，
  - 自信強固，
  - 目光銳敏，
  - 深明戰略戰術，
  - 判斷敏捷，
  - 意志堅定，
  - 命令簡明，
  - 認識時機，
  - 到相當時期，勇往的將其軍隊加入作戰。
- 保持其戰鬥力及馬匹，
  - 不過分役使馬匹，
  - 按定時休息上料及飲水，
  - 避免繞道，
  - 蓄養精銳以備決戰於俄頃



如多數騎兵師編合為一騎兵集團時，則任該高級騎兵司令者通常以訓令部署之而以實施方法委諸各師執行。

惟搜索目標，地區區分及行軍道路宜詳細規定

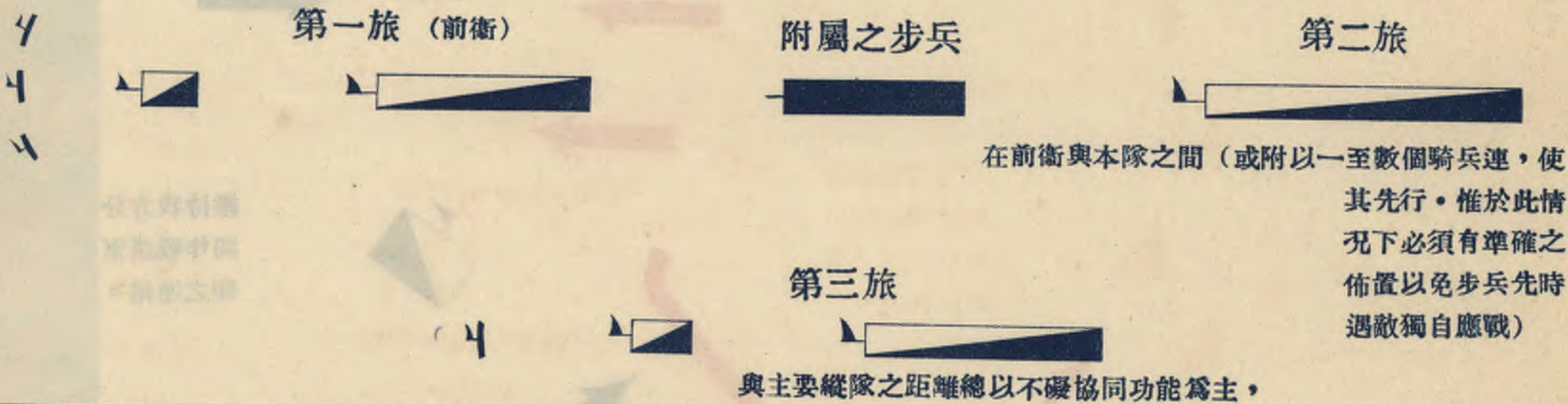
對空中襲擊之顧慮

日間分若干小部隊行進，或利用黑夜行軍

禁止大騎兵部隊之集合及準備配置

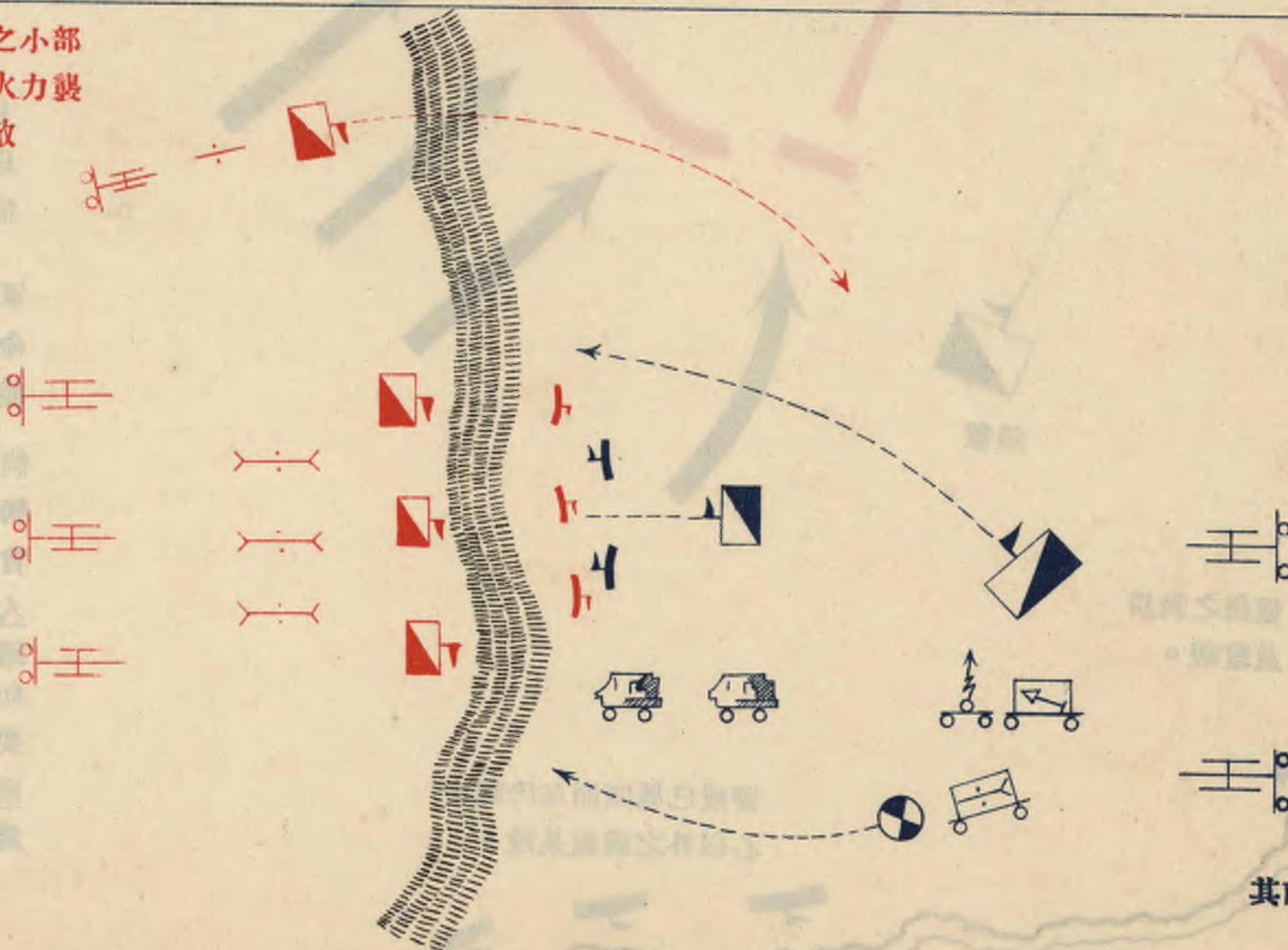
行軍集合時成行軍羣。車輛則停於道上

騎兵師行進時如道路情形許可，即應分為若干縱隊每旅分開行進



附有砲及機關槍之小部隊於側方路上用火擊襲擊來壓迫我軍之敵

後衛 後衛宜分配以較強之砲兵及重機關槍隊。



前衛

前衛求能迅速擊破敵方較弱之陣地故須付與強大敏活之火器部隊如：腳踏車隊，重機關槍隊，砲隊，此外並常有工兵隊，道路裝甲汽車隊，及無線電台附屬之，

其前進法照例分段前進

於任何地段皆須對敵人作較延長障礙之準備



軍騎兵 (續前頁)

取守勢時於廣闊正面用各個部隊分羣戰鬥為通則，蓋同時可以欺騙敵人也。

相互間之側防火力援助甚關重要。

活動小預備隊對由側面來攻之敵軍施行攻擊。

縱對優勢之敵軍尚可用攻勢的或守勢的持久戰以應付之。而於廣闊正面各羣分開戰鬥為常。

軍騎兵應能在狹隘地域對各兵種具備之強敵以縱深隊形作攻勢的或守勢的戰鬥。

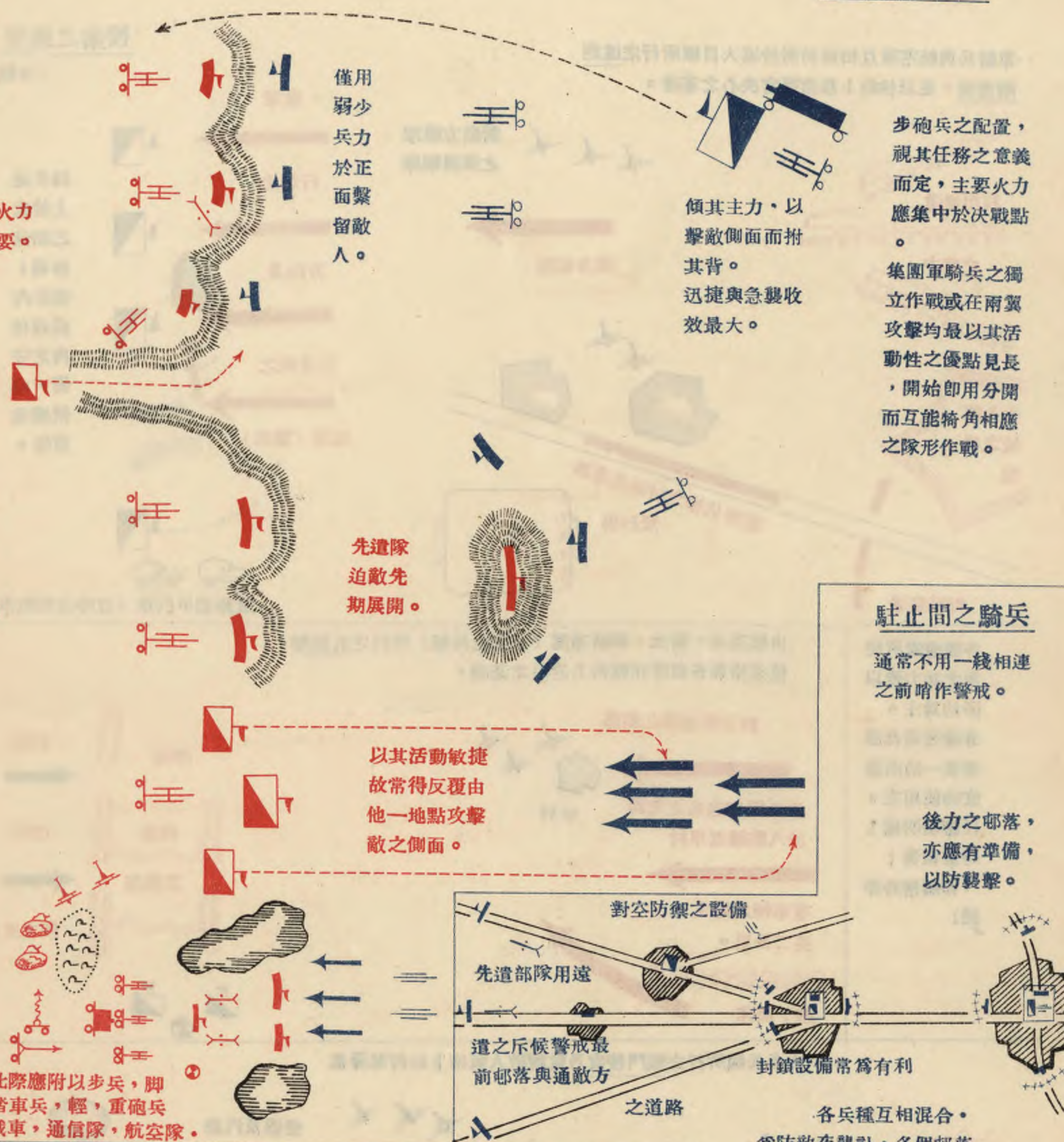
利用其運動性攻擊敵之側方。

其他兵種之退却

由騎兵掩護之

佔領廣闊正面之後衛陣地。迫敵展開以持久抵抗之

超越敵軍而行追擊特為有效應努力不斷為之



僅用弱少兵力於正面繫留敵人。

先遣隊迫敵先期展開。

以其活動敏捷故常得反覆由他地點攻擊敵之側面。

此際應附以步兵，腳踏車兵，輕，重砲兵戰車，通信隊，航空隊。

戰勝之後追擊為騎兵之主要任務。

不用整個的騎兵師以行戰術上之追擊，而用附有砲兵增援之各個旅或團給與一定之任務及目標，較為得當

各騎兵部隊應不顧一切與敵肉搏並用種種手段加敵以損害。

傾其主力，以擊敵側面而拊其背。迅捷與急襲收效最大。

步砲兵之配置，視其任務之意義而定，主要火力應集中於決戰點。集團軍騎兵之獨立作戰或在兩翼攻擊均最以其活動性之優點見長，開始即用分開而互能犄角相應之隊形作戰。

駐止間之騎兵

通常不用一線相連之前哨作警戒。

後力之郵落，亦應有準備，以防襲擊。

對空防禦之設備

先遣部隊用遠

遣之斥候警戒最前郵落與通敵方

之道路

封鎖設備常為有利

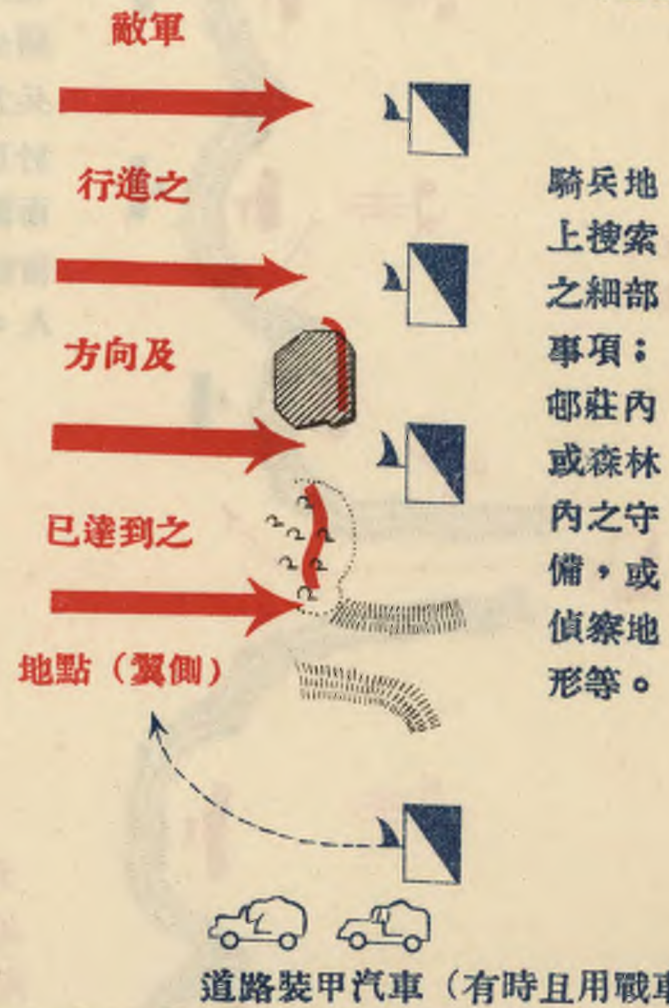
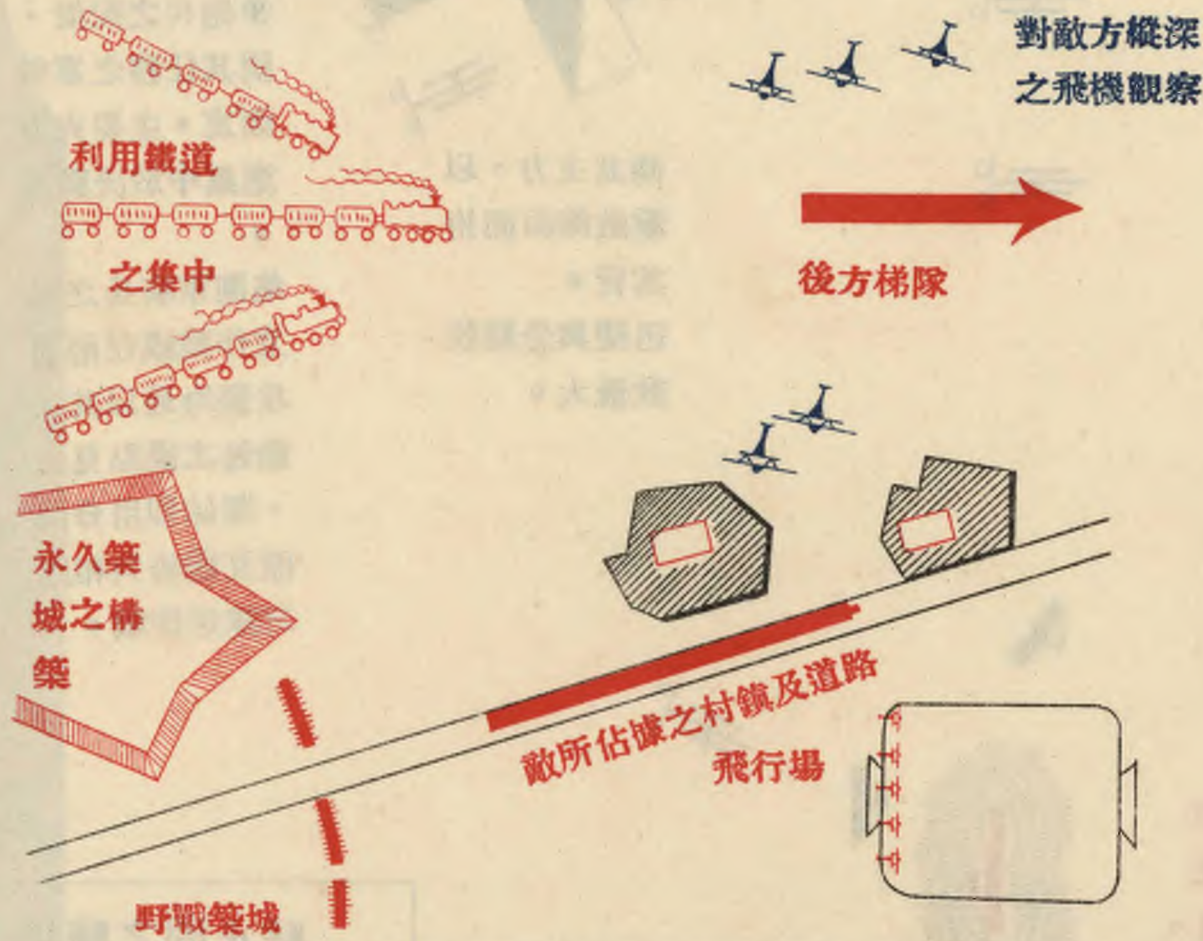
各兵種互相混合。為防敵夜襲計，各個郵落之防禦須有適當之佈置。與敵近接時警戒勤務應依步兵原則行之(前哨連須徒步)

騎兵亦得回入某地障後方休息惟對於敵襲必須保持勿失之線常在此地障附近故其退回以不致失却翌日仍須用戰鬥再向敵人奪取之為度騎兵僅於障地戰時在後方較遠距離得離其馬匹

軍騎兵與航空隊互相補助對於遠大目標所行之遠距離搜索，足以供給上級指揮官決心之基礎。

搜索之概要

(參觀117至122)



遠距離與近距離搜索一至敵我相近之時其區別即不能判。

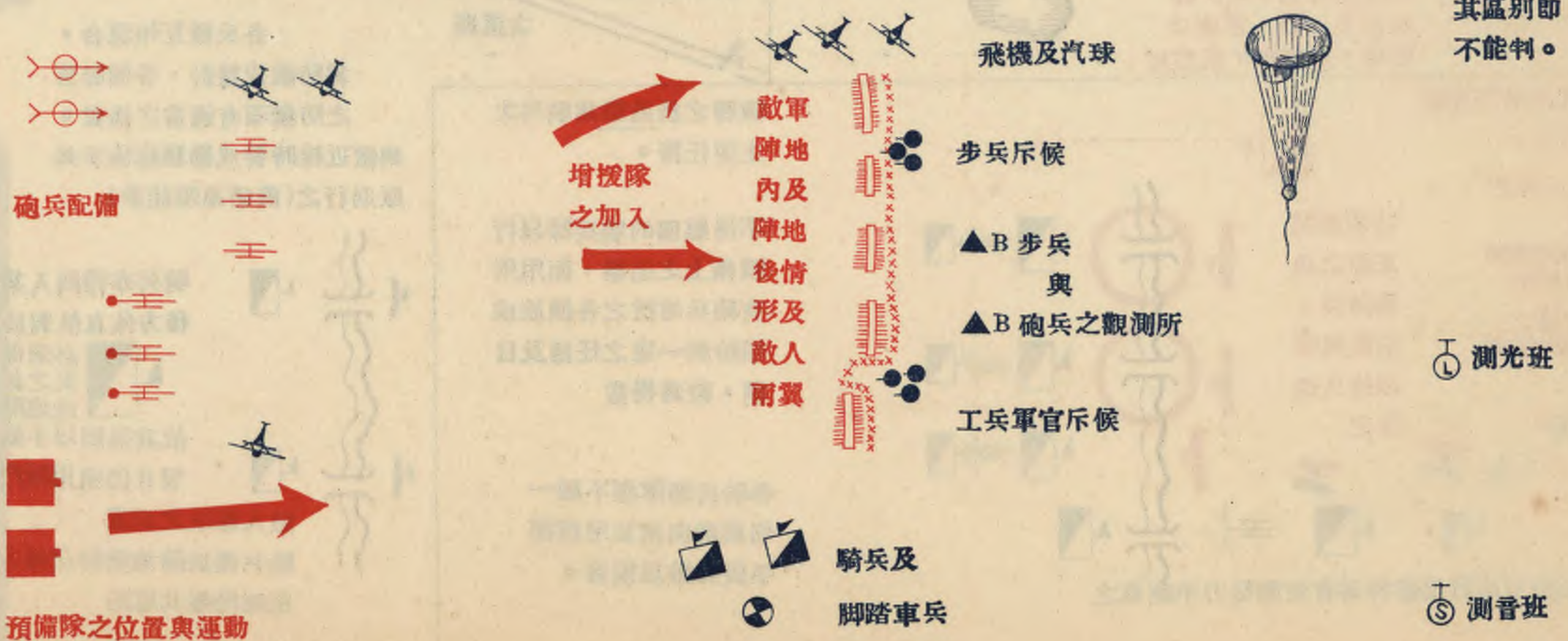
各種搜索所使用之兵力皆以節約為主。各種搜索部隊須統一的而適宜的使用之。任務須明確！時常報告！(即無情時亦然)

由航空兵，騎兵，腳踏車隊(及其他兵種)所行之近距離搜索給與各部隊在戰術上運用之基礎。



近距離與戰鬥搜索一至將行衝突之際其區別即不能判。

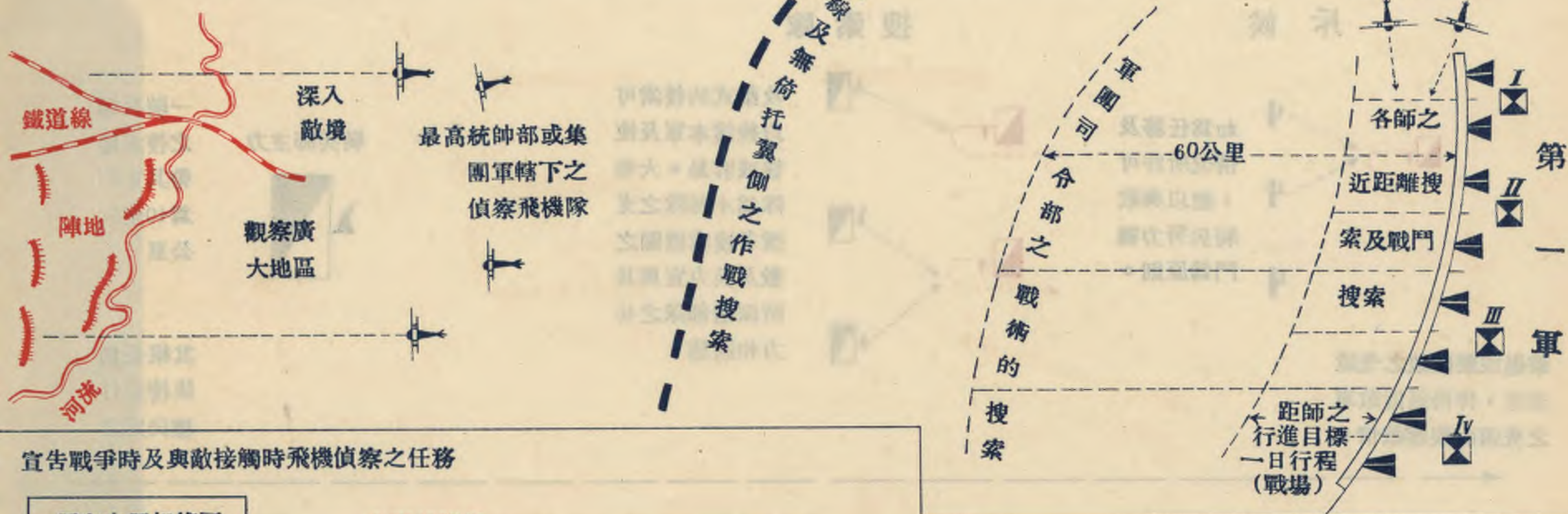
由各兵種所行之戰鬥搜索乃監視敵人戰術上如何部署也



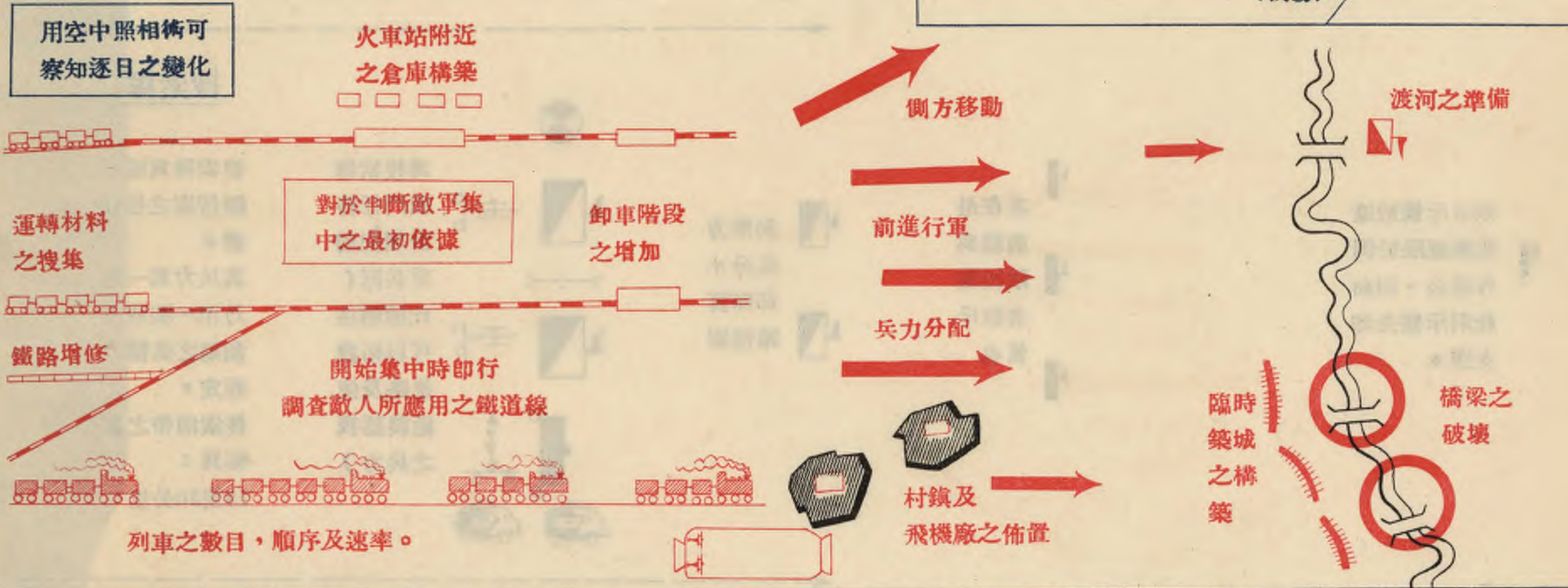
飛機能迅速飛行長遠路程且能瞰視敵已封鎖而我難以搜索之地區並使命令及報告迅速到達，故成爲極要之搜索擔任者。

航空兵之搜索

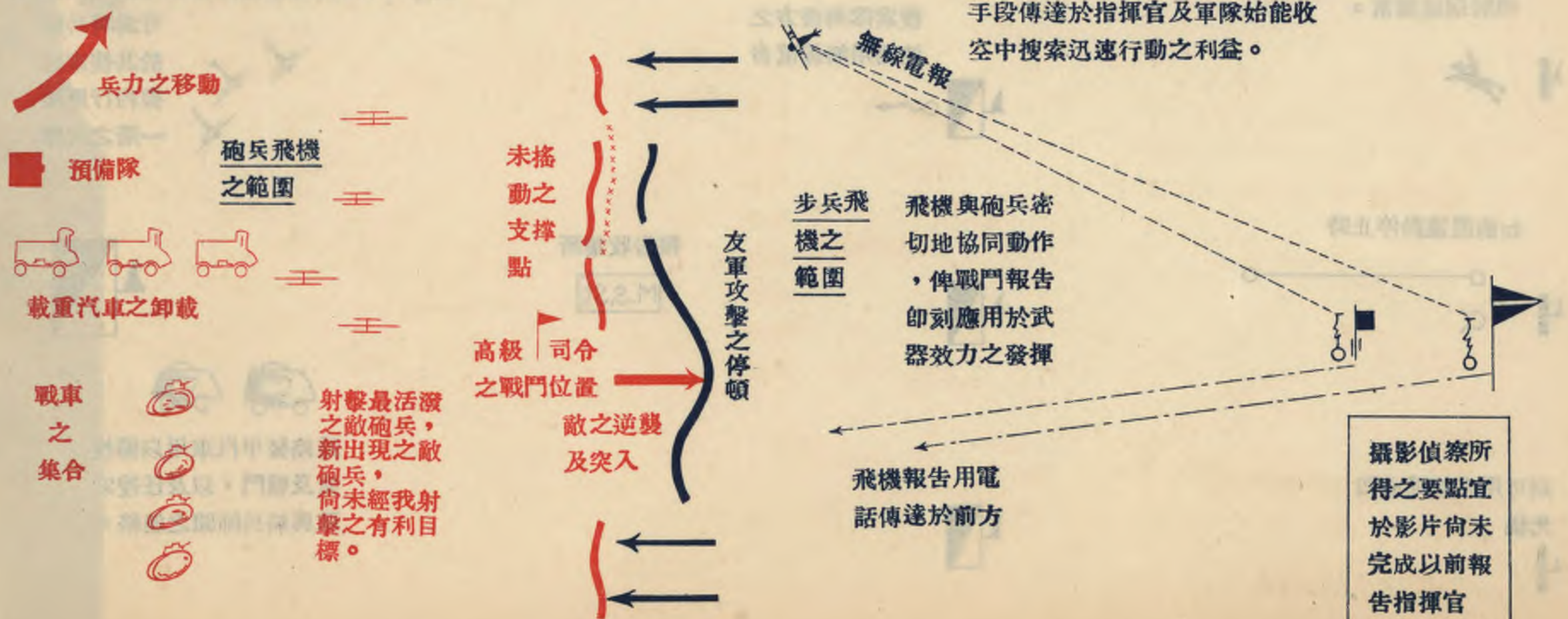
參觀123至131



宣告戰爭時及與敵接觸時飛機偵察之任務



會戰間繼續監視戰場擔任空中搜索之任務

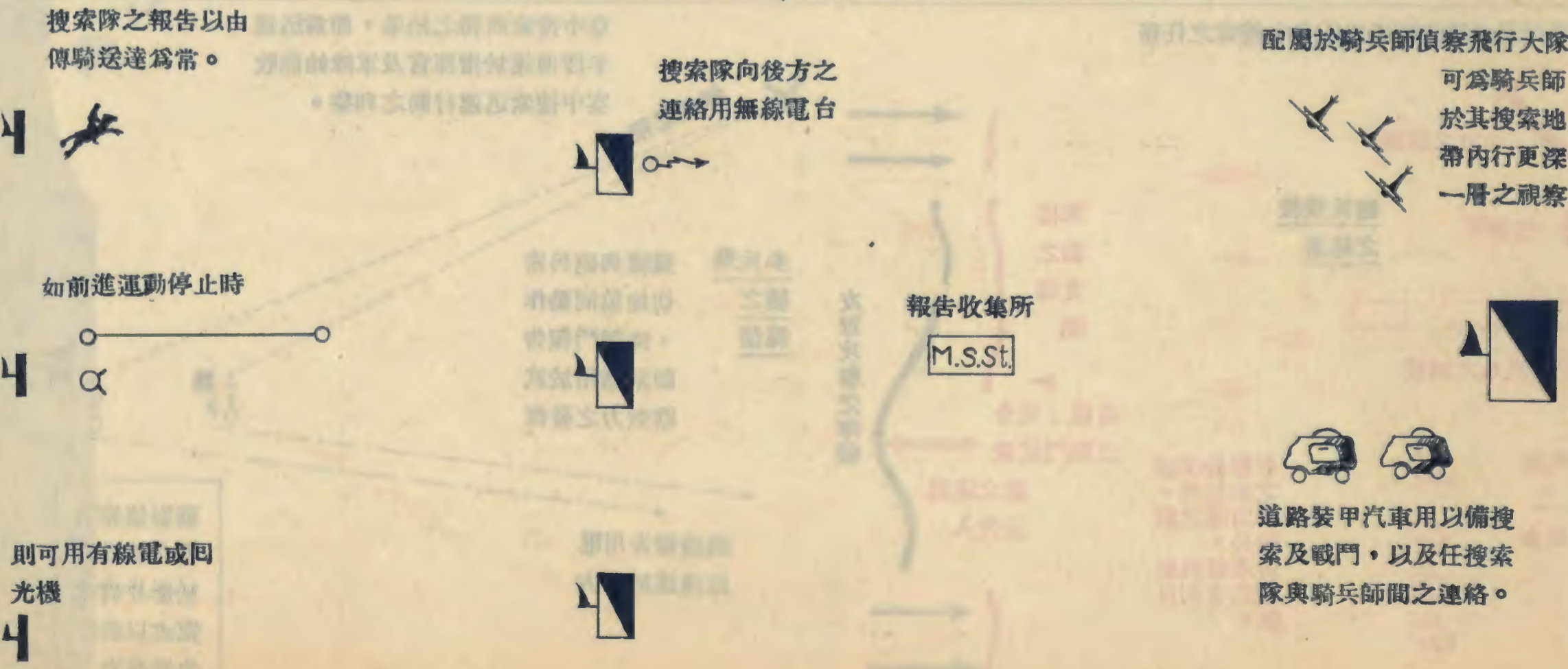
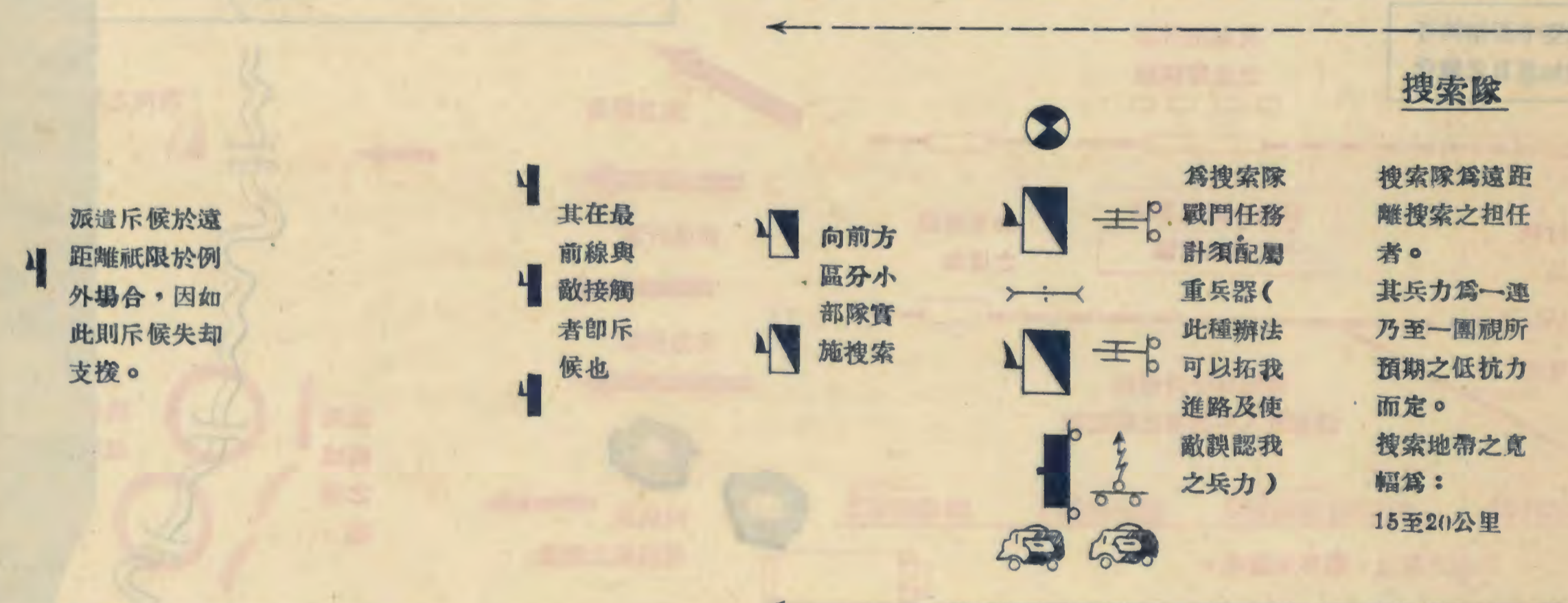
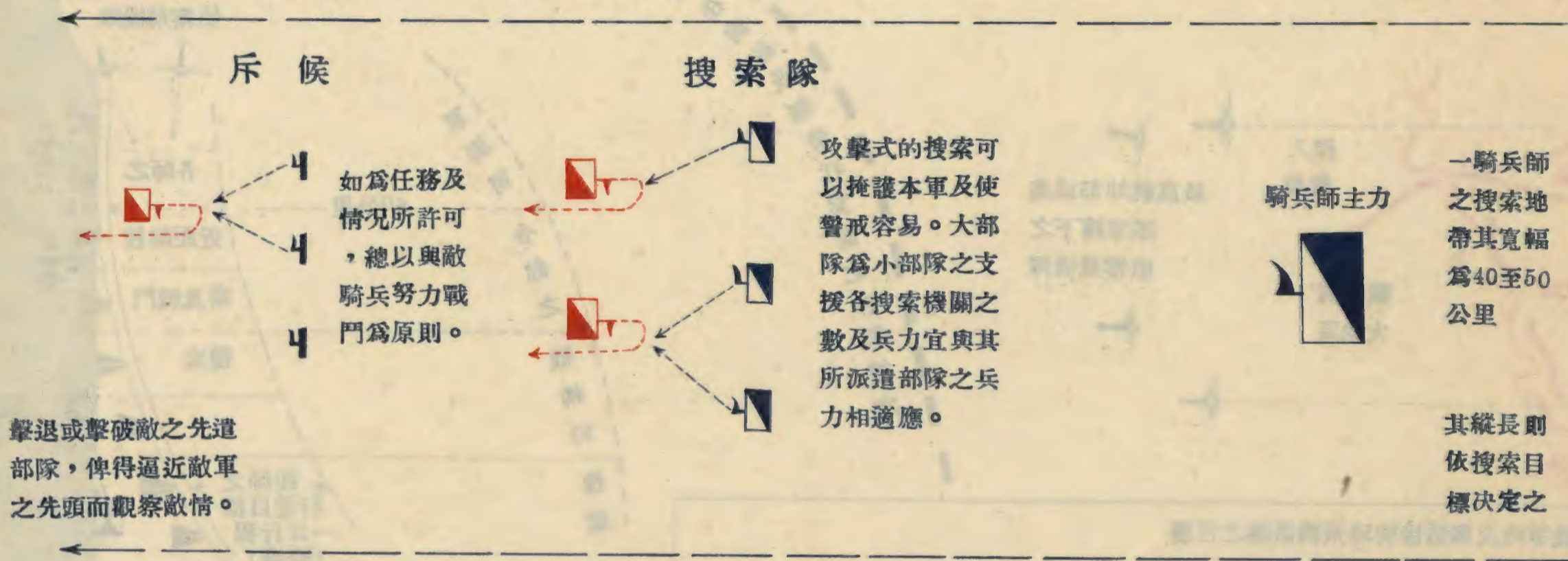


軍騎兵之遠距離搜索

(參觀132至153)

軍騎兵之主要任務；戰略上之遠距離搜索。

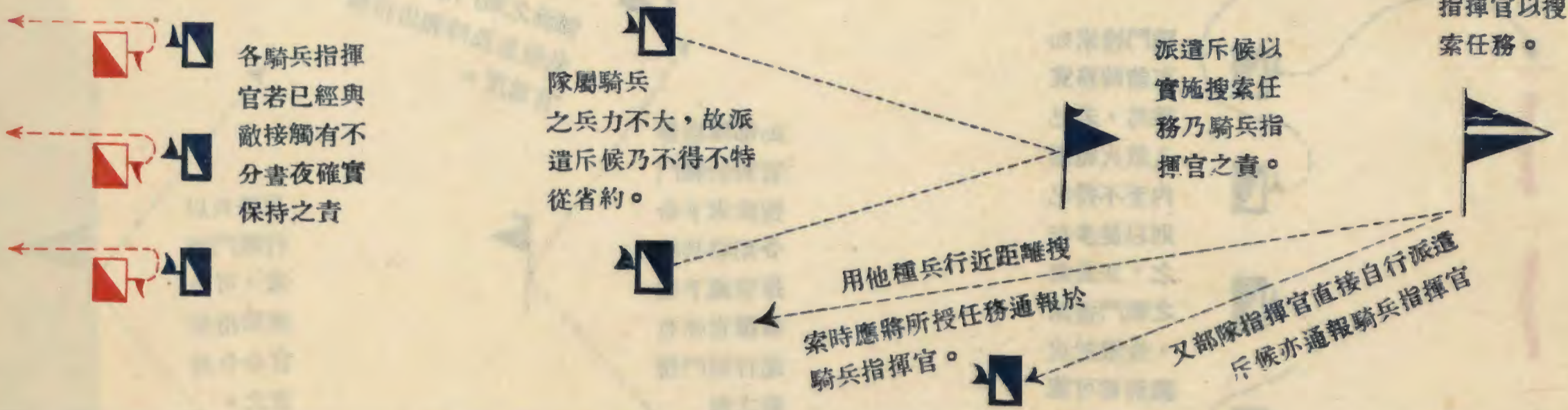
有效搜索實施之先決條件：  
在全搜索地域內戰術的優勢。



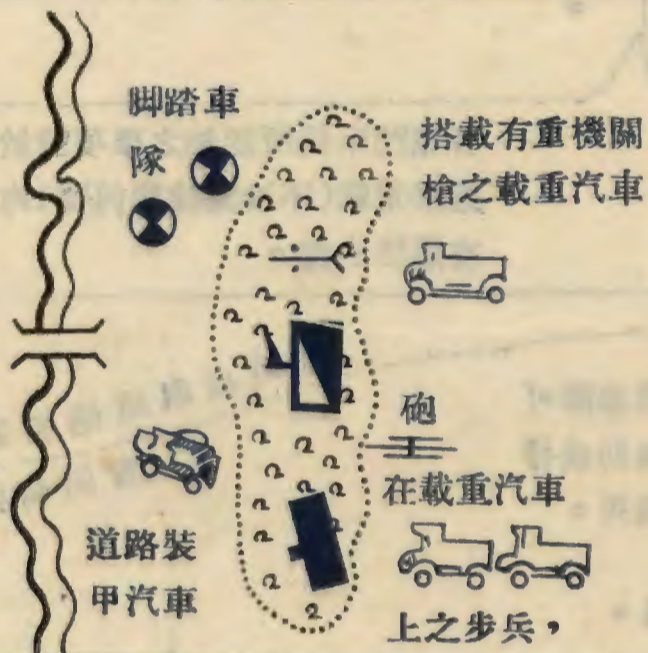
隊屬騎兵之搜索

(參觀第154至162)

隊屬騎兵之主要任務為近距離搜索



若缺乏軍騎兵使隊屬騎兵担任遠距離搜索時應附以支援隊。



隊屬騎兵除近距離搜索外，尚担任其他戰術的任務（保持渡河點阻絕地障等）時，則有派遣左列各兵種為其支援之必要。

關於近距離搜索之命令恆於馬上

且顧慮種種矛盾情報以給與之，

顧雖如此，仍須詳細適度而明瞭

俾指揮官得知其所欲知。

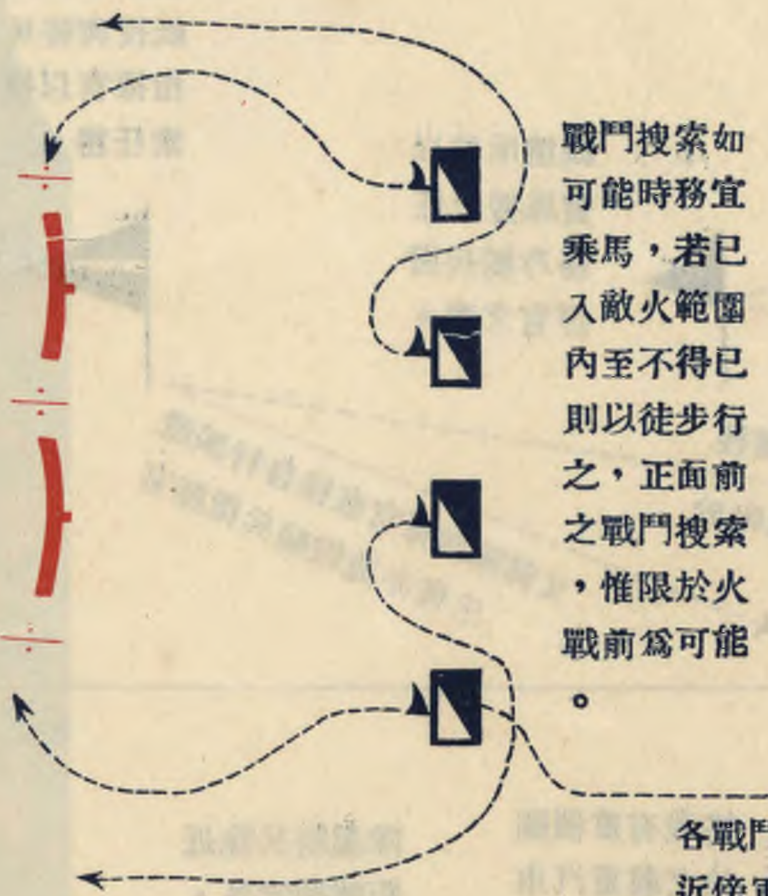
近距離搜索通常與地形偵察相連繫！



騎兵之戰鬥搜索

參觀(163至166)

戰鬥搜索：在戰鬥前，戰鬥中及戰鬥後不絕地監視敵情並同時用為警戒。此為戰鬥斥候之責。



戰鬥搜索如可能時務宜乘馬，若已入敵火範圍內至不得已則以徒步行之，正面前之戰鬥搜索，惟限於火戰前為可能。

如部隊指揮官對於戰鬥搜索未下命令則騎兵指揮官或下級指揮官亦有遂行戰鬥搜索之責

側面之戰鬥搜索以能及時發見危險並及時報告指揮官為度。

用騎兵以行戰鬥搜索，可由軍隊指揮官命令規定之。

各戰鬥斥候所認知之事項對於近傍軍隊(不論其隸屬何部)均有通告之責。

其他兵種之搜索

(參觀167至168)

用繫留汽球以行近距離搜索及戰鬥搜索最宜。



觀測者與軍隊指揮官及砲兵(在射擊中之砲連)以電話連絡極為有利(注意汽球之對空防禦)

- 測光班。
- 測音班。
- 測量班。

偵察陣地由砲兵軍官。



敵之火力及地形關係足以限制騎兵之行動

脚踏車隊可以補助或替代騎兵。

有時或派遣砲兵軍官斥候會同騎兵搜索

- 步兵斥候。
- 步兵之搜索幕，
- 配屬以輕機關槍，
- 重機關槍，
- 迫擊砲，
- 砲兵連，
- 準備攻擊，
- 正面搜索無須避免戰鬥。

偵察敵情由步兵及砲兵。

觀察所

近接路

架橋點

障礙物

支撐點

地形強固之區域(河流)。

障地。

通信隊監視敵軍地上及空中通信。

屢有以強大砲兵部隊之攻擊而得達搜索之目的者。

技術的偵察由工兵及步兵行之。(黃昏拂曉及夜間。)

行軍警戒

(參觀第169至179)

行軍中之部隊除依搜索外更依行軍序列以為警戒。  
隊屬騎兵用以為直接警戒。

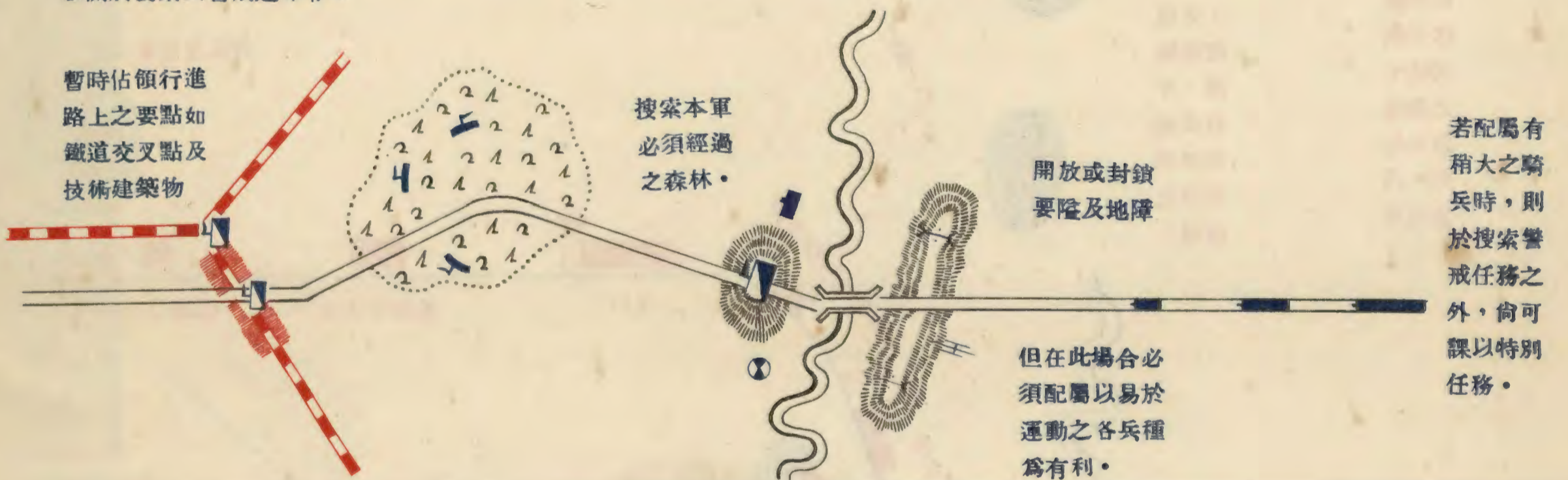
隊屬騎兵之一部分 又一部分為  
為先遣部隊騎兵， 騎兵尖兵。

又一部分則用之  
任近距離搜索。

軍隊指揮官控制一小部分以  
為爾後特別目的之用。  
又配屬若干騎兵於前衛司令官及本隊指揮官以  
備充任側方搜索之用。



軍隊指揮官若將隊屬騎兵置於前衛司令官之下，則該司令官應從軍隊指揮官之意旨而與隊屬騎兵以關於搜索及警戒之命令。



若配屬有稍大之騎兵時，則於搜索警戒任務之外，尚可課以特別任務。

前衛之任務如右

保持行進之持續性，排除微弱之抵抗，對於敵之襲擊掩護本隊，遇優勢之敵時俾本隊有戰鬥展開之時間及地域。

前衛兵力之編成通常依全隊之兵力，情況，目的，及地形而定，

通常為步兵兵力全部三分之一至六分之一

- 通常配屬有：  
腳踏車隊，  
迫擊砲，  
輕砲兵，  
輕彈藥隊，  
工兵。

在特別場合並配屬有：

- 戰車，  
道路裝甲汽車，  
橋梁縱隊，  
大射程之平射重砲，  
通信隊，  
衛生隊。

如需速達某地區而有保持之必要，  
若行進須經過河流。

本隊

軍隊指揮官

若預計將與敵衝突時，則通常行進於前衛中，以便適於時期統一戰鬥指揮及視察戰場。

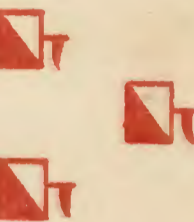
驅逐飛機隊攻擊敵之追擊飛機。

除以我軍飛機施行攻擊及用防空砲外其他對空防禦法為將長的行軍縱隊分割為較小之羣道路外行進，及夜行軍

後衛通常配屬有力之輕砲兵，各砲遠遠離開，可以使敵不知我兵力之確數。

退却

後衛必須配屬擔任搜索之騎兵



騎兵之後衛尖兵



後兵

後衛尖兵連

後衛尖兵

由廣正面與敵脫離時其後衛部隊雖不能不由各異之步兵團隊集合而成而事後務宜迅速恢復其建制。

本隊之末端



配屬工兵以任破壞任務視當時需要而定。

通信隊及腳踏車兵

後衛本隊

機關槍隨伴排之配屬甚為有利

後衛之任務如下：

後衛為掩護退却軍隊之受威脅與攻擊者，不可依賴本隊之援助，依上兩條件可以決定其兵力，編組及其與本隊之距離，後衛由此一地區向他一地區逐段退却。

倘部隊原來曾在戰鬥中，則後衛常須努力奮鬥，不顧自己之犧牲，始博得本隊整然退却之可能。

若後衛因敵情所許不必以戰鬥隊形行進時，則可變為行軍縱隊。



行軍警戒

(續前頁)

進軍



配屬以騎兵及道路裝甲汽車，以便搜索及連絡

側衛警戒本隊之翼側，其兵力依危險之程度及地形而定，其區分準於前衛。側衛或與本隊並進，或占領陣地俟本隊於其附近通過後再行追及之。

本隊之先頭

本隊與前衛距離，其決定之原則：(1)宜使本隊不致因前衛戰鬥而失却採取手段之自由，(2)前衛能得本隊適時之支援。



對空防禦隊取躍進式的行進沿全部行進縱隊對空防禦，苟在受敵航空機威脅之間，不得以之編入行軍縱隊中。

騎兵尖兵用躍進法行進。



常有在先頭者

前兵長

前衛司令官

前衛本隊

四百至五百公尺

一千公尺或較大

步兵尖兵用一至二步兵班或輕機關槍班而以軍官一員帥之。(附道路裝甲汽車)

尖兵連

附有機關槍排及步兵砲。

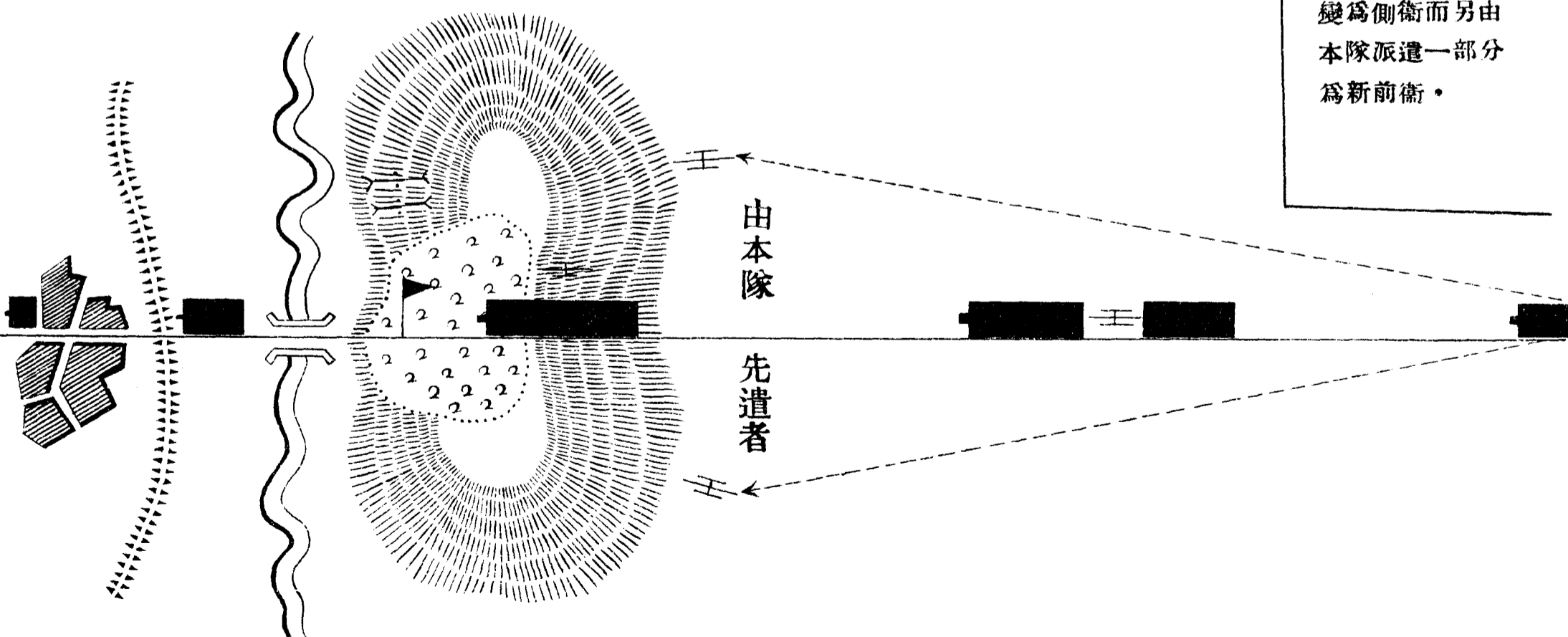
前兵

四分之三步兵營，一個步兵砲。

由三分之二步兵團一個砲兵營組成(有時並附有工兵及架橋縱列)

前衛之區分通常由前衛司令官命令之

前進行變為側敵行時，則以前衛變為側衛而另由本隊派遣一部分為新前衛。



通過地障、街市、大村落、大森林、情況不明瞭時，應以由本隊先遣之機關槍隨伴排若干及砲兵警戒之，俟前衛進出該地障等之前端後為止，

萬不可使行軍中之步兵無砲兵火力之掩護而暴露於敵火之下。

前哨之任務為：

休止中之部隊依前哨警戒之，在正面之前行搜索，擊退弱小之敵人，對於真正之敵襲掩護休止中部隊，使有戰鬥準備及行進準備之時間。

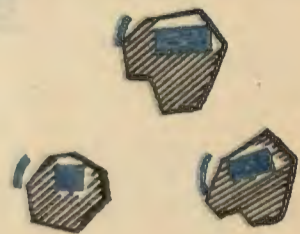
在前哨勤務中不可有呆板的定型！

為愛護軍隊之故，不可以絕對必要以外之兵力充前哨勤務，其前哨之種類及兵力，視情況及地形而定。

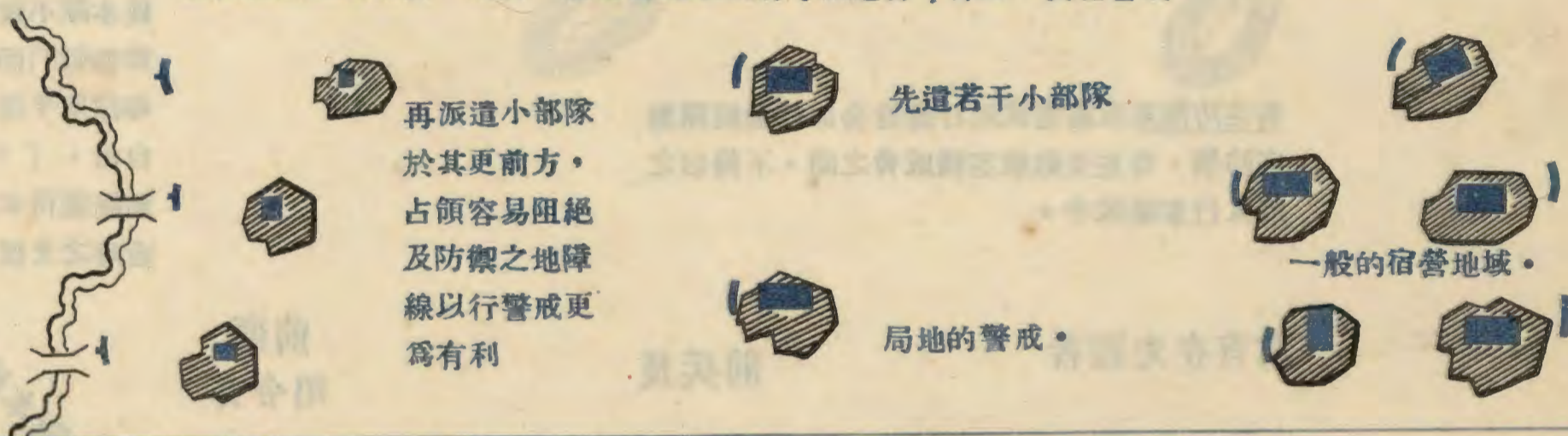
在距敵尚遠之場合只於宿營之村落為直接之警戒足矣。

六十公里

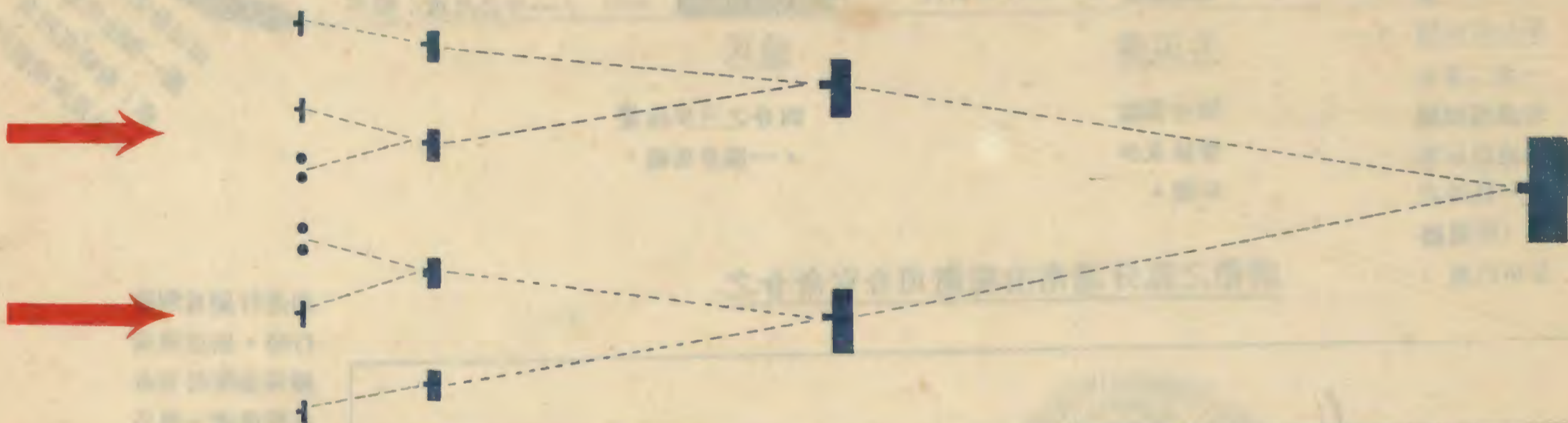
(注意敵人之利用汽車輸送)



若使警戒更為確實，則於一般宿營地域之前方派遣若干部隊，使任警戒。



在與敵接近之場合，應於地形及情況，配置縱深區分的前哨。即此等處亦不可拘於一定之形式。



若與敵接觸極近而需戰鬥準備至切，則前哨之配置及區分，惟以戰鬥之顧慮為基準。

於此場合，使併列各部隊在指定之線擔任警戒。



若戰鬥因夜暗中止翌朝將繼續作戰者則各部隊即在戰鬥陣地露營。

使用於前線之各步兵部隊之警戒大概以較小之部隊擔任之此各小部隊以可能為限向敵推進其步哨及斥候，(戰鬥前哨)。



在陣地戰其戰鬥前哨按其與敵之距離區分之。竊聽哨用以守衛障礙物。

一般的注意點。

通敵方之道路、統宜監視，又便於展

望前方及敵可用以

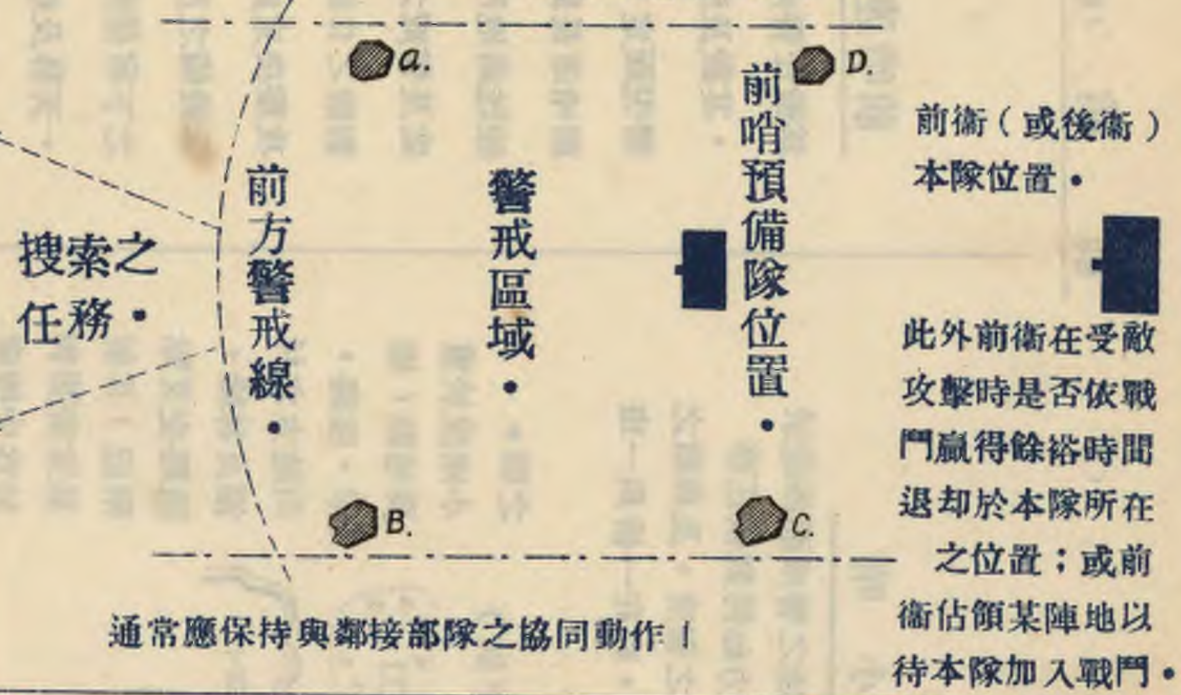
視察我方情況之地點亦須占領之，



對於無依托或無掩護之翼側，則將其翼灣曲向後，或特別配置警戒部隊以警戒之，常須對於戰車及裝甲汽車研究應付之辦法。(於障礙物後方選定陣地，配置砲兵，阻絕道路，掘備陷穿。)

前哨(續前頁)

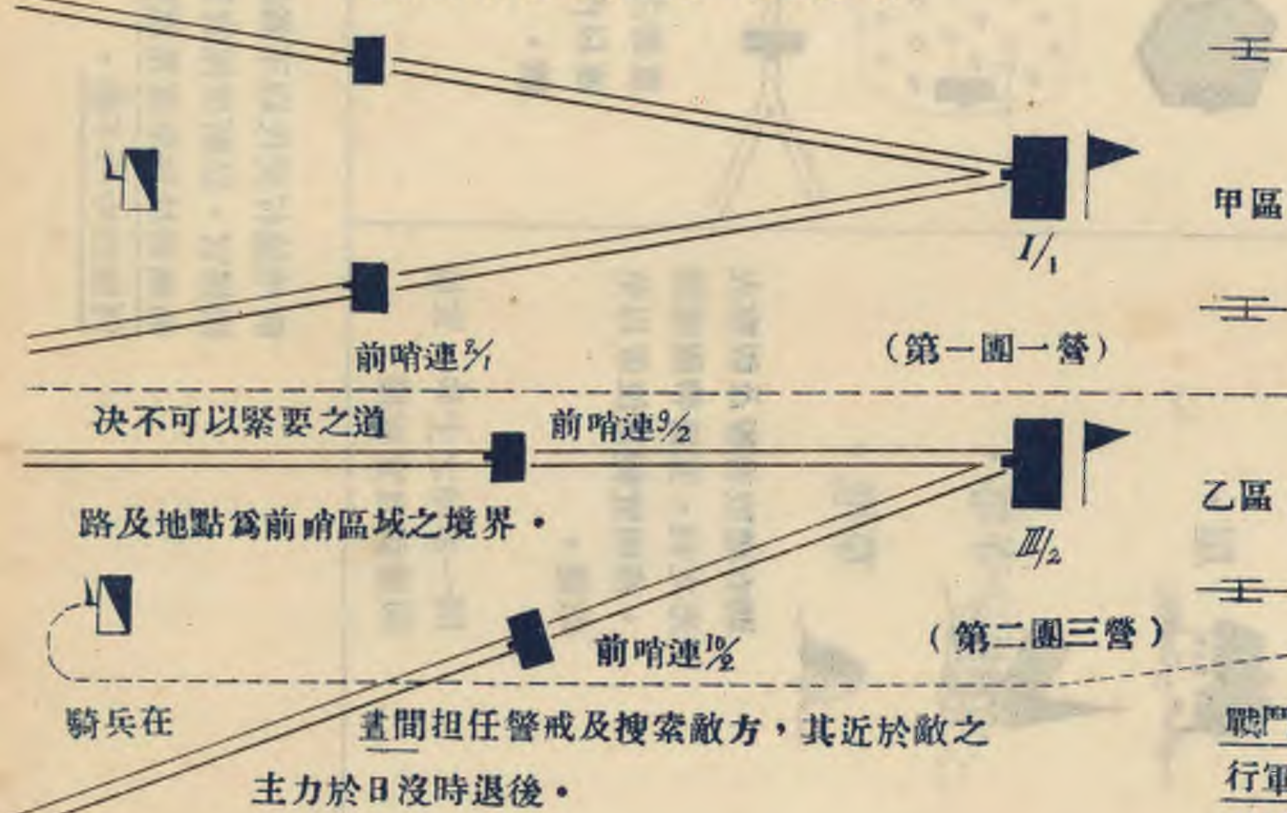
關於警戒之指示，乃在軍隊將次休止時致前衛或後衛司令官者。其中所包括者如下：



通常應保持與鄰接部隊之協同動作！

前衛(或後衛)本隊位置。此外前衛在受敵攻擊時是否依戰鬥贏得餘裕時間退却於本隊所在之位置；或前衛佔領某陣地以待本隊加入戰鬥。

前哨連 $\frac{1}{2}$ (按即第一團一連餘仿此)



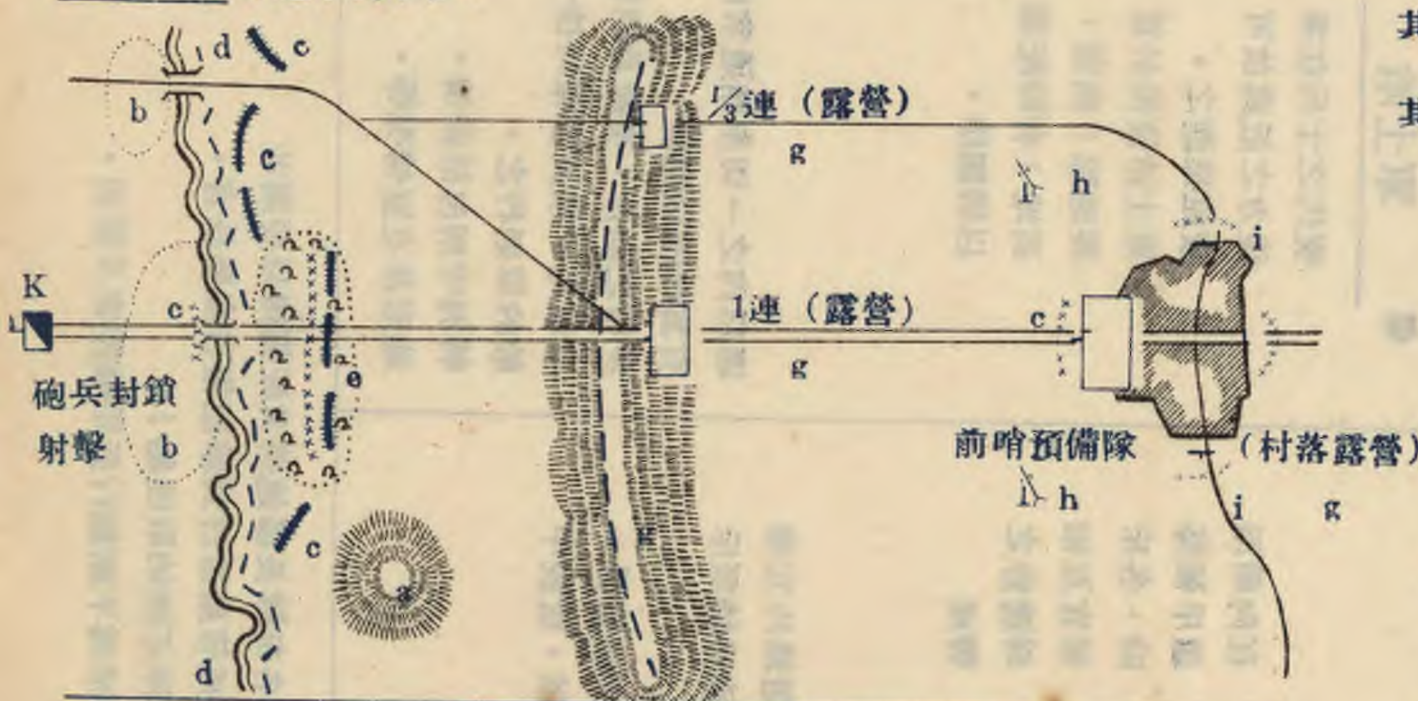
前哨通常宜配屬砲兵，特於預期有敵攻擊時尤為緊要，此時之砲兵特宜準備自己之戰鬥加入及夜間射擊。

前衛(後衛)司令官指定前哨司令官及充前哨之部隊依戰備地形及正面寬幅，常有設置數個前哨區而由各該前哨司令官指揮。此外前衛司令官並命令前哨應在某地點與鄰接部隊協同為主抵抗以及只以贏得餘裕時間為戰鬥之場合則任務達到後退向何處。

決不可以緊要之道路及地點為前哨區域之境界。騎兵在晝間擔任警戒及搜索敵方，其近於敵之主力於日沒時退後。

戰鬥後之前哨，務宜以新銳部隊任之。行軍前若無別令則前(後)衛有掩護本隊配置前哨之任務，此時如係大部隊則區分前(後)衛本隊及前哨。

前哨司令官務速下其命令。



前哨司令官宜位置於報告最容易達到之地點其位置應設法使易於發見，號兵，腳踏車兵，傳令兵及傳騎常使隨於身傍，通至前(後)衛本隊(及本隊)前置預備隊，前置連及配置砲兵之電話線宜速架設之。

其必要之處置務須迅速實施，

其間最重要者為：

- (a) 監視地點支撐點及主要道路之佔領，
- (b) 砲兵之使用(監視及封鎖射擊)，
- (c) 工事及阻絕之設置，
- 前哨司令官更根據所得之指示以指示其部下：
- (d) 最前之警戒線，
- (e) 在主抵抗陣地中軍隊之配置，
- (f) 戰備之度(有時並對於毒氣準備)，
- (g) 宿營之種類，
- (h) 防空，
- (i) 前哨預備隊警戒法，
- (k) 配置騎兵之搜索，(如此事尙未經軍隊指揮官或前衛司令官規定時)。

騎兵僅於例外場合配置騎哨以為警戒。前哨連內不必配屬較強之騎兵。

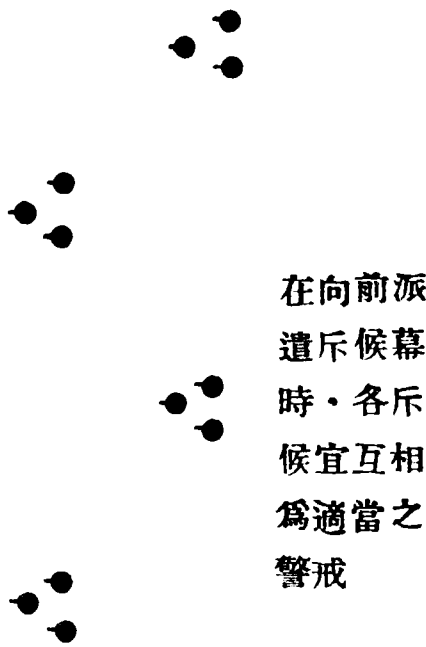
前哨可於前哨預備隊(通常位置道路附近)之前方區分為前哨連·小哨及步哨以組成之

### 步兵斥候

担任近距離搜索，即騎兵在前方時亦然。

對敵方所派遣之斥候，其應定之數目及兵力，以及應否配屬機關槍，按情況及任務而定。

重要之搜索任務，宜選拔適宜之軍官及軍士任之。



歸途之時刻及道路均宜確切規定，以便適時續派斥候。

斥候與步哨應交換意見。步哨線內之斥候，監視中間地區。

所有前哨各部隊長務速將其配備繪以要圖並將搜索警戒等處置詳為筆記報告直屬長官。與鄰接部隊不斷的取連絡！最良之警戒為不斷施行近距離搜索及監視。

### 下士哨及複哨

為小哨行警戒

若晝間在開闊地，配置少數步哨於良好展望地點足矣，反之若在夜間通常必配置濃密之步哨線。

#### ● 複哨

由小哨交代之，其與小哨之距離以不超過五百公尺為常。

#### ■ 軍士哨

交代之士兵在其後方之近處故可較遠推進之。軍士哨位置於重要地點(街道，高地)有時配屬以機關槍。

連以內之一切步哨通常由右翼起附以號數。步哨之動作，交通及觀察之規定，以及警報均按一般的原則行之。

特別守則包括敵情，地形及友軍情况等。

步哨以能展望良好及遮蔽敵眼為要(有時且假裝之)。

其設置約在下列各點，例如：

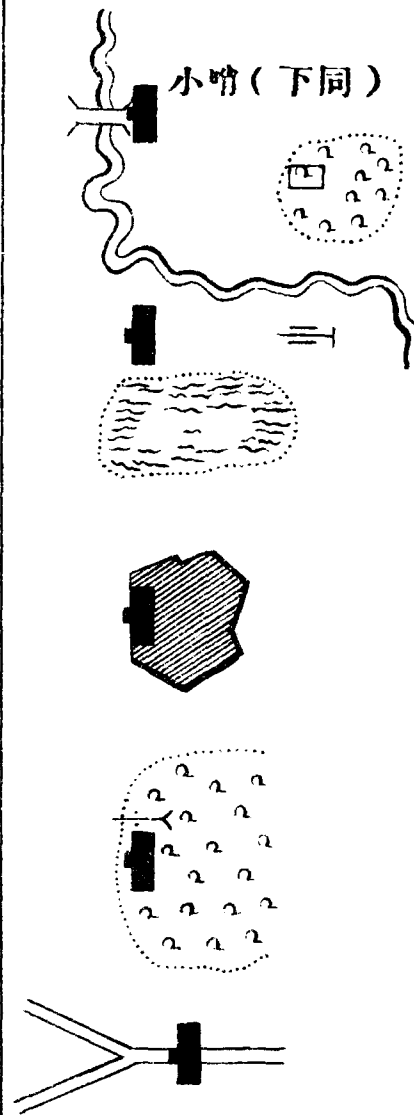


則有聽取音響及視察火光之利，宜攜帶望遠鏡，夜間宜變更位置以免敵襲。

同一步哨之士兵，宜協同監視且宜近接。

### 小哨

通常為前哨連之警戒而派遣於前方，其兵力如何則依任務配置點重要之程度，及與敵之距離以定之，略在一排與一班



之間。小哨設於重要地點(橋梁，隘路，向敵方之村端及林緣，道路交叉點附近)其射界宜廣闊對於空中搜索及敵之視察均宜有所遮蔽。常有以機關槍，輕迫擊砲及火砲配屬於小哨以增加其戰鬥力者。

重要之小哨以軍官指揮之。凡連以內之小哨由右翼起附以號數。

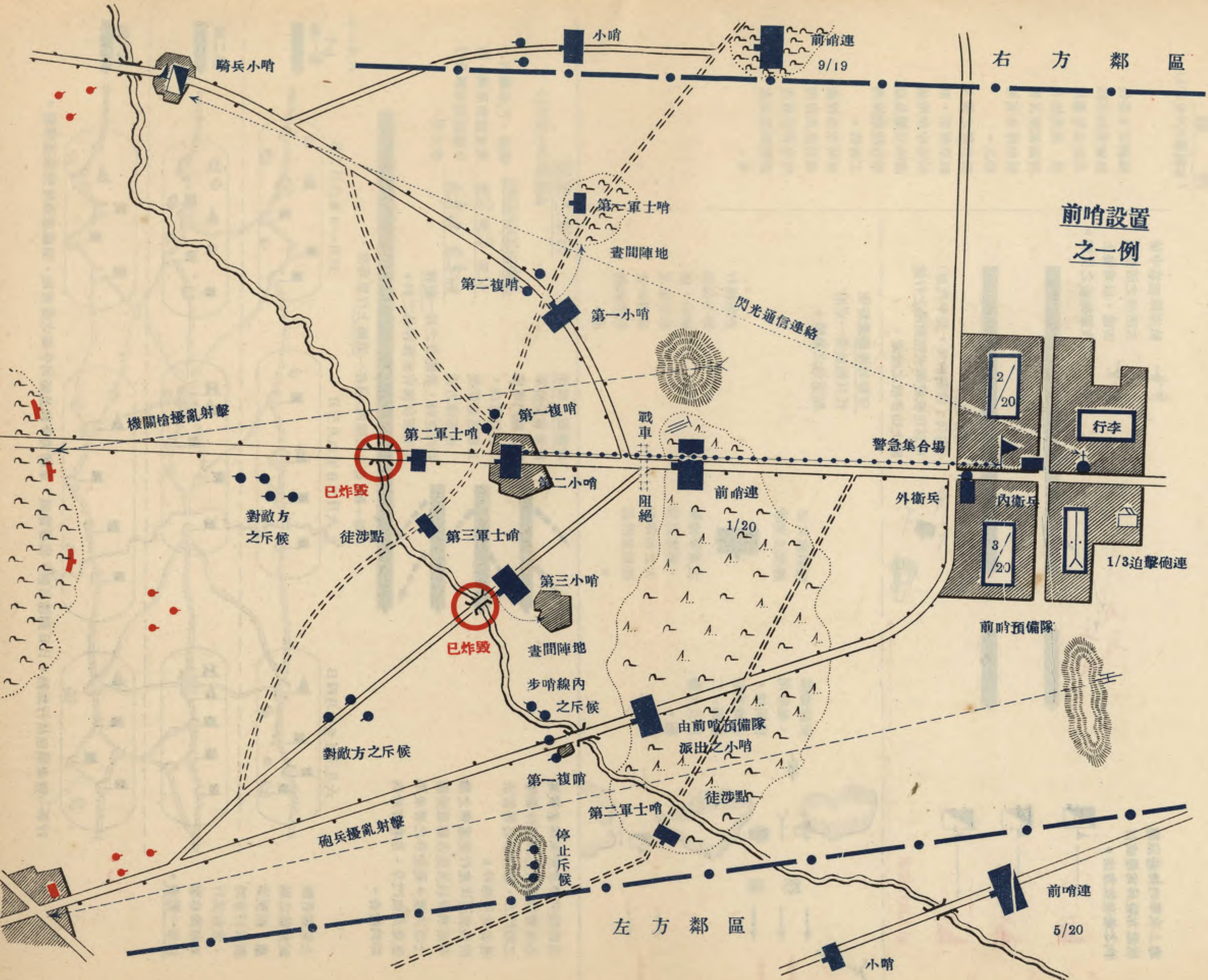
### 前哨連

為擔任警戒之主體，其數及配置法依情況而定。

前哨連長應速即明瞭該處地形並定搜索及警戒之處置，對敵之日間或夜間攻擊決定處置，指示戰備之度(掩蔽之下宿營對空防禦，天幕及燎火之使用，瓦斯防禦)，部署及工事阻絕道路等，又機關槍，輕迫擊砲及火砲以對於敵之進路為主使之佔領陣地。

前哨連宜以連固有之番號稱述之。

前哨施行交代以不為敵人發見為要。所有必要事項悉通報於新指揮官，該新指揮官完全領會之後，下班者方許退去。前哨對於攻擊宜常整齊戰備，又前哨因掩護後方部隊之故無論如何犧牲均所不辭。

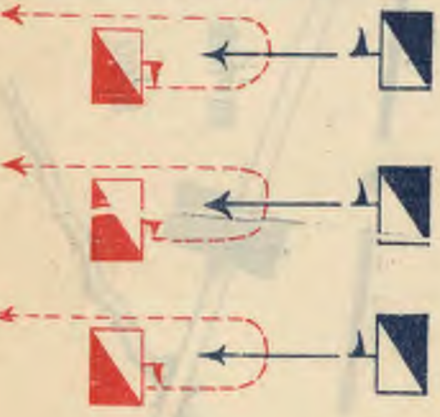


前哨設置之一例

掩蔽

(參觀第200至203)

地上攻勢的掩蔽以擊敗敵方騎兵為達成目的之最有效方法。



敵人試行搜索

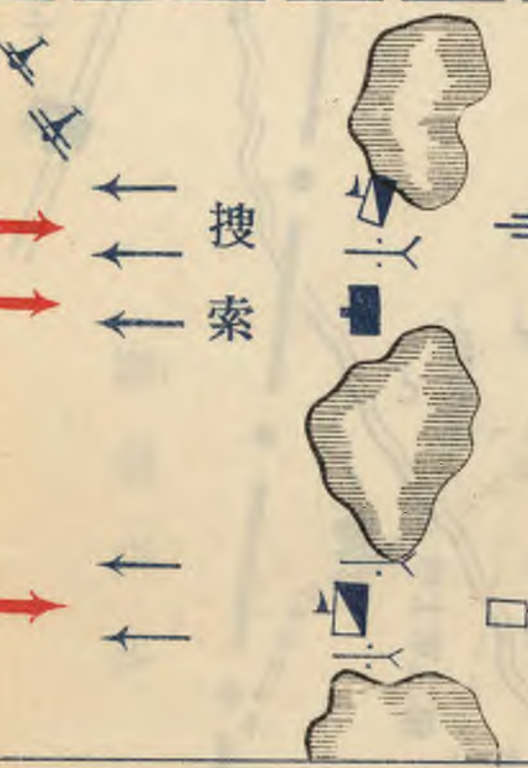


航空隊在空中依其活潑之活動及突進，以為地上攻擊掩蔽之支援。

混合部隊(砲兵，機關槍兵，裝甲汽車)可以在我縱隊未經到達之行進路上妨害敵之搜索，

守勢的掩蔽最好依托只能於某一定地點通過之地障。

掩蔽之主要任務雖為航空隊及騎兵所應擔負，而其他各搜索部隊及警戒部隊亦宜補助之。對於敵之強大航空搜索，則於空中使用集團的攻擊及以對空防禦隊與之對抗。晝間對空掩蔽為村落及市街均令其空虛在夜間則熄滅火光。



搜索

阻絕地障，最好用機關槍，有時並配屬砲一二門及迫擊砲。

預料敵兵必將設法突破

之重要地點，則宜以稍大之部隊配置於其附近。

在敵機行動不甚活潑時，而我空軍又薄弱時宜取消極態度。

運動戰所要求於軍隊者厥為迅速實行諸決心與保持部隊之戰鬥力，故行軍部署當求適合此兩條件。指揮者應決定行進速率之應增高與否以及能否顧慮愛護士卒之義。蓋逾分之要求不僅危及戰鬥力，且有害於內部的結合。



以廣闊之展開行軍為愛惜軍隊及戰鬥準備之良好方法，且能迅速開進。惟軍隊方與敵接近時，若能合之為一縱隊則有使指揮官掌握容易之利。

行軍之部署

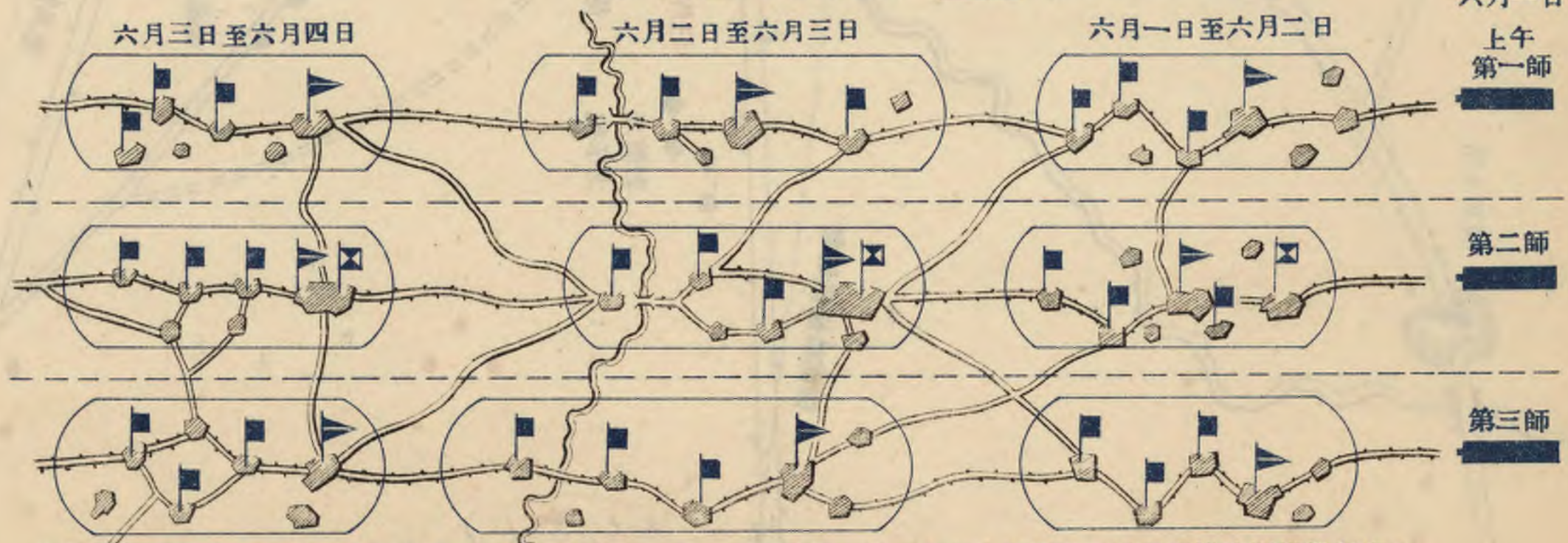
參觀第(204至205)



鐵路，汽車縱列，及其他諸車輛，均可備輸送軍隊及行李之用。

每一師(在大部隊內)以在一道路上行軍為常。

大軍團若無關於敵之顧慮，而預定數日行軍時，宜按其行軍期間作製行軍一覽表。



行軍一覽表須包括行軍路，日日到達目標，宿營區域，軍團司令部及師司令部之宿營地，須顧慮適時完備通信網。

行軍之實施

(參觀206至218)

若無與敵接觸之顧慮則以愛惜軍隊為主。

若與敵有衝突之可能則以顧慮戰鬥準備為主。

旅次行軍

戰備行軍



分為小部隊行進，其給養及物品行李可隨所屬部隊行進



混合各部隊為戰術的編成，且為行軍警戒及為防毒處置。

一切部隊均以行軍縱隊行進

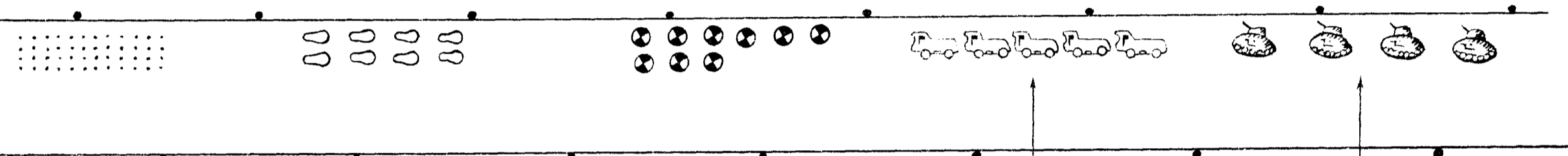
步兵成四人

騎兵成雙列

腳踏車隊成雙或單列

汽車縱列

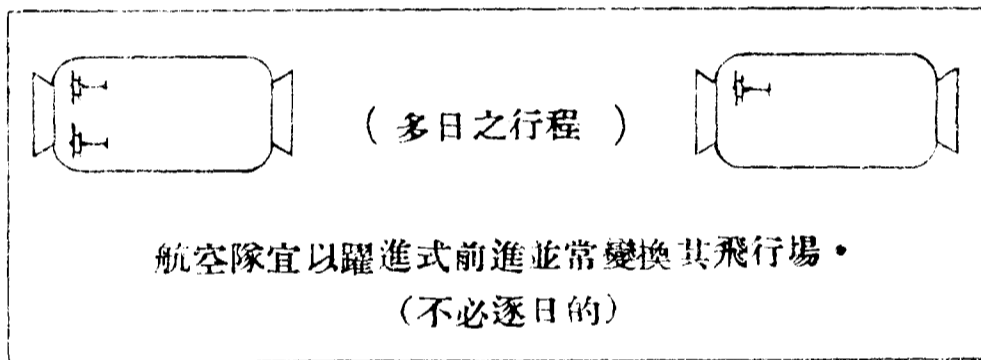
戰車



行軍軍紀嚴肅，可以保持軍隊之行軍力。
服裝不可任意鬆弛，
一聞「行軍秩序」口令則可得普通的態度自由。
行軍縱列一律行進於道路上較便利之一邊。
各兵向前看齊，保持隊伍與車輛間之距離可以防止行軍長徑之增大。
聯絡兵負維持各部隊連繫之責。
嚴冬行軍，酷暑行軍及急行軍均須有特殊之規定。

其行動特別規定之僅短時間可編入行軍縱隊中，配當於特別道路上躍進以隨。

同樣的配當於特別道路上。



將背囊另行用車輸送可以激增行進能力，惟在大部隊則僅於例外場合行之耳。

夜行軍

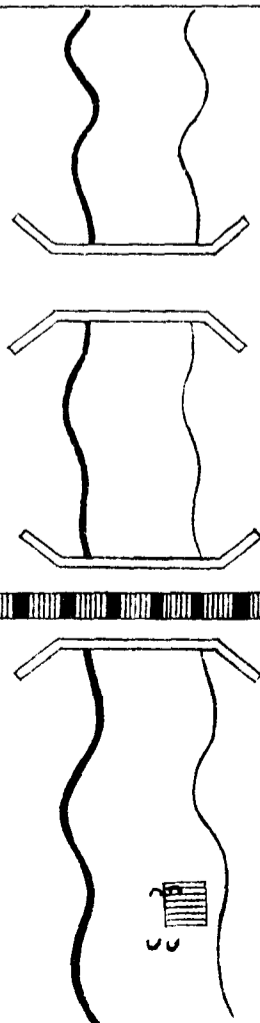
可為防敵之空中搜索或向敵奇襲之用然其弊在使部隊過於疲勞。

在夜間遇飛機接近則宜對於發光降落傘尋掩蔽或於道路兩側行進而空其中央，或立時停止臥下。

道路偵察，多設連絡兵，按一定鐘點屢行短時間之休息，設置道標，俾後來部隊，傳騎輜重易於尋路。

通過軍橋

應遵守橋樑勤務工兵軍官之指示。

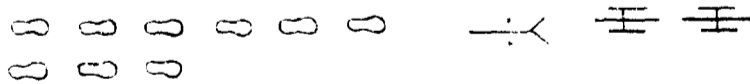


步兵成行軍縱列用便步。

騎兵下馬成單行或雙行。

有繫駕車輛之部隊用一車縱隊。

戰車及汽車各車輛取大距離緩行。



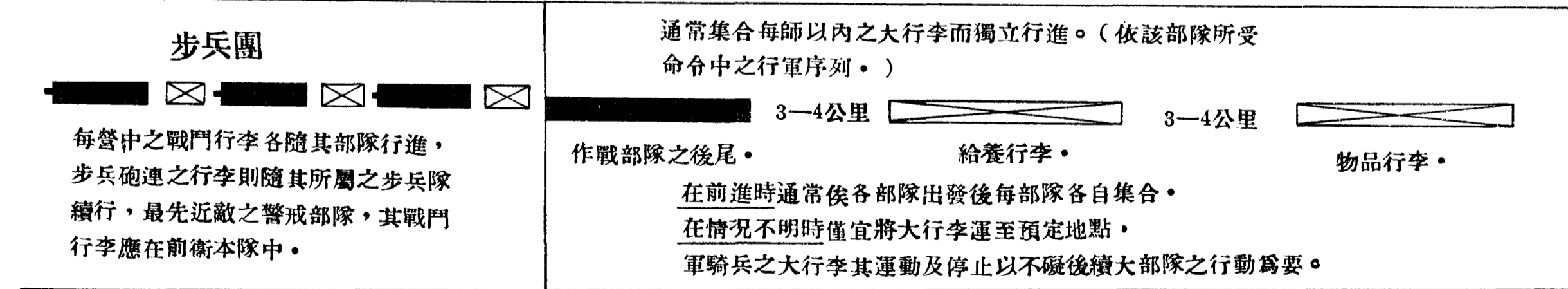
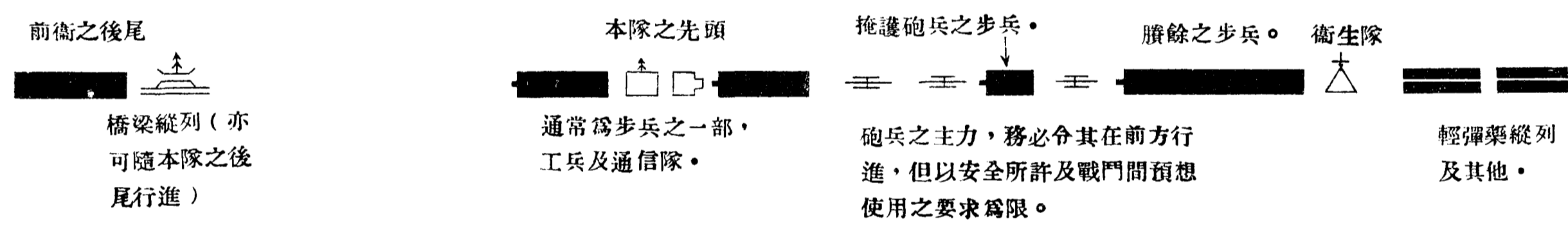
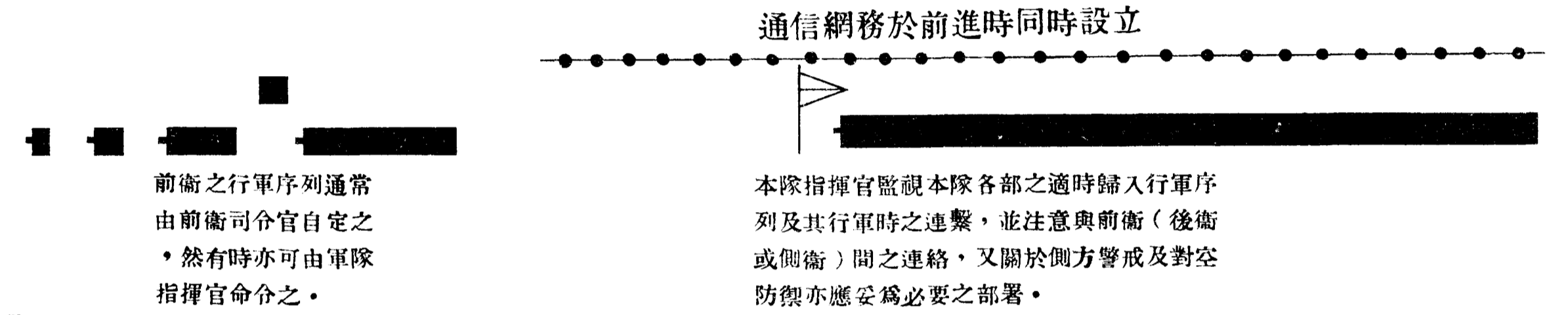
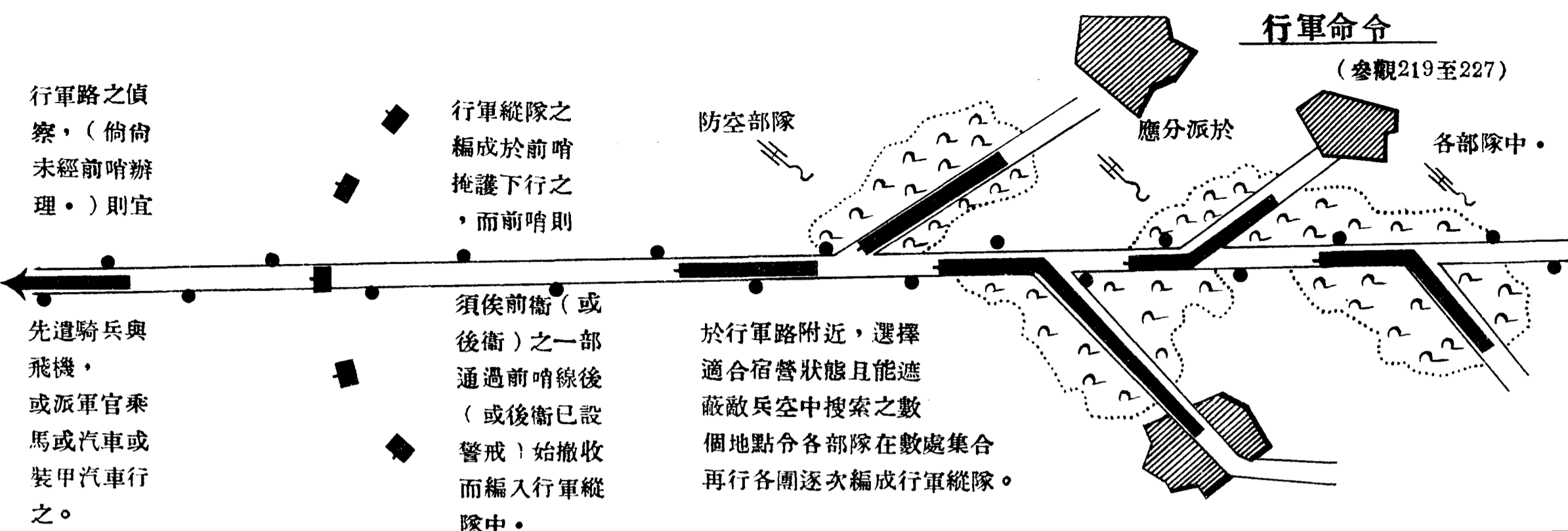
緊接於橋樑之兩端決不可停止。常宜開放以便利後續部隊。

行軍通過鐵路橋時宜為馬匹及車輛特別設備。(鋪木板或佈沙石。)

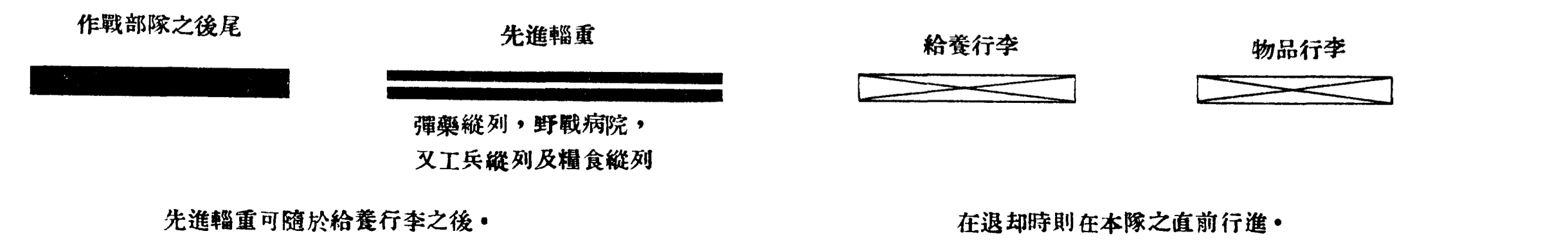
渡過未設橋梁之河川，有車輛之部隊，使用渡船，步兵，騎兵通常均由鐵舟過渡，馬匹泅於其旁。

須規定關於士兵裝具之處置！

# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖



在大部隊因給養上之顧慮可使其若干之糧食縱列插入戰鬥部隊之行進縱隊中，於預期戰鬥時則有關於彈藥補充及野戰病院需要上之顧慮應編成先進輜重





為部下籌備良好之宿營乃各級指揮官之義務，蓋因此可以保持部隊之戰鬥力。

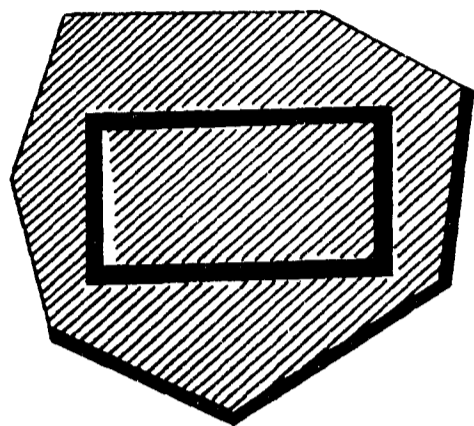
宿營及露營

通則

(參觀228至231)

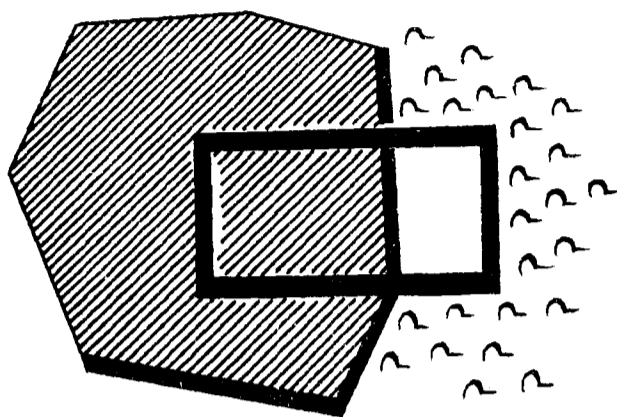
宿營分為下列三種：

舍營



舍營為休養部隊之最良好者即使地域狹小方法亦不完全而舍營總比露營為善。故常宜極度利用之。

村落露營



如所指定之村落不夠部隊宿營之用時則依此法

露營

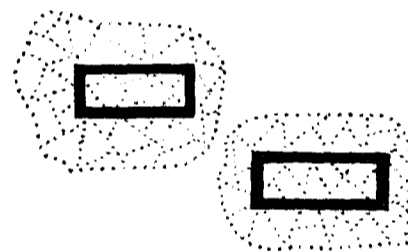
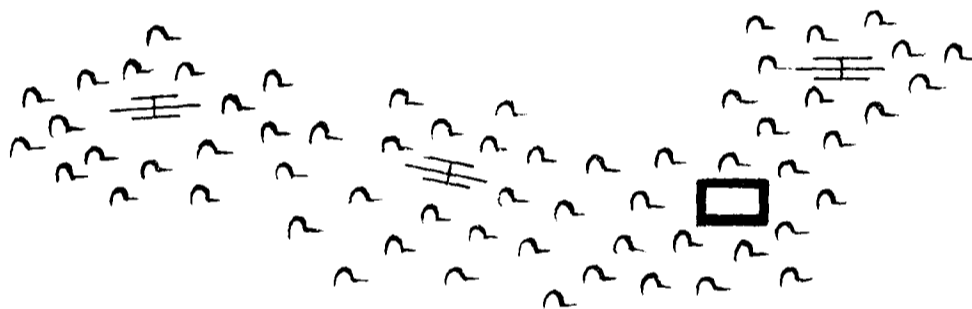


如村落缺乏及對戰術上之顧慮尤其是距離敵人甚近之時多用之。

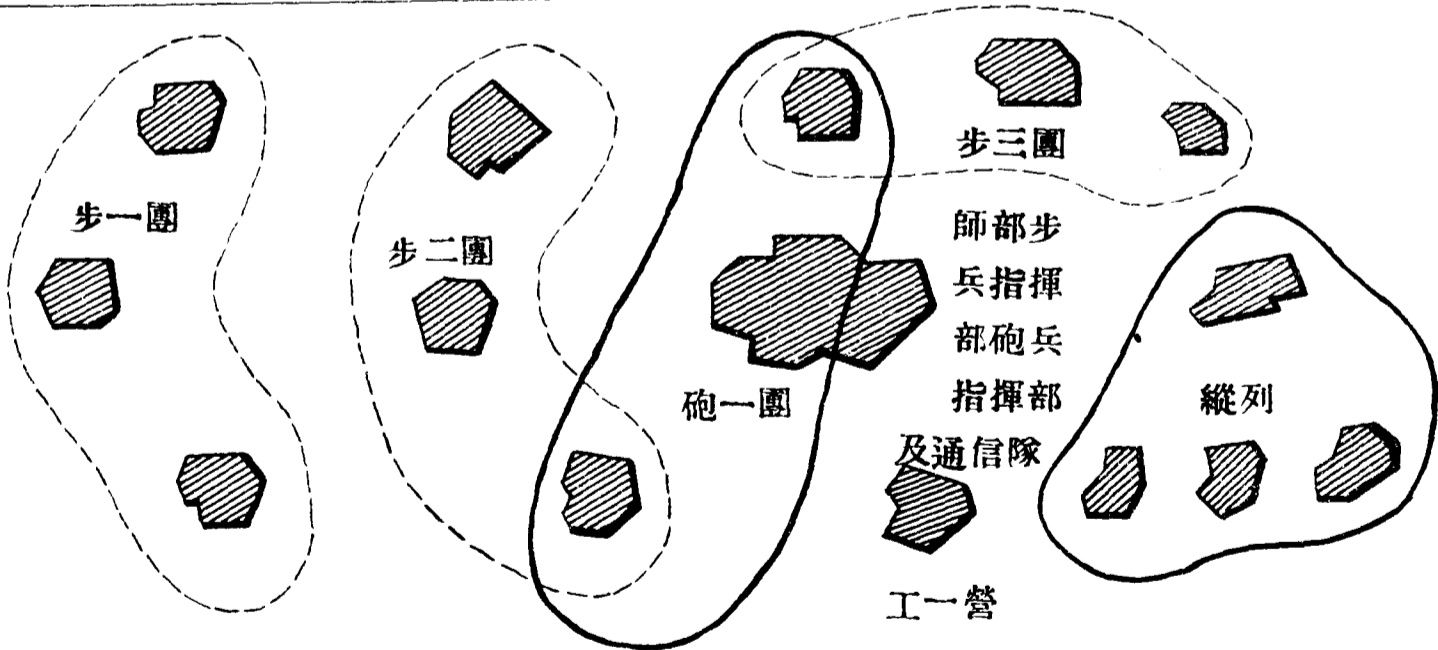
軍隊指揮官宜對於防空法規定其大要

砲車及車輛宜不規則地配列並掩蔽之於樹下及籬下。

對空中攻擊及偵察之最良掩護法為：適合地形，利用當地之掩蔽物，並適時入於掩蔽之下，（對空監視哨）



技術的偽裝物。



先遣設營員使為諸種準備

在旅次行軍時



應將行軍後之宿營地載於行軍命令中

即在戰備行軍時軍隊指揮官務速下關於宿營及警戒命令。

向後折回之宿營應避免之

宿營命令以下達於各營部為較有益。因軍隊指揮官熟知宿營地之結果乃能速下關於翌日之命令。

既就宿營後而又變更之殊屬不可蓋如此不獨擾亂部隊之安甯而且損及指揮者之威信。

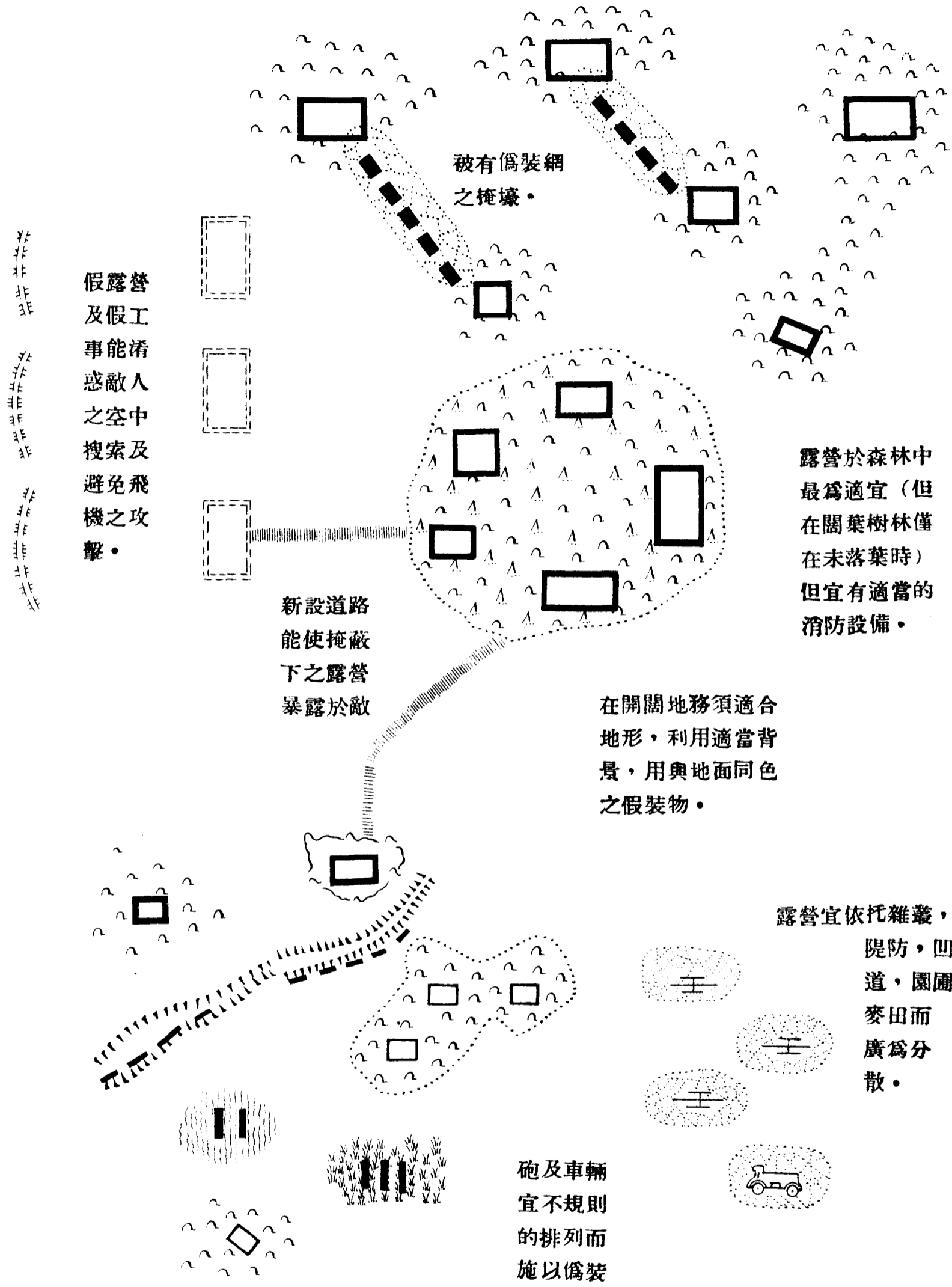
情況未明時則使部隊休止於路隅由野戰炊爨車給養至能發令宿營為止。



露 營

(參觀248至254)

露營當慮及敵方空中搜索而布列為不規則之小羣。



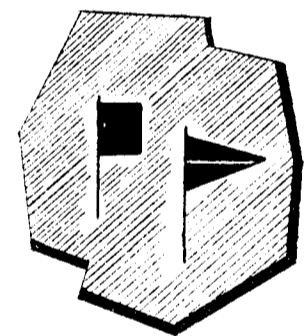
各隊羣之分佈以地位狀態，給養，飲水，木材及各兵種特別必需品為標準。

露營於森林中最高為適宜（但在闊葉樹林僅在未落葉時）但宜有適當的消防設備。

露營地應擇乾燥之處對於風雨亦宜力求有遮蔽，森林內甚適宜，草地不適用，沼池及瀦澤之旁因蚊蟲釀疫之故不可採用。

在開闊地務須適合地形，利用適當背景，用與地面同色之假裝物。

露營宜依托雜叢，隄防，凹道，園圃麥田而廣為分散。



高等司令部

因辦公之故宜宿於房屋內。

砲及車輛宜不規則的排列而施以偽裝

露營司令官

以資深之軍官充之，

其任務為：

- 選定露營地，
- 搜集稻草木材等，
- 衛生處置，
- 警戒之規定，
- 部隊所應取之態度（燃火與否，奏樂與否，以及其他各視情形而定）

為補助露營司令官起見設：

- 露營值日官一員，
- 露營值日軍醫一員
- 巡察軍官若干，
- 部隊值日軍官及軍士各若干。

露營之警戒

其原則與舍營略同。

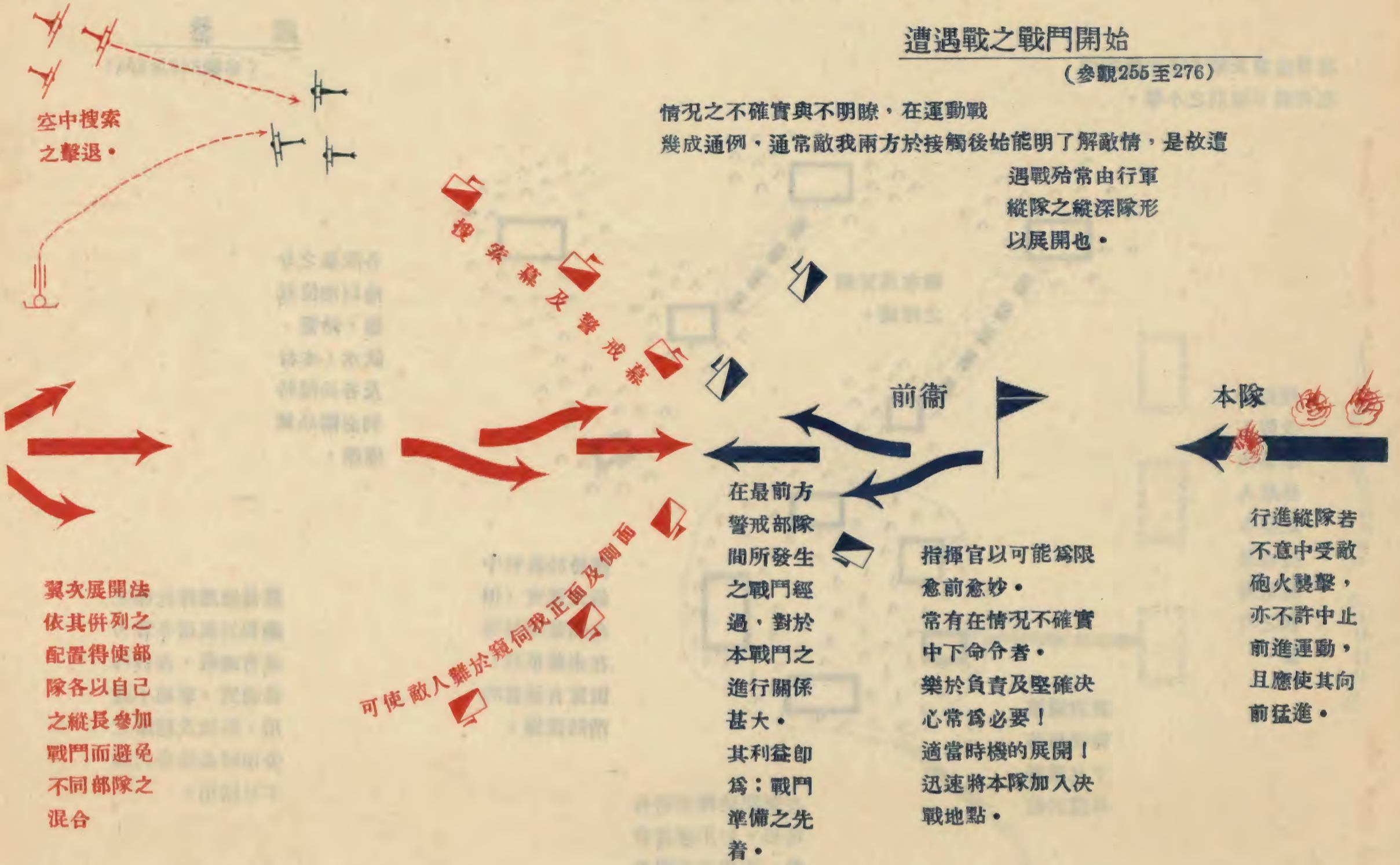
露營地通常即為警急集合地，由大組織分割成許多小部分為露營時其警急集合，當與以詳細之指示，各項警號，適用舍營之一切規定。

遭遇戰之戰鬥開始

(參觀255至276)

情況之不確實與不明瞭，在運動戰  
幾成通例，通常敵我兩方於接觸後始能明了解敵情，是故遭

遇戰殆常由行軍  
縱隊之縱深隊形  
以展開也。



翼次展開法  
依其併列之  
配置得使部  
隊各以自己  
之縱長參加  
戰鬥而避免  
不同部隊之  
混合

可使敵人難於窺伺我正面及側面

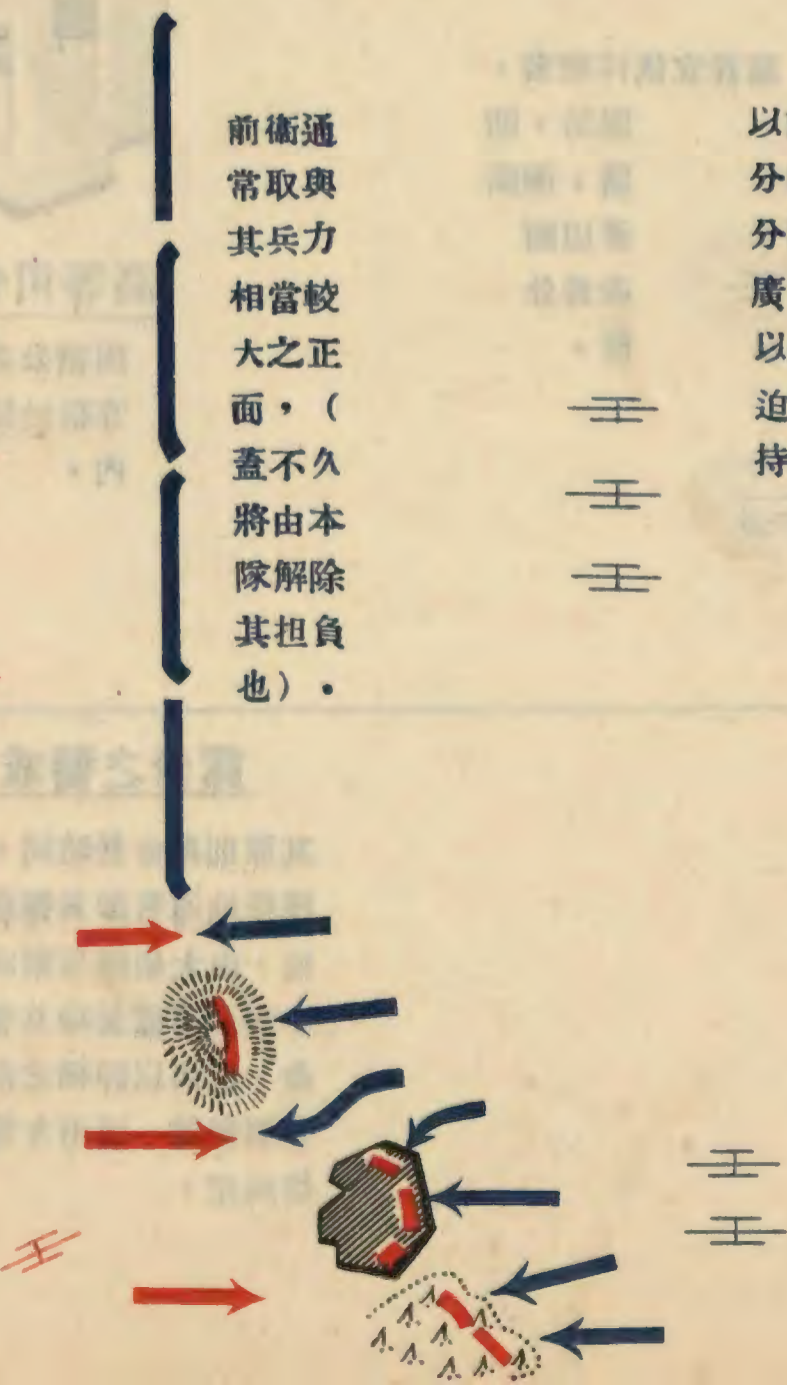
在最前方警戒部隊間所發生之戰鬥經過，對於本戰鬥之進行關係甚大。其利益即為：戰鬥準備之先着。

指揮官以可能為限  
愈前愈妙。  
常有在情況不確實  
中下命令者。  
樂於負責及堅確決  
心常為必要！  
適當時機之展開！  
迅速將本隊加入決  
戰地點。

行進縱隊若  
不意中受敵  
砲火襲擊，  
亦不許中止  
前進運動，  
且應使其向  
前猛進。

藍軍：其戰鬥準備占先着時。

敵人通常  
不能確知  
我前衛之  
兵力幾何  
惟戰鬥乃  
始能使敵  
之兵力暴  
露無遺。  
故敵方亦  
用前進部  
隊甚且配  
置砲兵以  
防礙我窺  
見其處置  
及企圖。

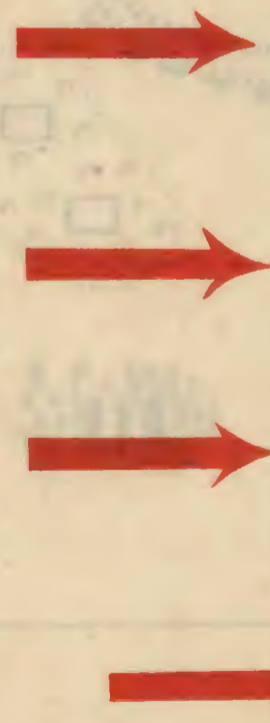


前衛通常  
取與其兵  
力相當較  
大之正面，  
(蓋不久  
將由本隊  
解除其担  
負也)。

以前衛砲兵  
分成若干  
部分而展  
開於廣地  
域足以迷  
惑敵人迫  
敵迂迴及  
持重。

前衛砲兵  
之主要任  
務為：支  
援前衛步  
兵使其佔  
領各要地  
(高地，  
觀測所，  
村莊，森  
林)。

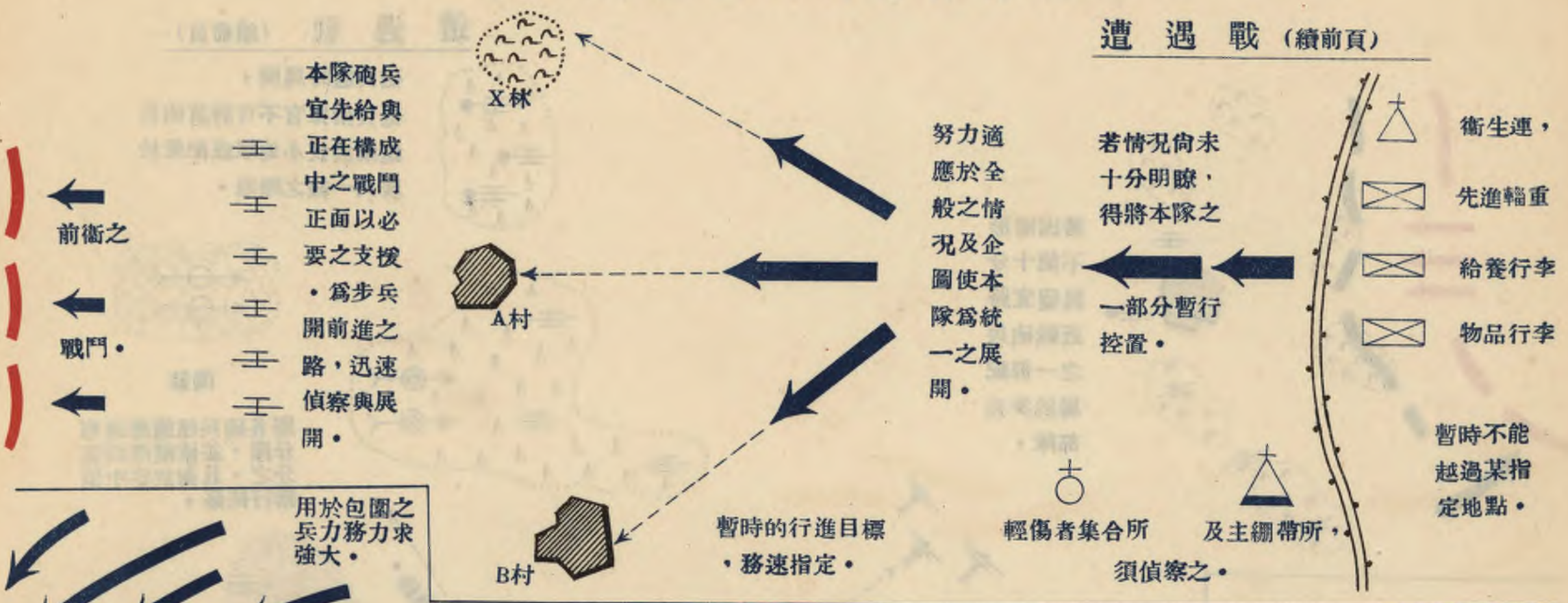
紅軍：其戰鬥準備占先着時。



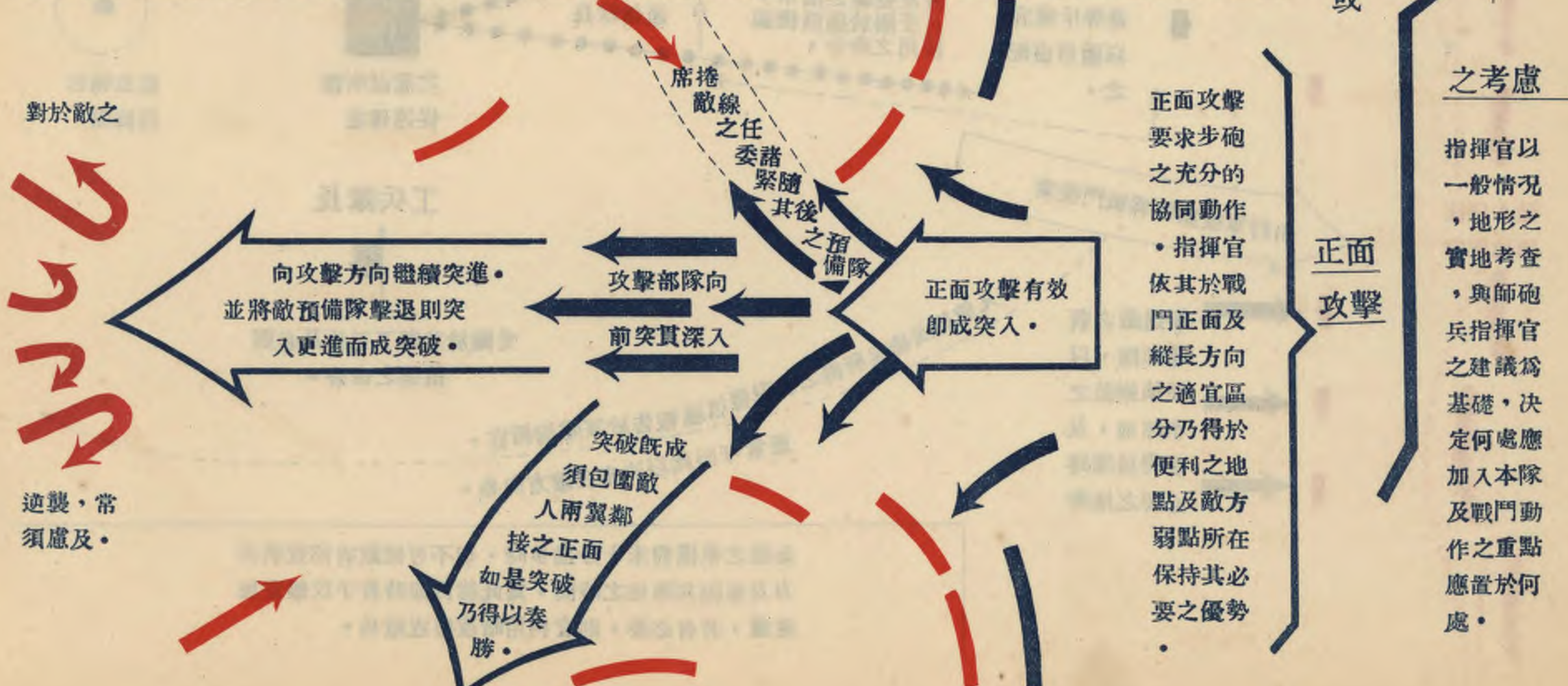
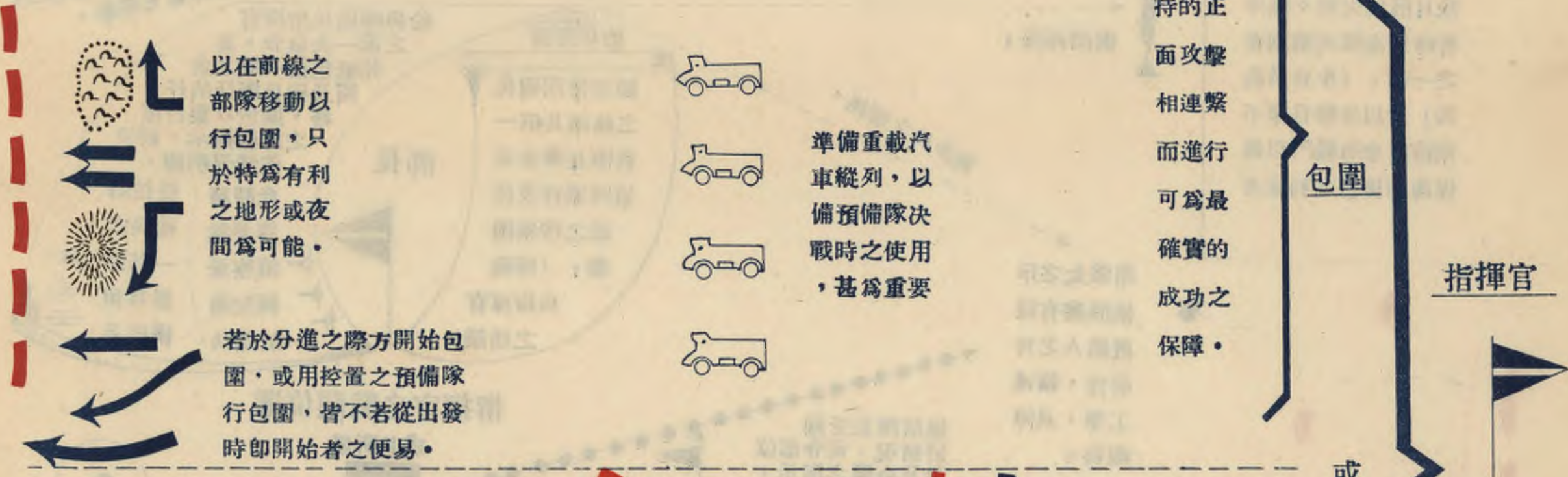
前衛極力  
避免正面  
戰鬥，以  
免開始即  
受敵包圍  
及不斷地  
以劣勢兵  
力與優勢  
敵戰鬥，

有時須  
令前衛  
之全部  
或其一  
部向後  
撤退。

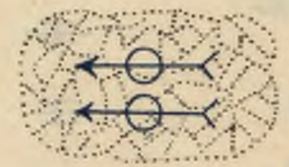
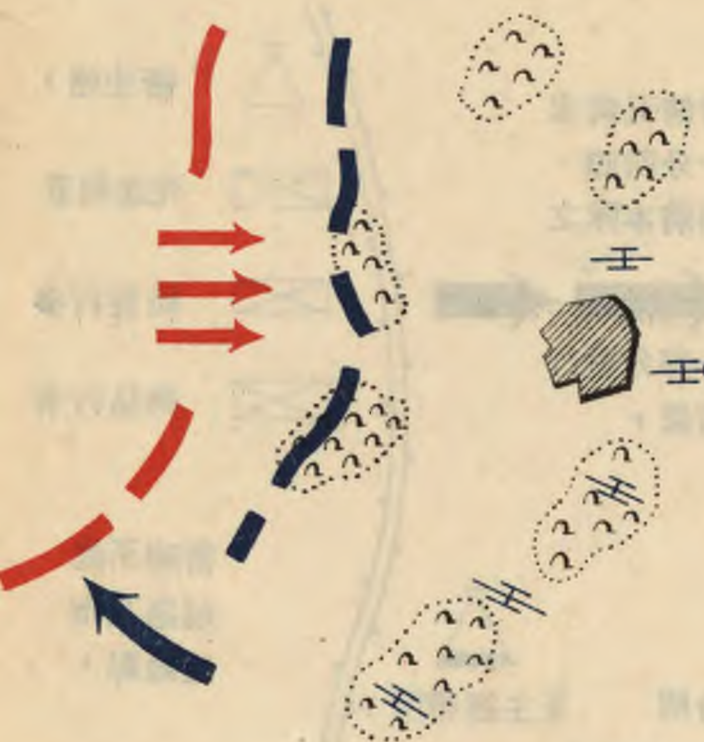
遭遇戰 (續前頁)



若我前進方向及輸送方向，已導至敵人之側面或後面，則完成包圍極為簡易，對敵之兩翼同時而行包圍為最有效但須以有優勢之兵力為前提，絕對不可因行包圍而將兵力分散。



遭遇戰 (續前頁)



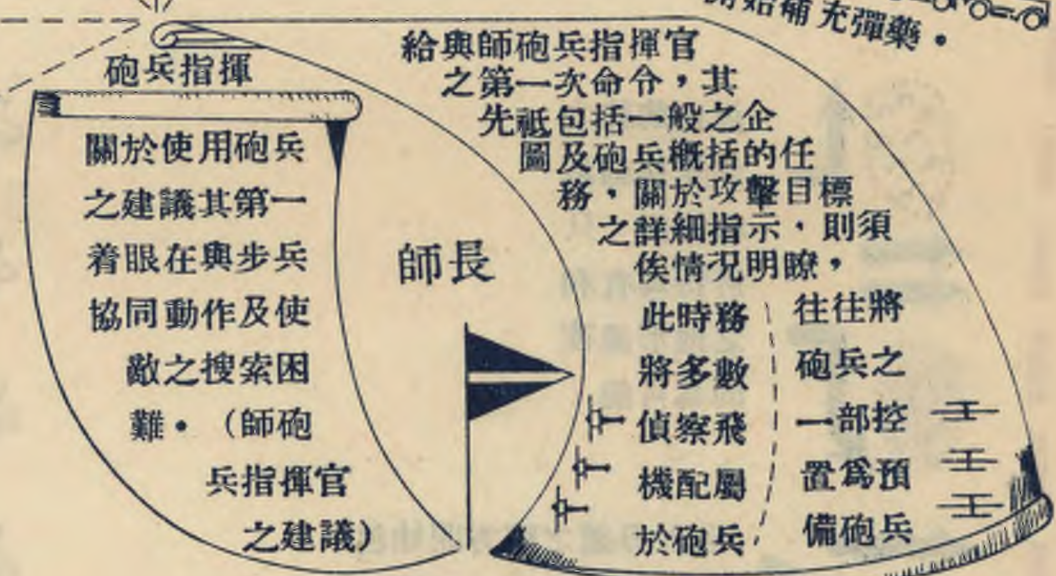
戰鬥何時實行，通常視砲兵之速度及處置而定，若失之過早或前進不能統一，則使步兵蒙無益之損害，甚且陷於失敗。然亦有時於本隊次第到着之一部，(步兵及砲兵)示以攻擊目標不稍躊躇參加戰鬥以確保前衛獲得之利益者



偵察及觀測之處置

與部下砲兵之聯絡。

與步兵之聯絡。



用強大之斥候偵察有接近敵人之可能性，築城工事，及障礙物。是等斥候宜以通信班配之。

通信隊長受關於情況，司令部位置及企圖之指示，且受關於通信機關使用之命令。

指揮官之戰鬥位置

或其所屬之電話所應從速確定

設立報告投擲點

工兵隊長

受關於其部下工兵及必要偵察之命令。

由行軍搜索轉為戰鬥搜索

敵人已據陣地作守

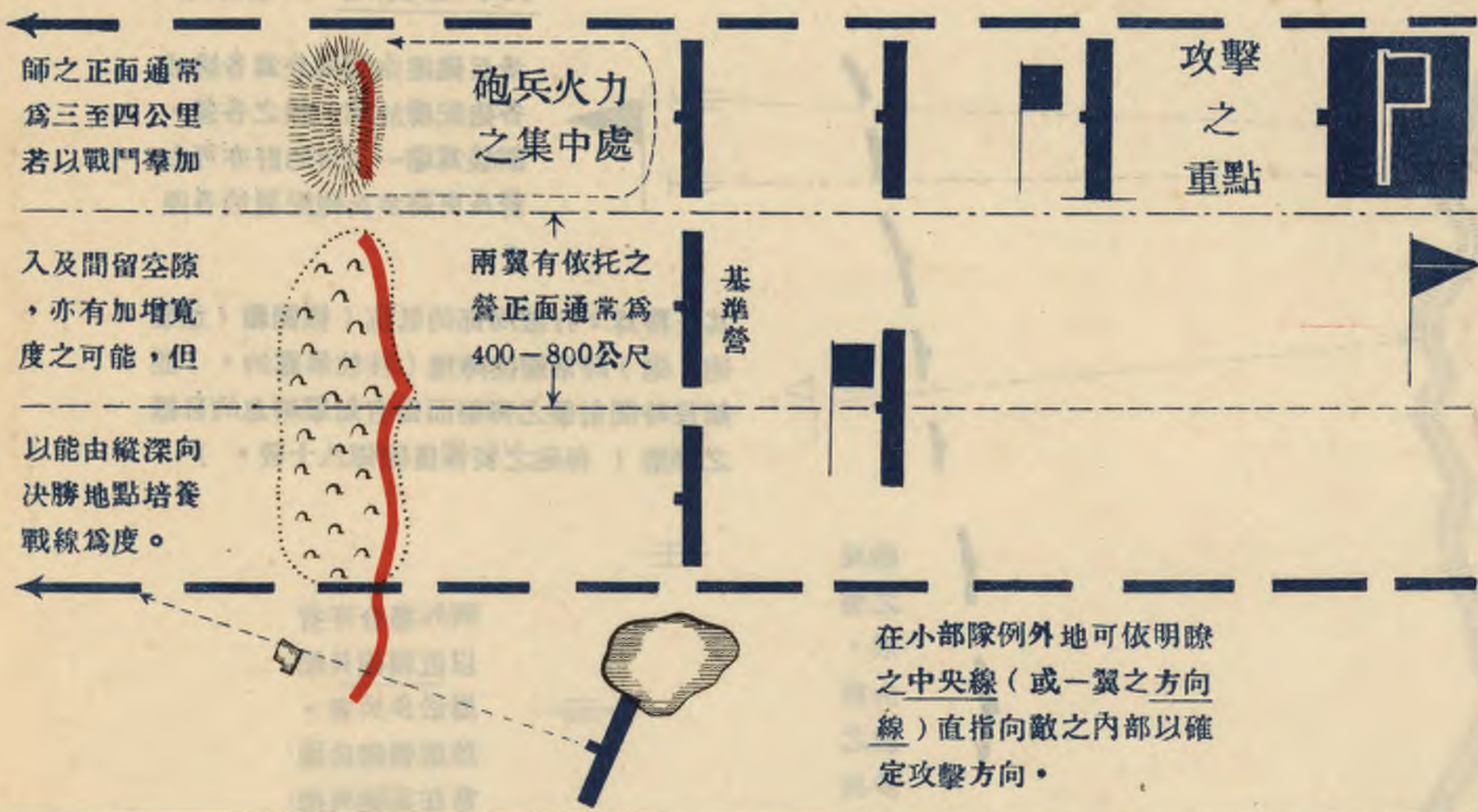
擊退敵之前進部隊，以便偵察敵之本陣地，及獲得展開時必要之地帶

凡前線及砲兵所得之情況務迅速報告於軍隊指揮官。蓋常可因此以決定攻擊方向也。

如敵之準備尙未十分進步時，切不可使敵有招致新兵力及鞏固其陣地之時間，為此能否即時着手攻擊宜加考慮，若有必要，則宜利用暗夜接近敵兵。

攻擊之實施

(參觀277至293)

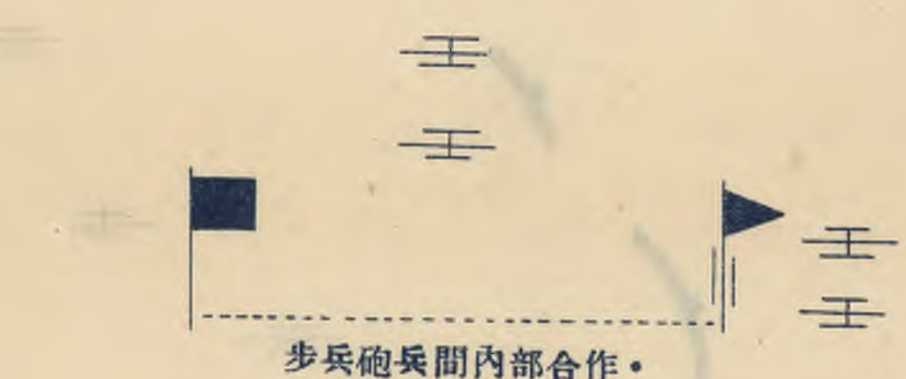
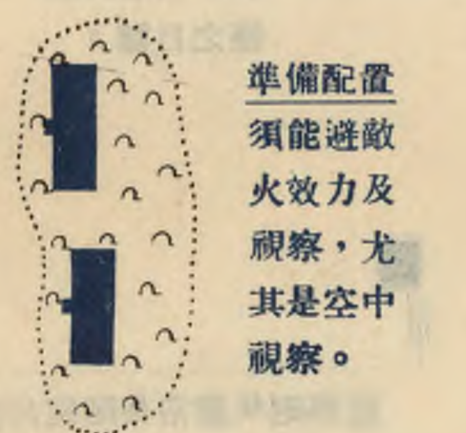


指揮官若決心由前進及分進直轉攻擊，則應於攻擊命令中應於情況指示各部隊以窄的或寬的展開地域及攻擊目標。(戰鬥地域)用窄的寬度時指揮官得到一種便利，即在一定地點藉決勝的縱長區分以貫徹其戰鬥目的是也。

基準部隊之指定乃為適當

攻擊開始不可急燥，在大部隊及對於為防禦而展開之敵行攻擊時，於下攻擊命令及攻擊展開之先，宜使部隊先就準備配置。

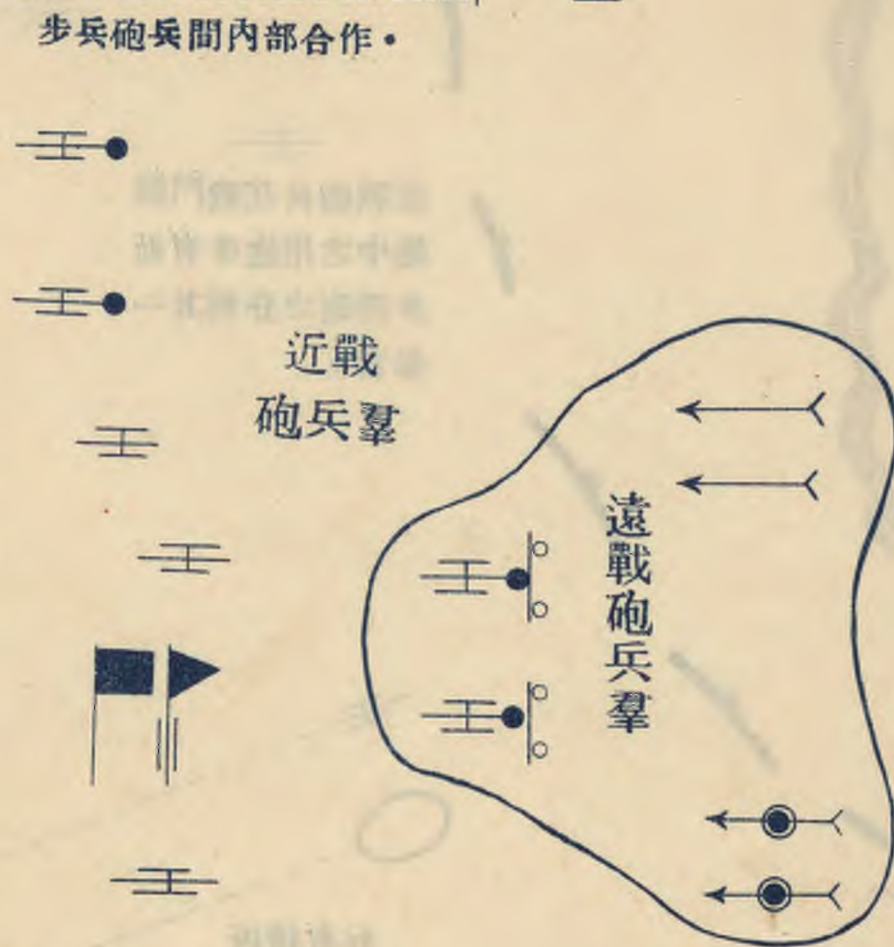
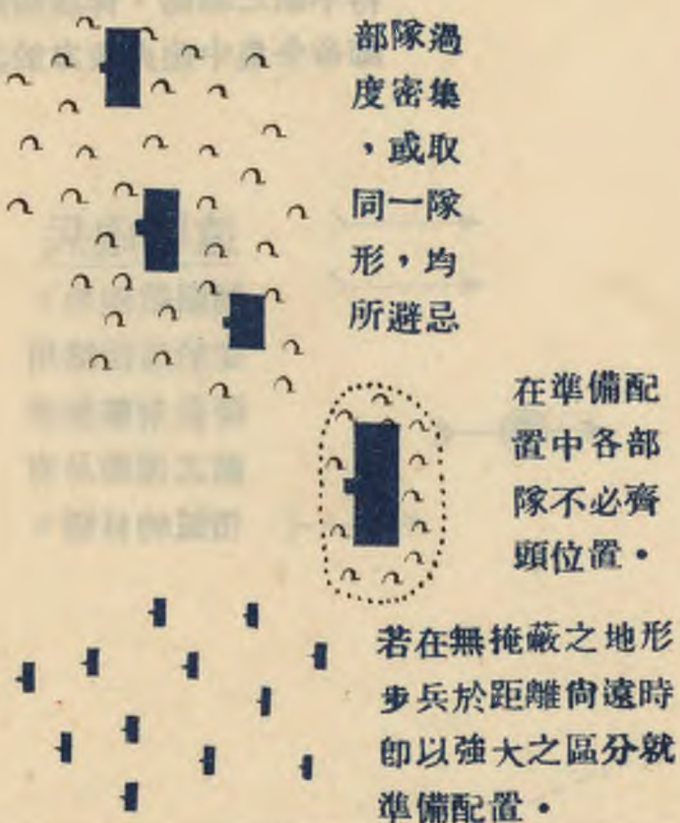
準備配置之位置。各視地形及敵火效力而異。



前衛砲兵當前衛解組時，即屬於師砲兵指揮之下。

砲兵主力之統一的使用應與步兵就準備配置之步驟相當。

敵陣地其距離為六至十公里

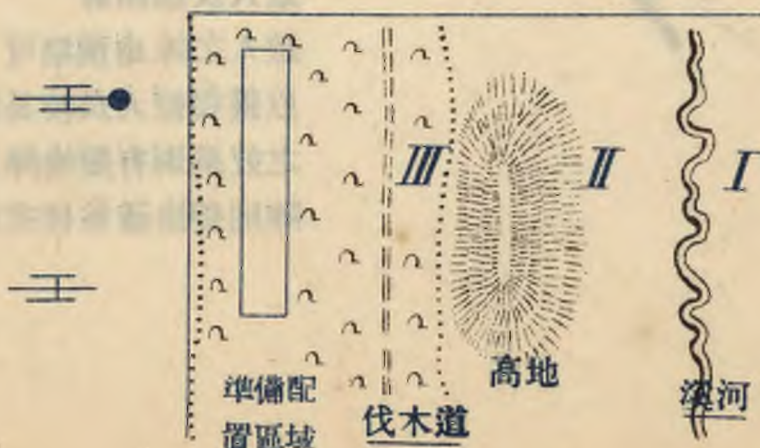


砲兵之第一任務：掩護步兵向準備配置之位置前進。準備配置之位置，由準備配置而展開。

部隊指揮官既確定砲兵之戰鬥任務於其實施不過於束縛，此為取勝的先決條件。

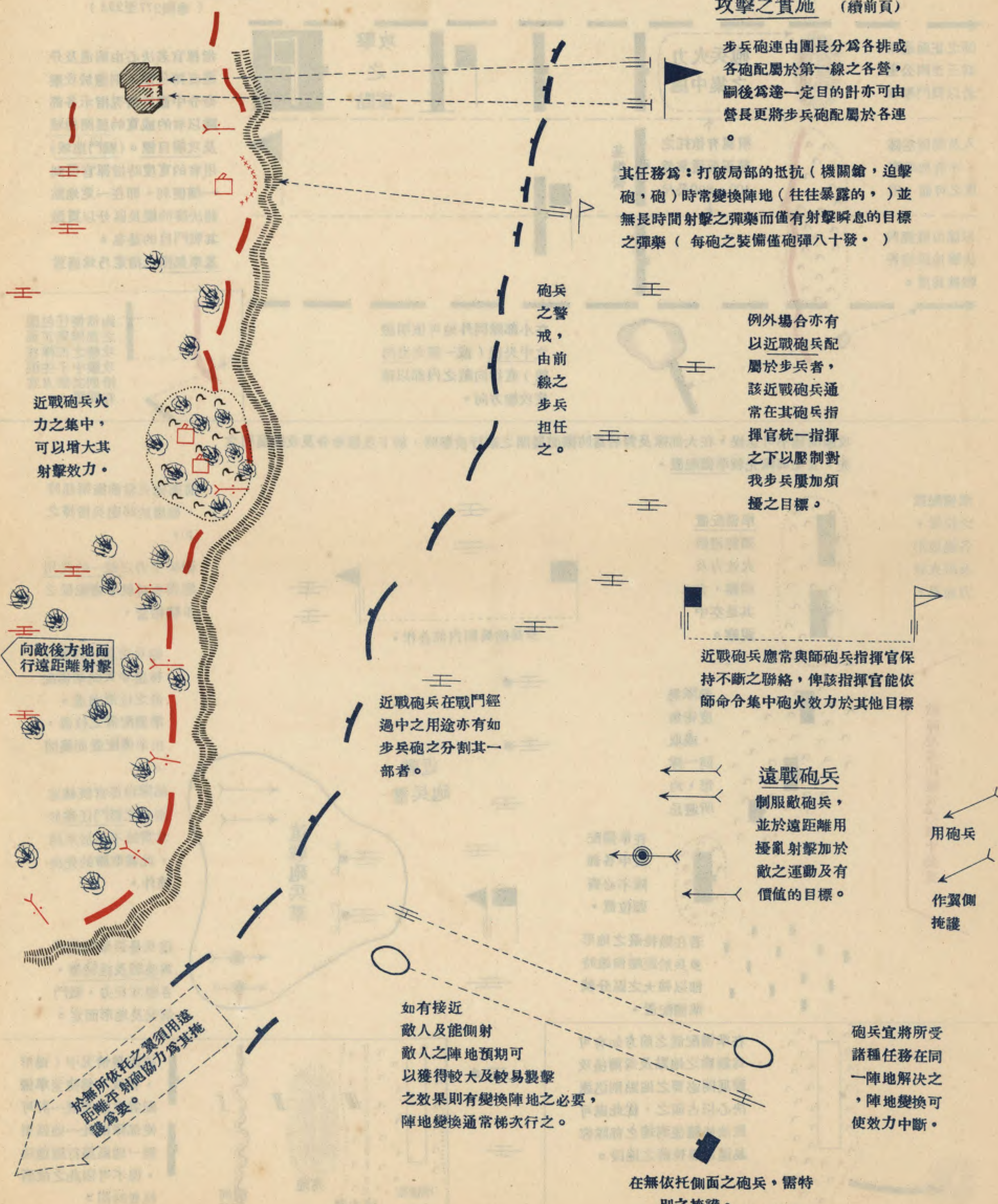
砲兵是否最初即分為遠戰及近戰羣，各視其兵力，戰鬥情況及地形而定。

在準備配置之前方如有可為觀察之地點及為爾後攻擊展開必要之地點則迅速決心以占領之，從此處可設法使隨後到達之部隊容易通過無掩蔽之地段。



處困難情況中(地形，昏夜)為使至準備配置之前進統一計可使部隊由此一地區至彼一地區施行躍進法，但不可因此之故而耗費時間。

攻擊之實施 (續前頁)



步兵砲連由團長分為各排或各砲配屬於第一線之各營，嗣後為達一定目的計亦可由營長更將步兵砲配屬於各連。

其任務為：打破局部的抵抗（機關鎗，迫擊砲，砲）時常變換陣地（往往暴露的，）並無長時間射擊之彈藥而僅有射擊瞬息的目標之彈藥（每砲之裝備僅砲彈八十發。）

砲兵之警戒，由前線之步兵擔任之。

例外場合亦有以近戰砲兵配屬於步兵者，該近戰砲兵通常在其砲兵指揮官統一指揮之下以壓制對我步兵屢加煩擾之目標。

近戰砲兵應常與師砲兵指揮官保持不斷之聯絡，俾該指揮官能依師命令集中砲火效力於其他目標

近戰砲兵在戰鬥經過中之用途亦有如步兵砲之分割其一部者。

**遠戰砲兵**

制服敵砲兵，並於遠距離用擾亂射擊加於敵之運動及有價值的目標。

用砲兵  
作翼側掩護

如有接近敵人及能側射敵人之陣地預期可以獲得較大及較易襲擊之效果則有變換陣地之必要，陣地變換通常梯次行之。

砲兵宜將所受諸種任務在同一陣地解決之，陣地變換可使效力中斷。

在無依托側面之砲兵，需特別之掩護。

近戰砲兵火力之集中，可以增大其射擊效力。

向敵後方地面行遠距離射擊

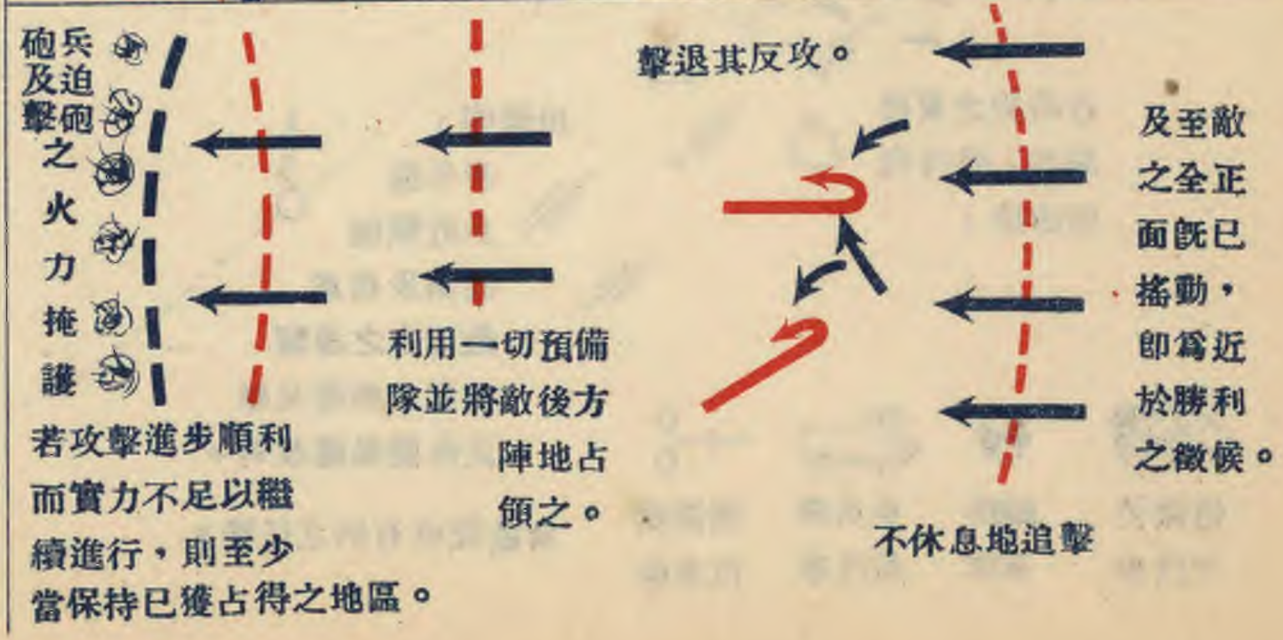
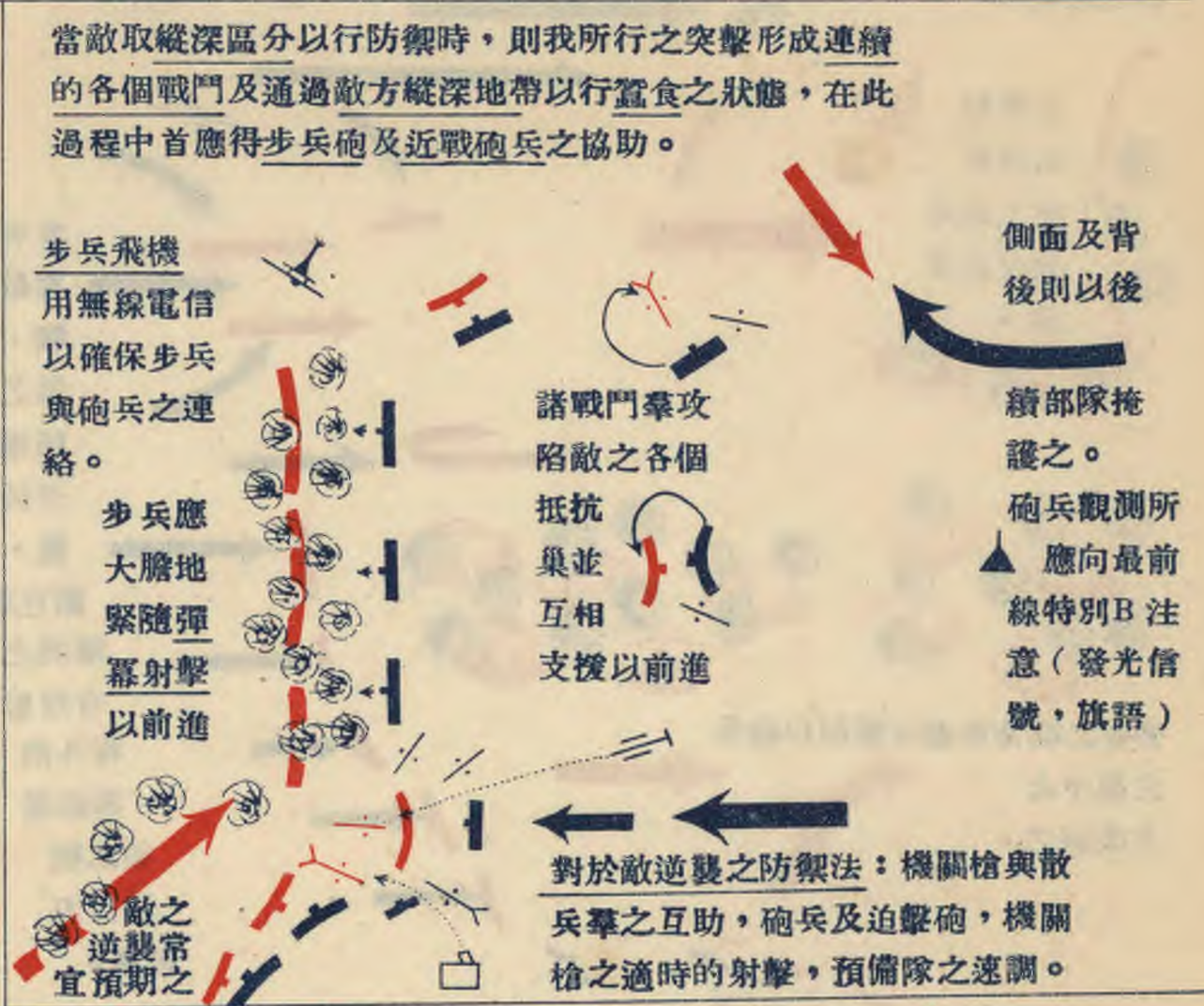
於無所依托之翼須用遠距離平射砲協力為其掩護為要。



攻擊之實施。(仍續前頁)

步兵之攻擊實施，須於充分之正面搜索後，依步兵輕兵器

(步槍，輕機關槍，自動步槍，擲彈筒)之推進，附帶下列各兵器之援助而成立之。

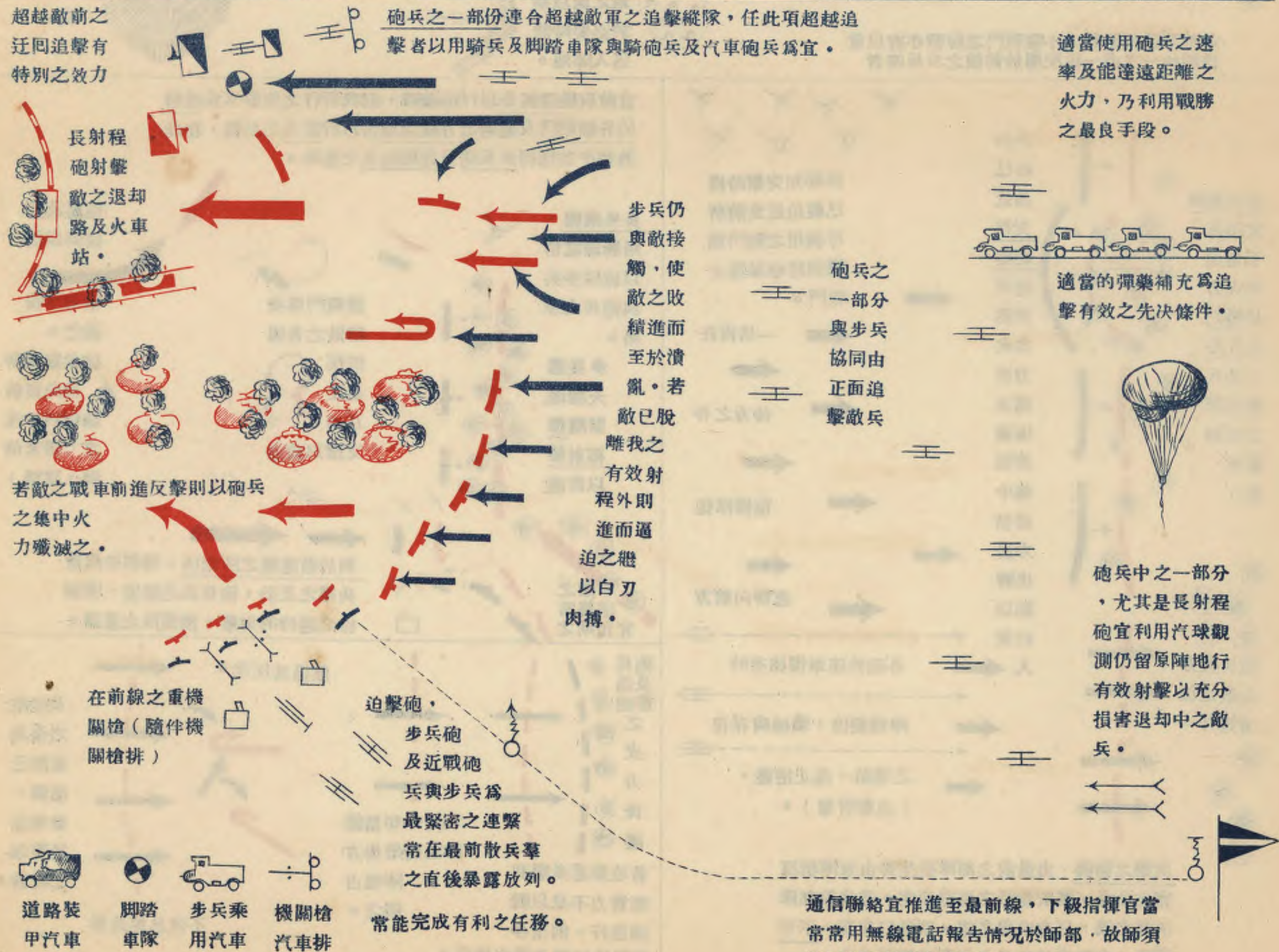
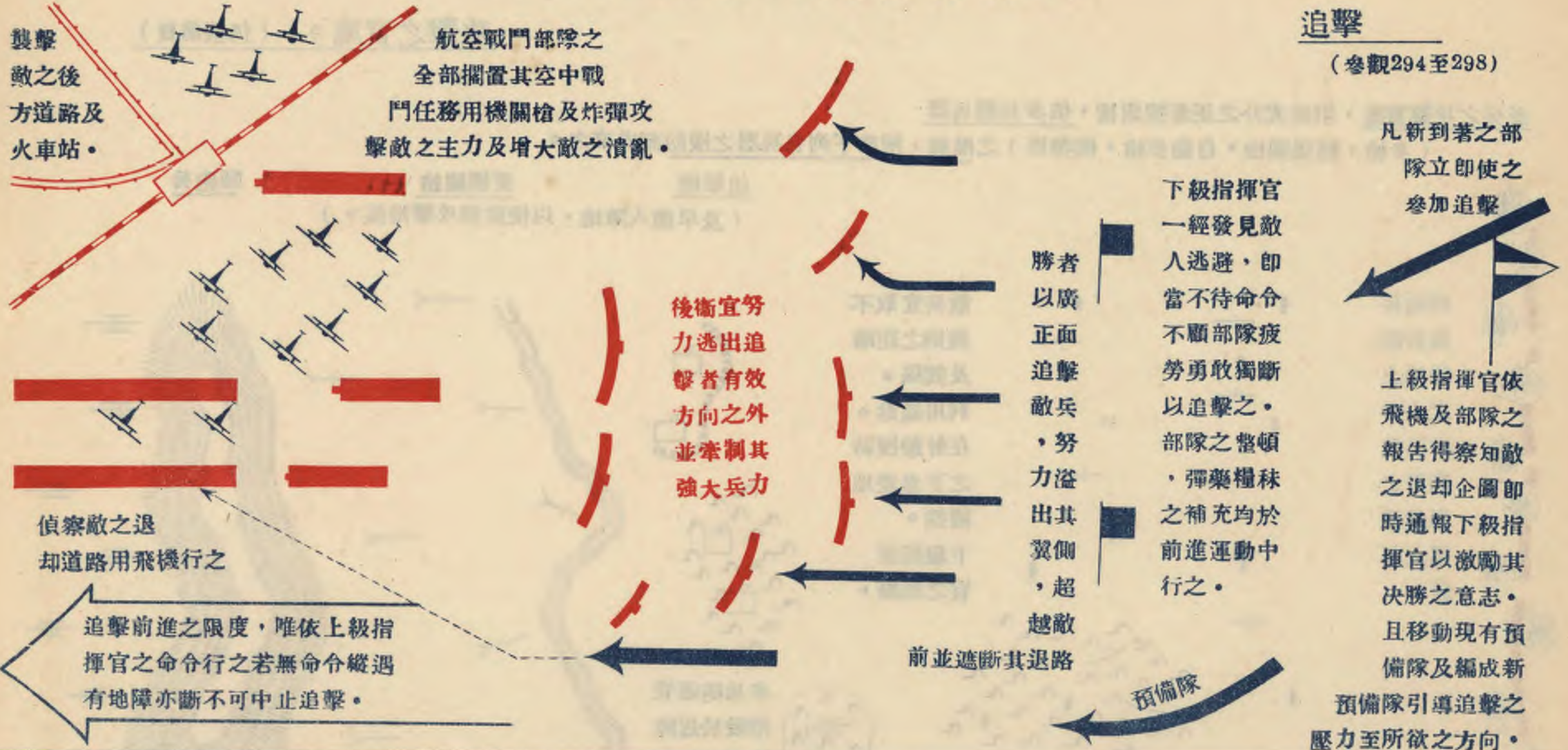


突擊之動機，由最前之部隊發生或由軍隊指揮官之命令，概依當時之情況而定。若前線部隊決勝之機，已有成熟之望，則急行突擊，不可躊躇，此際宜使砲兵之射程確實延伸之。

# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖

## 追擊

(參觀294至298)



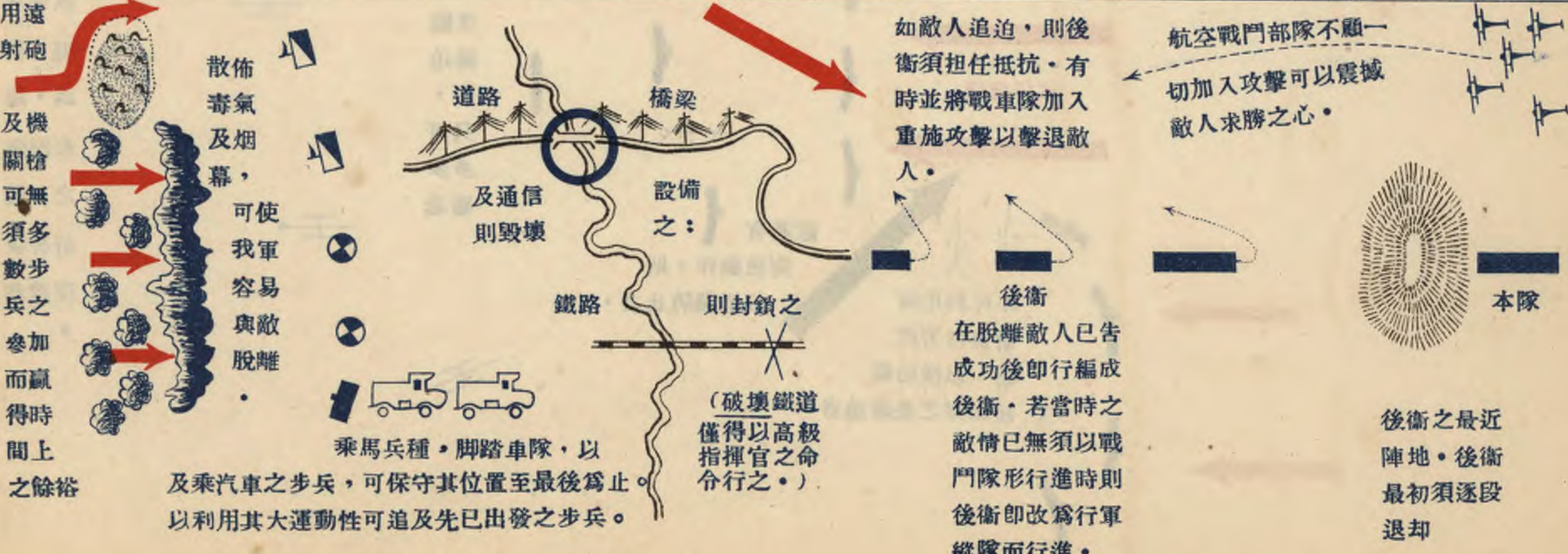
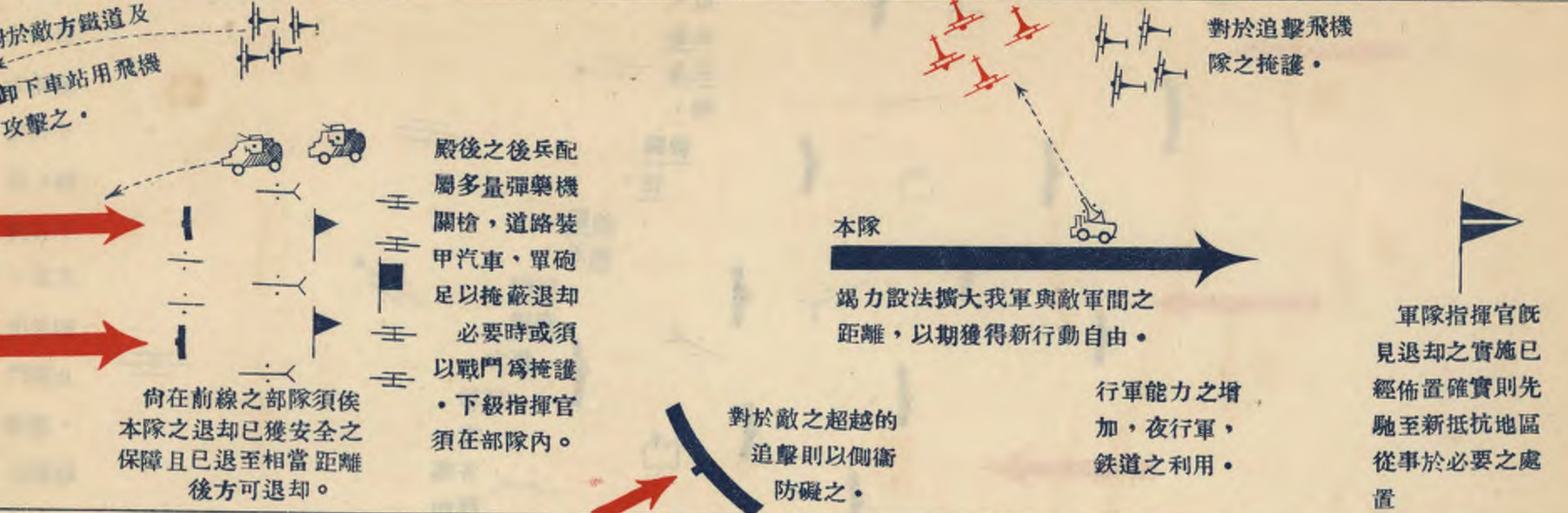
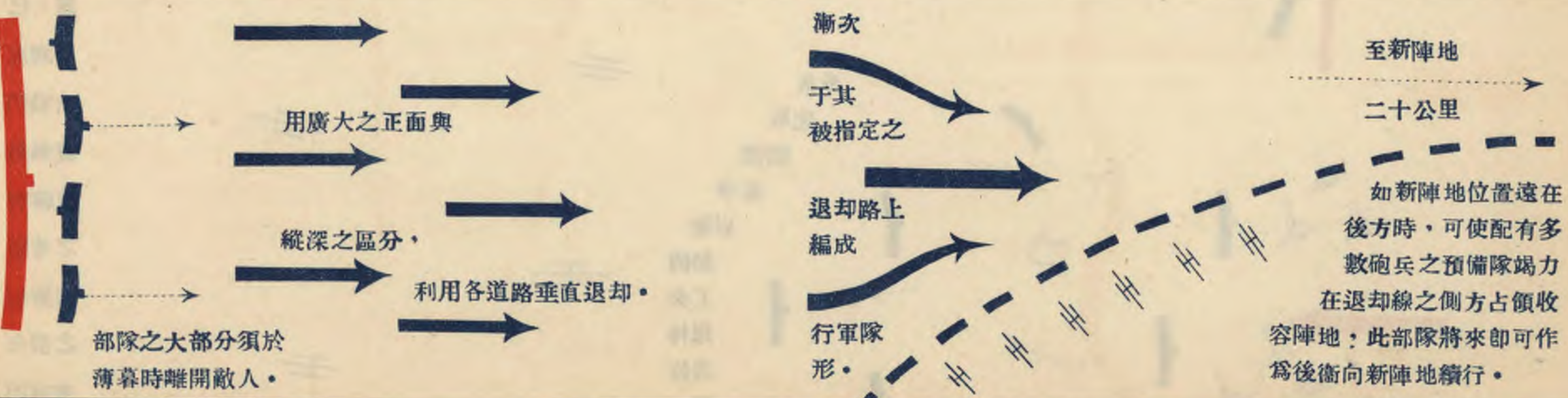
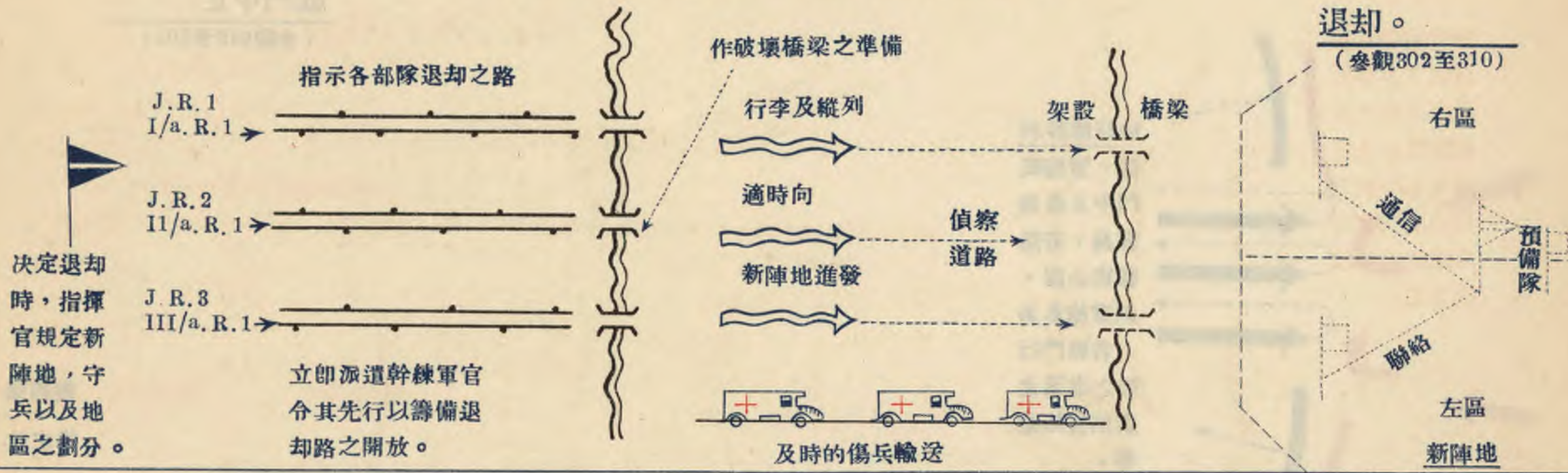
戰鬥中止

(參觀299至301)



惟經嚴格之攷慮，已見到此次戰鬥絕無最後勝利之希望而所招之損失與戰鬥目的之關係太不相稱時（即不合算之意）則即中止戰鬥、退却時期依我軍情況，目的，地形而決之。最好在夜間退却。

# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖



# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖

## 在運動戰中對於陣地之攻擊

(參觀311至326)

敵若藉野戰築城之工事增固地形以待我攻擊時當計及該處僅有少數之兵力而以強大部隊使用於其他方面

陣地之強度視構築時間之長短而異。

迂回常於夜間行之。

接近敵人常宜利用暗夜之掩護。

攻者應考慮，該陣地是否可以迂回，抑或是否竟行攻擊。

攻擊方法亦準乎此而生差別。

努力制空權之取得。

及早出現於敵上方及前方之飛機，可發現尚在作業中之敵人，並可用照相機攝取及目光偵知其工事之詳細情形砲兵及工兵軍官可在飛機中參加偵察。

### 偵察工作

在行進中即應擴大偵察工作各兵種之軍官均宜參與在統一指揮之下行之。

用繫留氣球以補助空中偵察。

騎兵偵候向敵翼側搜索。

用配有機關槍之強大步兵及工兵部隊向前突進。可令敵人自行暴露其陣地。

推置竊聽所於前方對於敵方陸地與飛機間無線電交通及電話交通行有組織的監視

此項攻擊之步兵，僅以必要

之數量為限，不得集團於敵前進部隊之前。

使強有力之砲兵加入開始戰鬥為必要

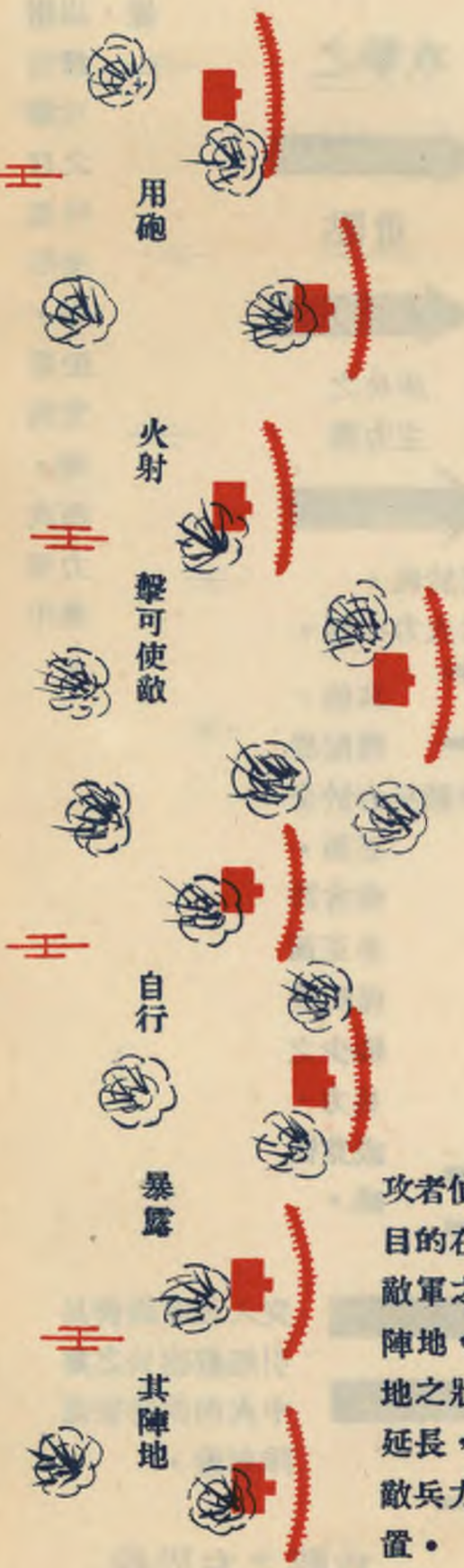
敵之前進部隊須速擊退之為要

目標之偵察由砲兵測量班行之。

同時攻者應佔領能展望敵陣地內部及

備我砲兵觀測所及展開所須之地域。

通信器材之使用宜妥為準備。

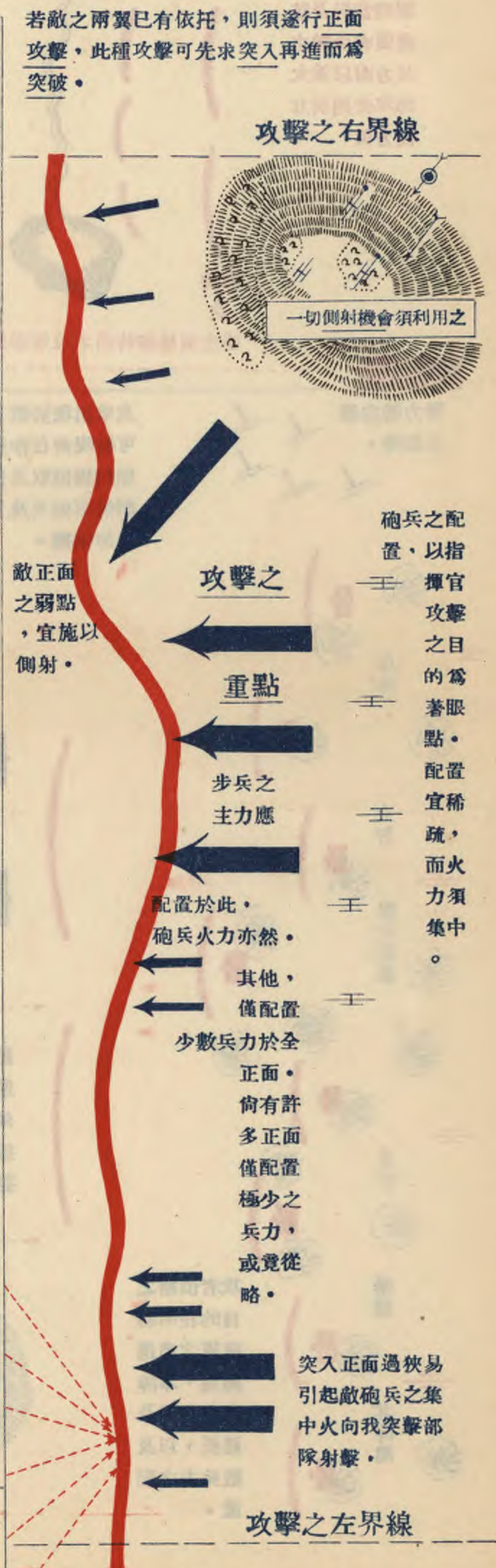
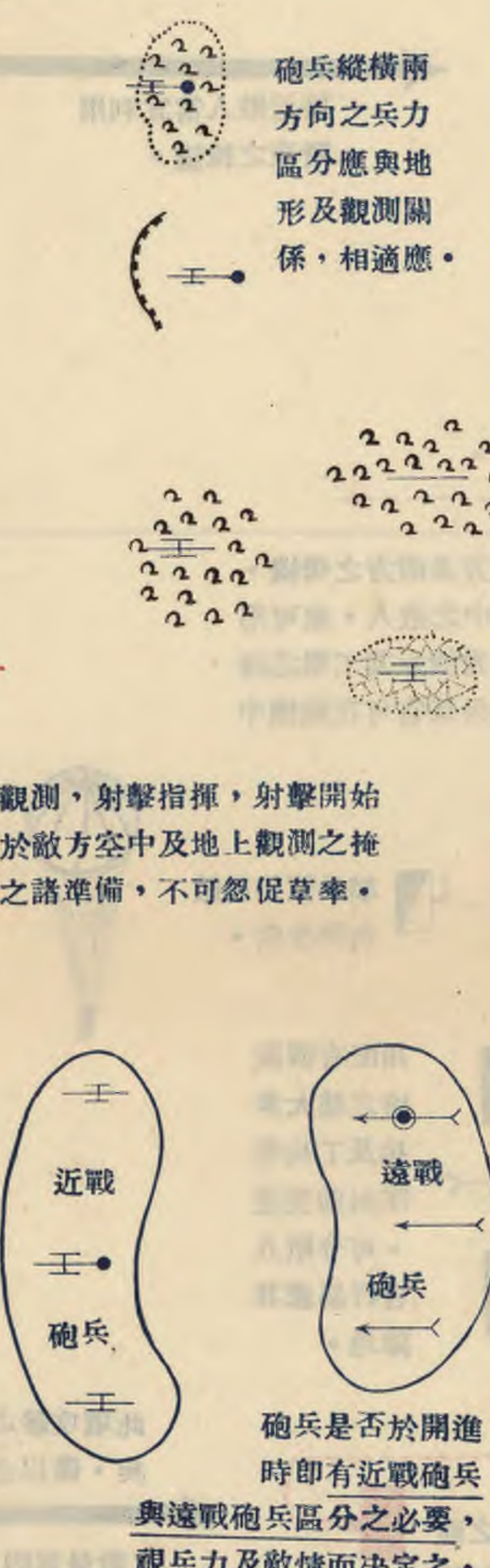
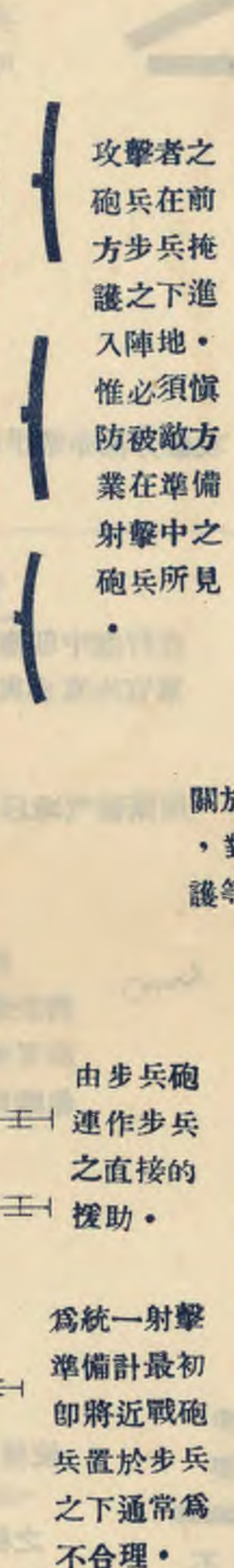
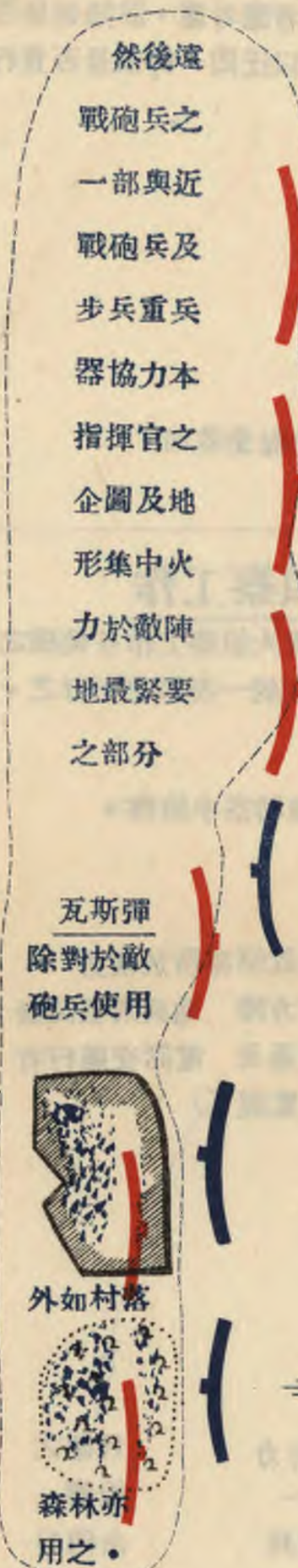


攻者偵察之目的在明瞭敵軍之前進陣地，本陣地之狀況及延長，以及敵兵力之配置。

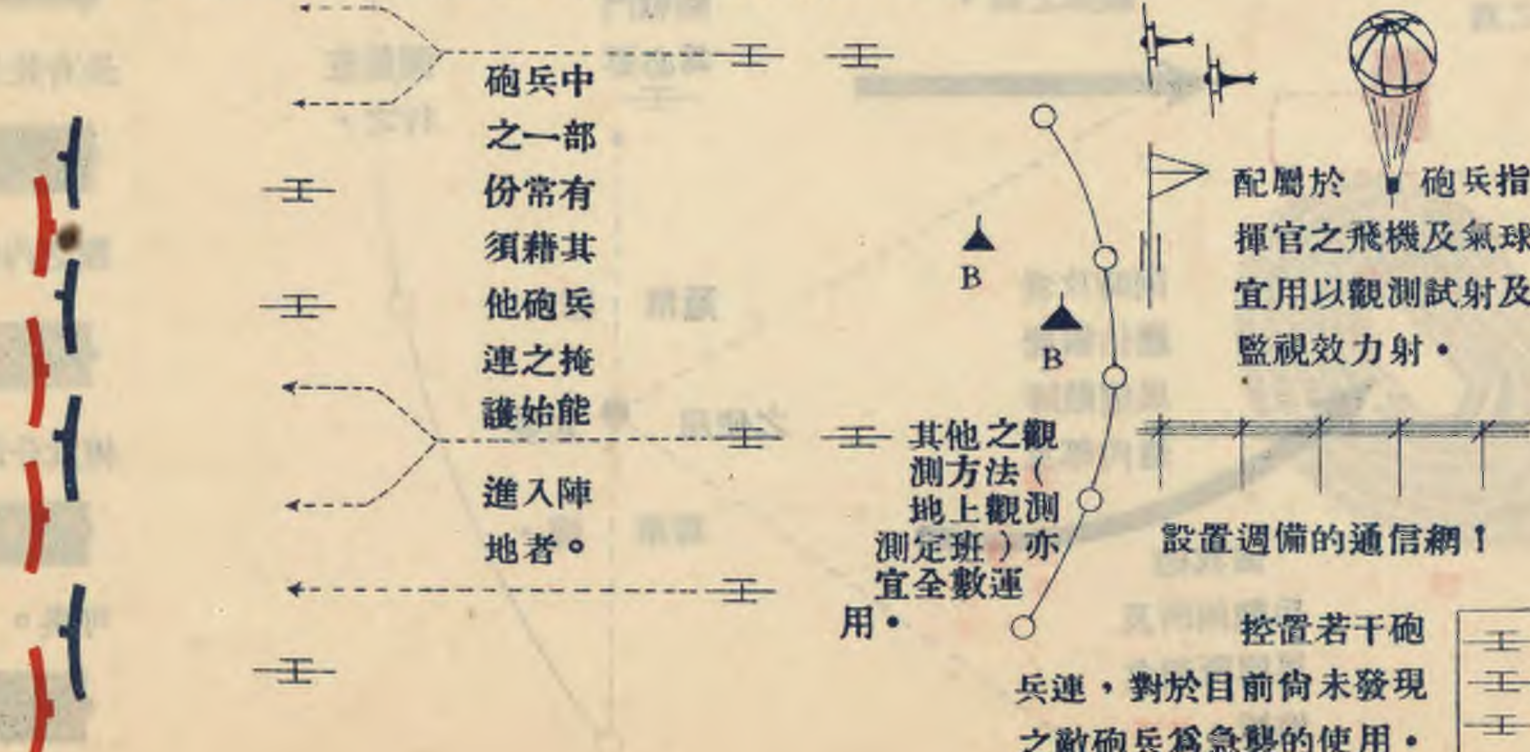
- 步兵之主
- 力尙未進
- 入敵砲火
- 最有效射
- 程之內但
- 使其分進
- 可矣。

情況明瞭後指揮官務即確切判定敵陣地是否可用包圍法奪取。

此種辦法務極力圖之。包圍之始須攻擊敵之正面，以防礙兵力移動。



砲兵同時開始射擊固為極應努力之事但常有難行之勢



在運動戰中對於陣地之攻擊

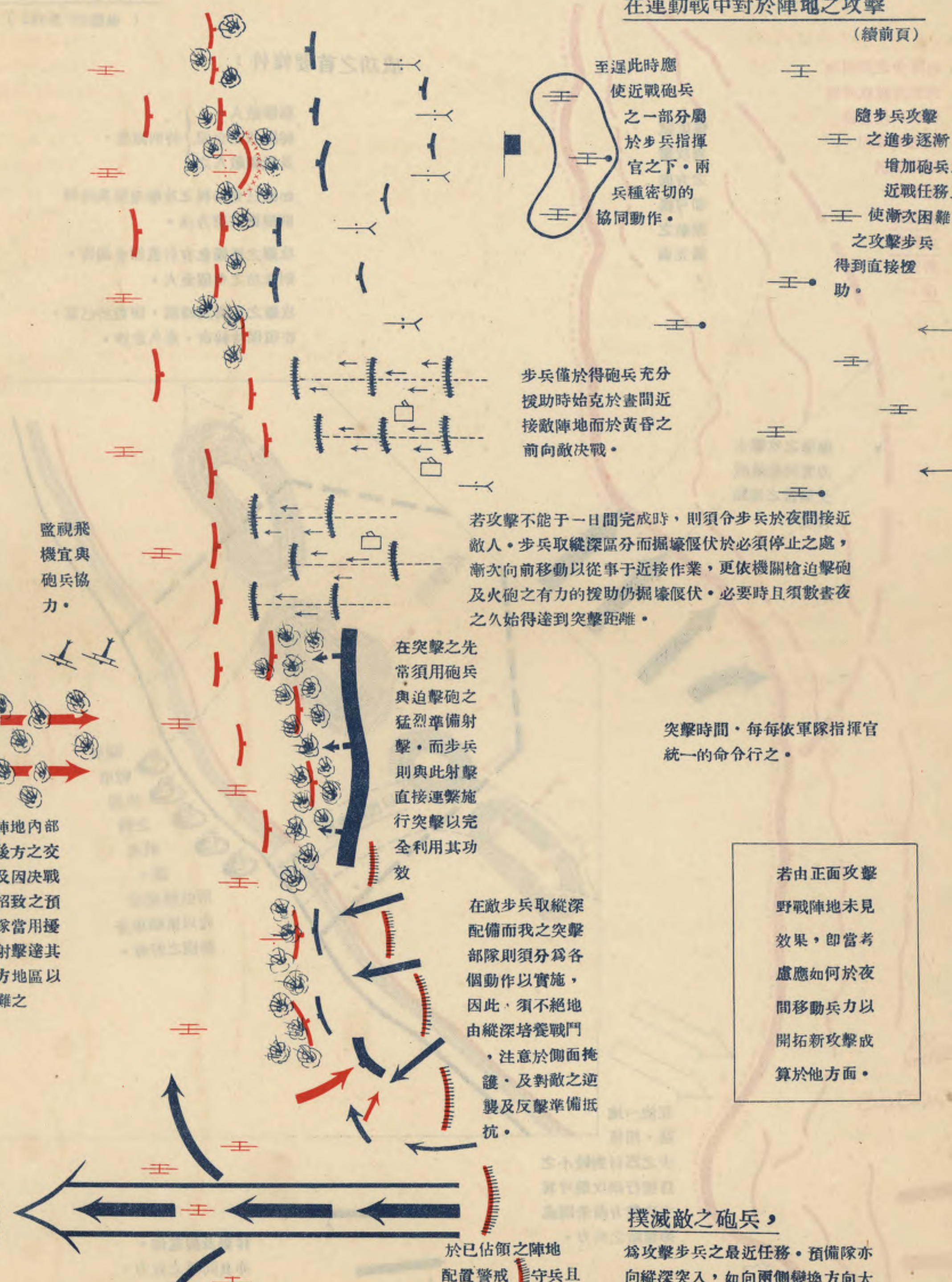
(續前頁)

敵因我對其全正面活動故不能及早察知我之企圖，突擊時間及突入地點。

監視飛機宜與砲兵協力。

敵陣地內部及後方之交通及因決戰而招致之預備隊當用擾亂射擊達其後方地區以困難之

竭力從速開始追擊



至遲此時應使近戰砲兵之一部分屬於步兵指揮官之下。兩兵種密切的協同動作。

隨步兵攻擊之進步逐漸增加砲兵之近戰任務且使漸次困難之攻擊步兵得到直接援助。

步兵僅於得砲兵充分援助時始克於晝間近接敵陣地而於黃昏之前向敵決戰。

若攻擊不能于一日間完成時，則須令步兵於夜間接近敵人。步兵取縱深區分而掘壕偃伏於必須停止之處，漸次向前移動以從事于近接作業，更依機關槍迫擊砲及火砲之有力的援助仍掘壕偃伏。必要時且須數晝夜之久始得達到突擊距離。

在突擊之先常須用砲兵與迫擊砲之猛烈準備射擊，而步兵則與此射擊直接連繫施行突擊以完全利用其功效

在敵步兵取縱深配備而我之突擊部隊則須分為各個動作以實施，因此，須不絕地由縱深培養戰鬥，注意於側面掩護，及對敵之逆襲及反擊準備抵抗。

突擊時間，每每依軍隊指揮官統一的命令行之。

若由正面攻擊野戰陣地未見效果，即當考慮應如何於夜間移動兵力以開拓新攻擊或算於他方面。

撲滅敵之砲兵，

為攻擊步兵之最近任務。預備隊亦向縱深突入，如向兩側變換方向太早，則足以減少決戰的衝力。

於已佔領之陣地配置警戒守兵且行防禦設備。

地障少之開闊地  
對於突破成功後  
便於利用運動  
戰之利益而  
敵難於迅  
速構成  
有連繫  
之防禦  
新正  
面。

僅依賦  
與攻擊  
之方向  
即可搖  
動敵之  
廣正面

進突之攻擊主  
力宜向敵最感  
受痛苦之地點  
行之。

在他一地  
區，用僅  
少之器材對較小之  
目標行副攻擊可為  
主攻擊方面牽制或  
抑留敵之兵力。

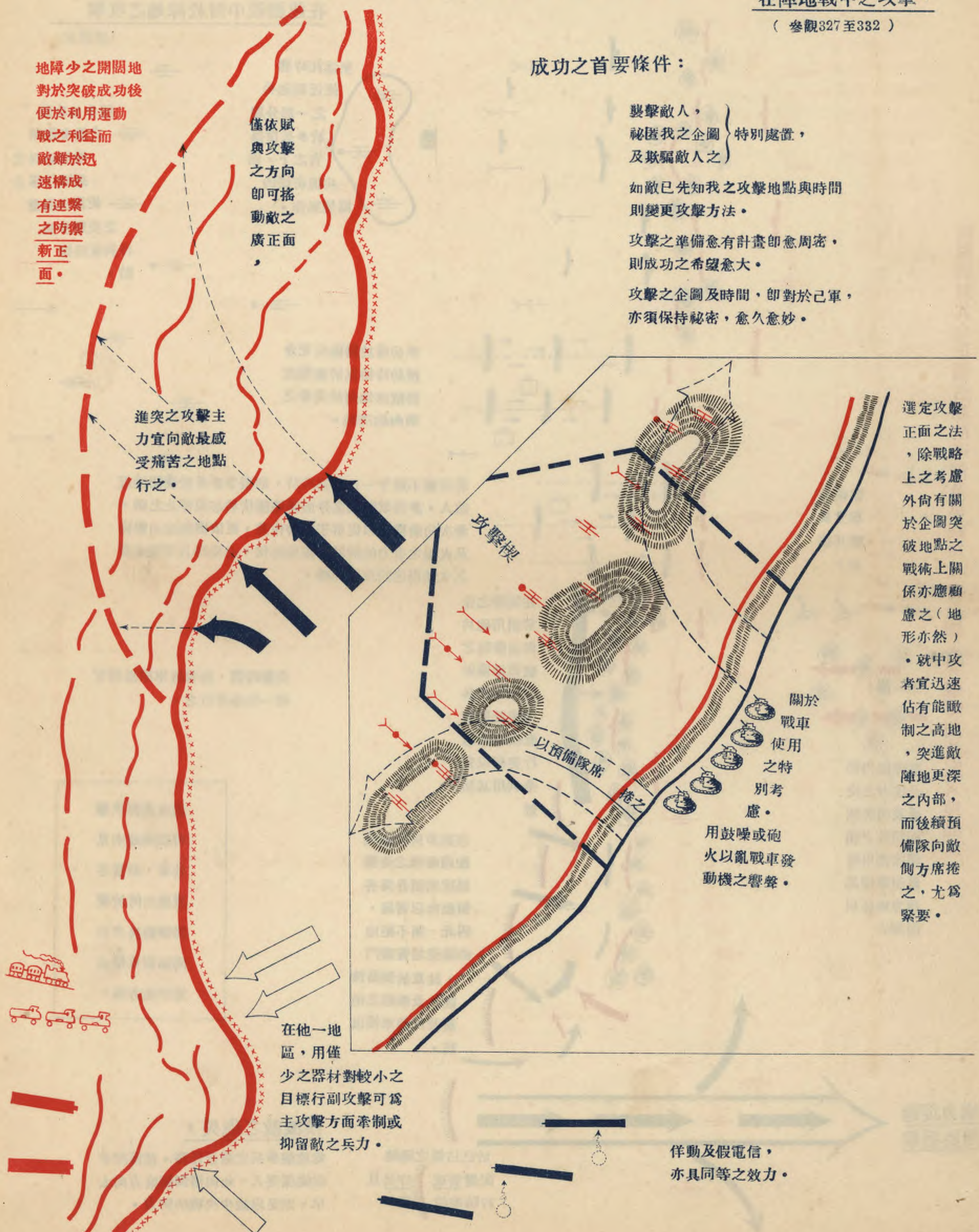
成功之首要條件：

襲擊敵人，  
秘匿我之企圖 } 特別處置，  
及欺騙敵人之 }  
如敵已先知我之攻擊地點與時間  
則變更攻擊方法。  
攻擊之準備愈有計畫即愈周密，  
則成功之希望愈大。  
攻擊之企圖及時間，即對於己軍，  
亦須保持秘密，愈久愈妙。

選定攻擊  
正面之法  
，除戰略  
上之考慮  
外尚有  
關於企圖  
突破地點  
之戰術上  
關係亦應  
顧慮之  
(地形亦  
然)。  
就中攻  
者宜迅速  
佔有能瞰  
制之高地  
，突進敵  
陣地更深  
之內部，  
而後續預  
備隊向敵  
側方席捲  
之，尤為  
緊要。

關於  
戰車  
使用  
之特  
別考  
慮。  
用鼓噪或砲  
火以亂戰車發  
動機之響聲。

佯動及假電信，  
亦具同等之效力。



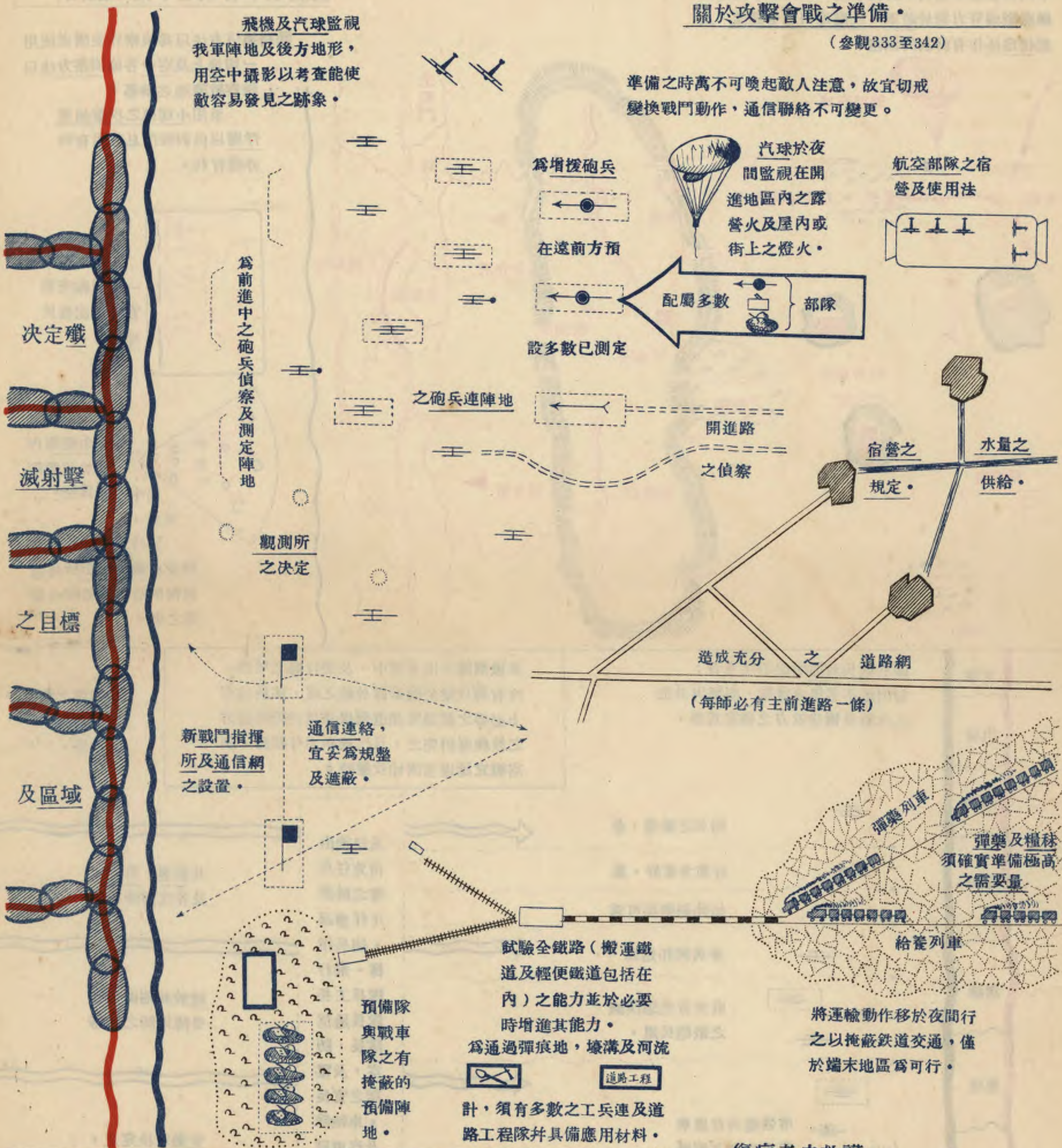


關於攻擊會戰之準備

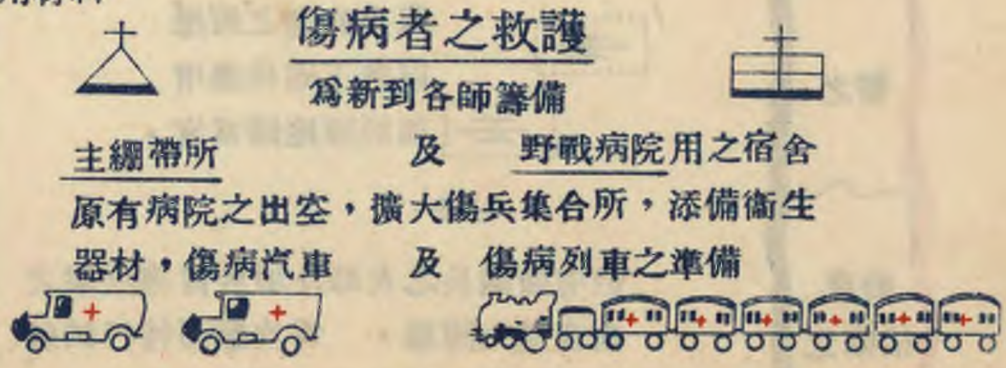
(參觀333至342)

飛機及汽球監視  
我軍陣地及後方地形，  
用空中攝影以考查能使  
敵容易發見之跡象。

準備之時萬不可喚起敵人注意，故宜切戒  
變換戰鬥動作，通信聯絡不可變更。

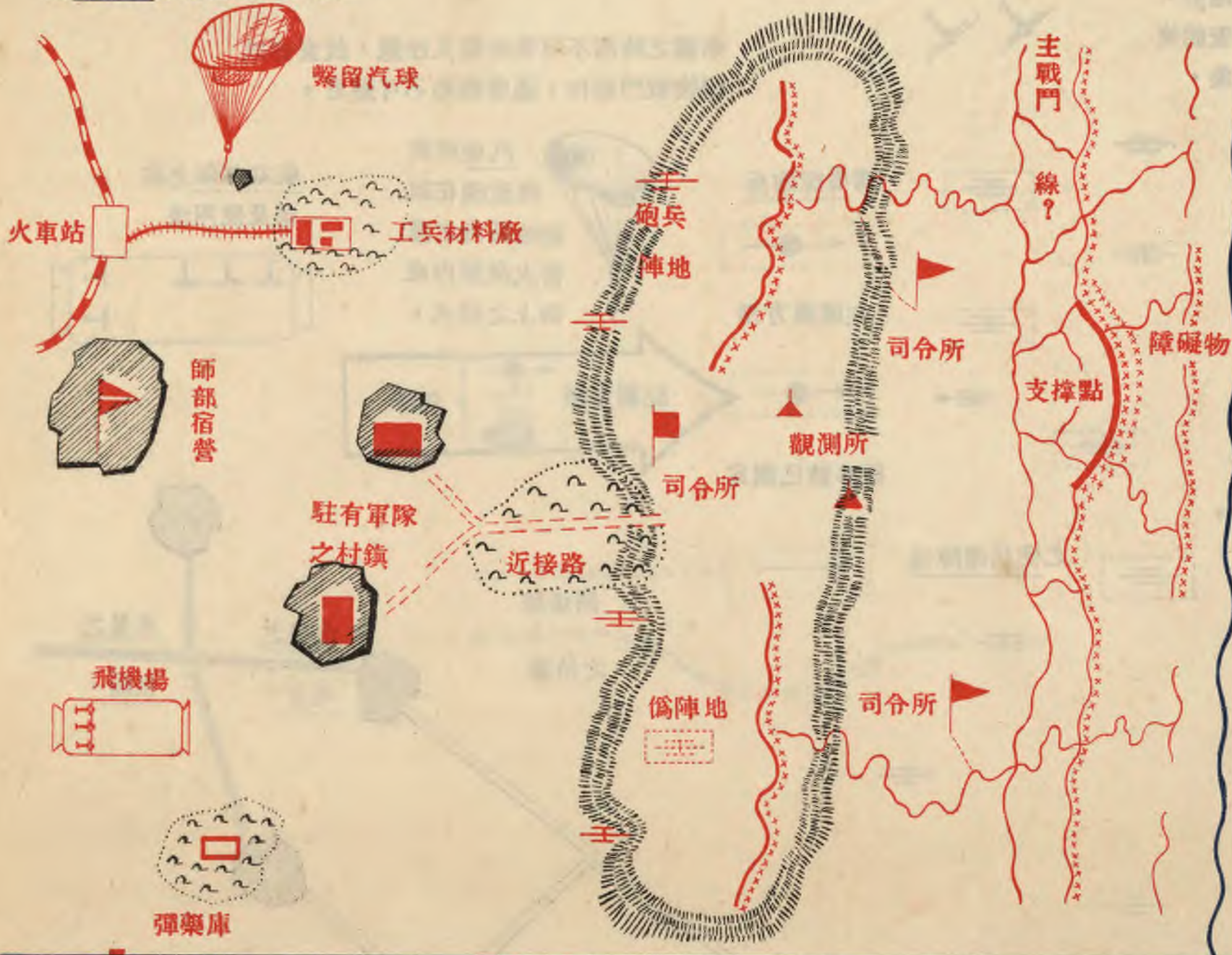


由步兵三團而編成之一師其戰鬥地域通常不得超過兩公里半。其攻擊材料之需要(就中尤以技術部隊，車輛及汽車縱列，彈藥，糧秣，各種裝備及器材)及招致上項攻擊材料之時間通常甚大且須精密計算之。



不問對於敵軍及我軍所採取之一切掩蔽手段如何總應繼續努力對於敵軍，攻擊地帶之全縱深，及鄰接地區作有計劃的偵察。

關於攻擊會戰之準備 (續前頁)



除藉通信方法以為偵察外並慎密使用一切地上及空中各種偵察方法以確察敵陣地之細部。

至用小規模之攻擊捕獲俘虜以供刺探消息之用有時亦頗有利。



一切偵察所得宜詳細記載於地圖及



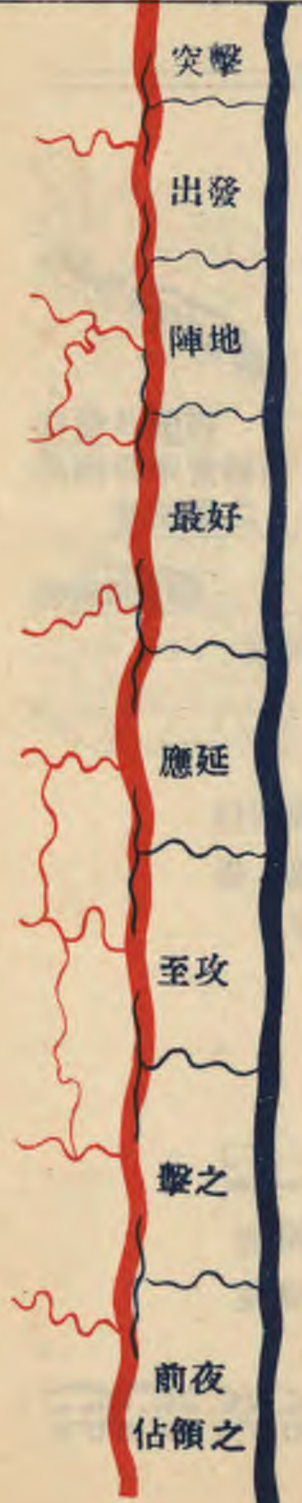
砲兵射擊圖內，並於攻擊經過中不絕地補足之。

適時以上項偵察所得及由飛機攝影所得諸情報供給攻擊部隊乃最要之事。

關於砲兵前進所必須注意者：即出敵不意迅速實施，而無害其加入作戰及爾後效力之確實為要。

多敵飛機之出現空中，及飛行場之增設，均有將攻擊企圖暴露於敵之虞，關於地形上必要之認識宜預遣飛機乘員在戰線後方之教練場研究之，且汽球亦不可顯露，制空戰宜延遲至開始攻擊時。

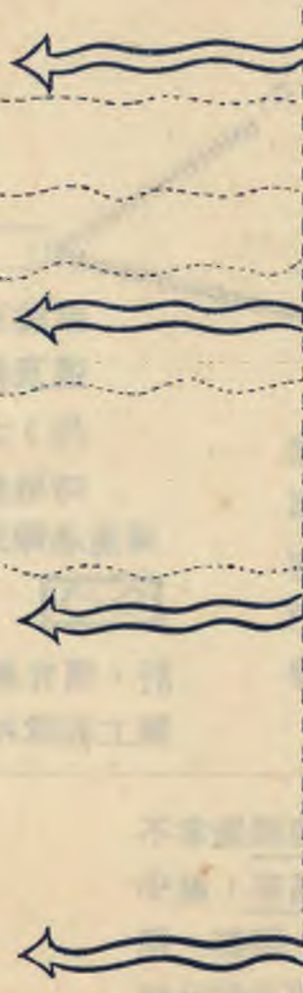
攻擊師之前進宜為根本的準備。



砲兵之前進，愈在前方愈好，蓋如此則砲兵可為步兵開拓進路，直至首先應撲滅之敵砲兵處。

增強砲兵在原來砲兵前進之前應以若干砲兵連增加於陣地師為宜。

但增強砲兵之大部分須於實施攻擊之前夜進入陣地。為攻擊而特行試射，有暴露企圖之虞，宜禁止之。



及早須由指定任攻擊之師將主任參謀，砲兵指揮、飛行隊長工兵隊長通信隊長，防空，及電話之官長，車輛隊及汽車隊之官長一律招致於前方。

其前進，宿營，及各攻擊師在何

時於其地區內接受陣地師之任務

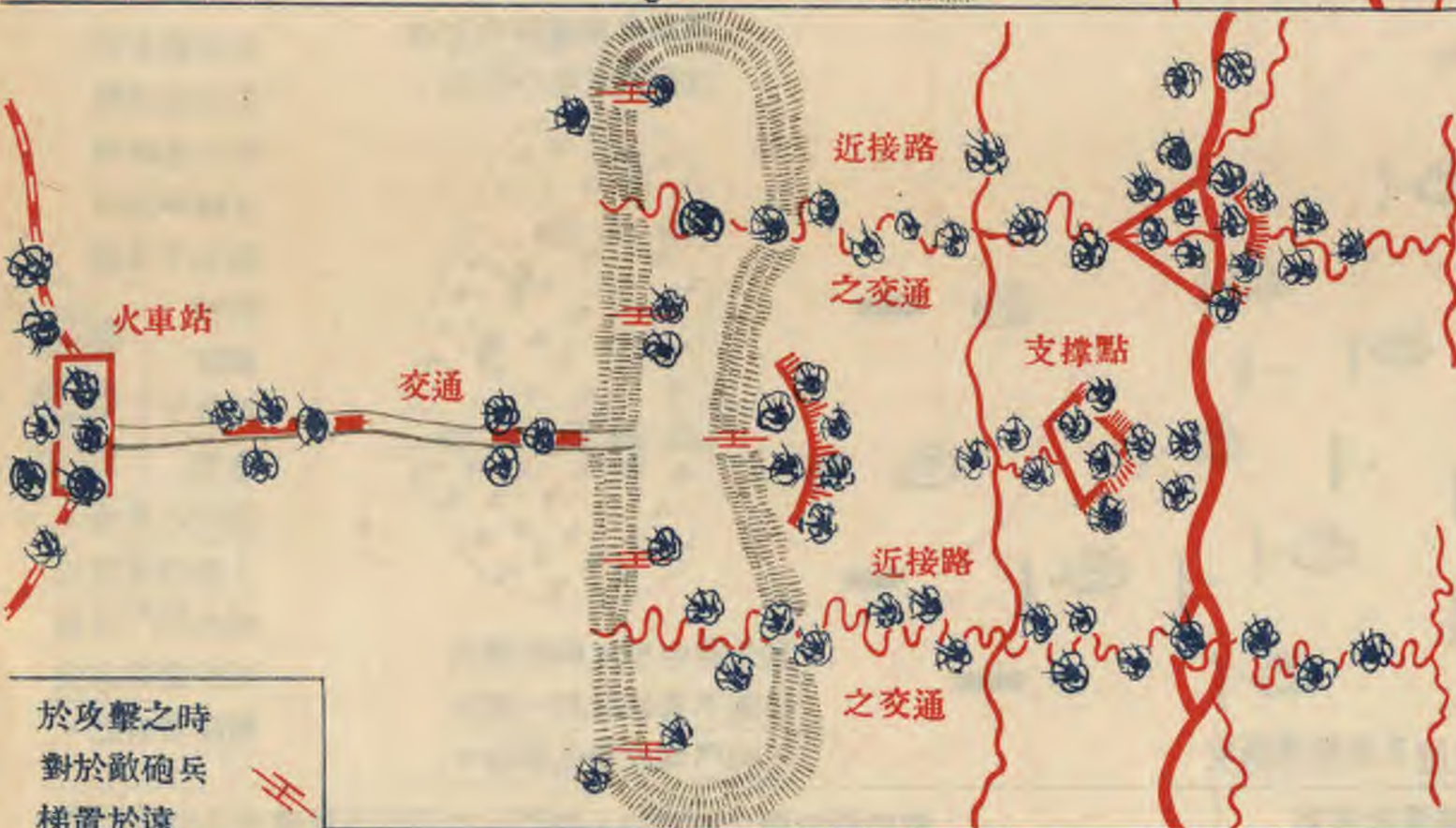
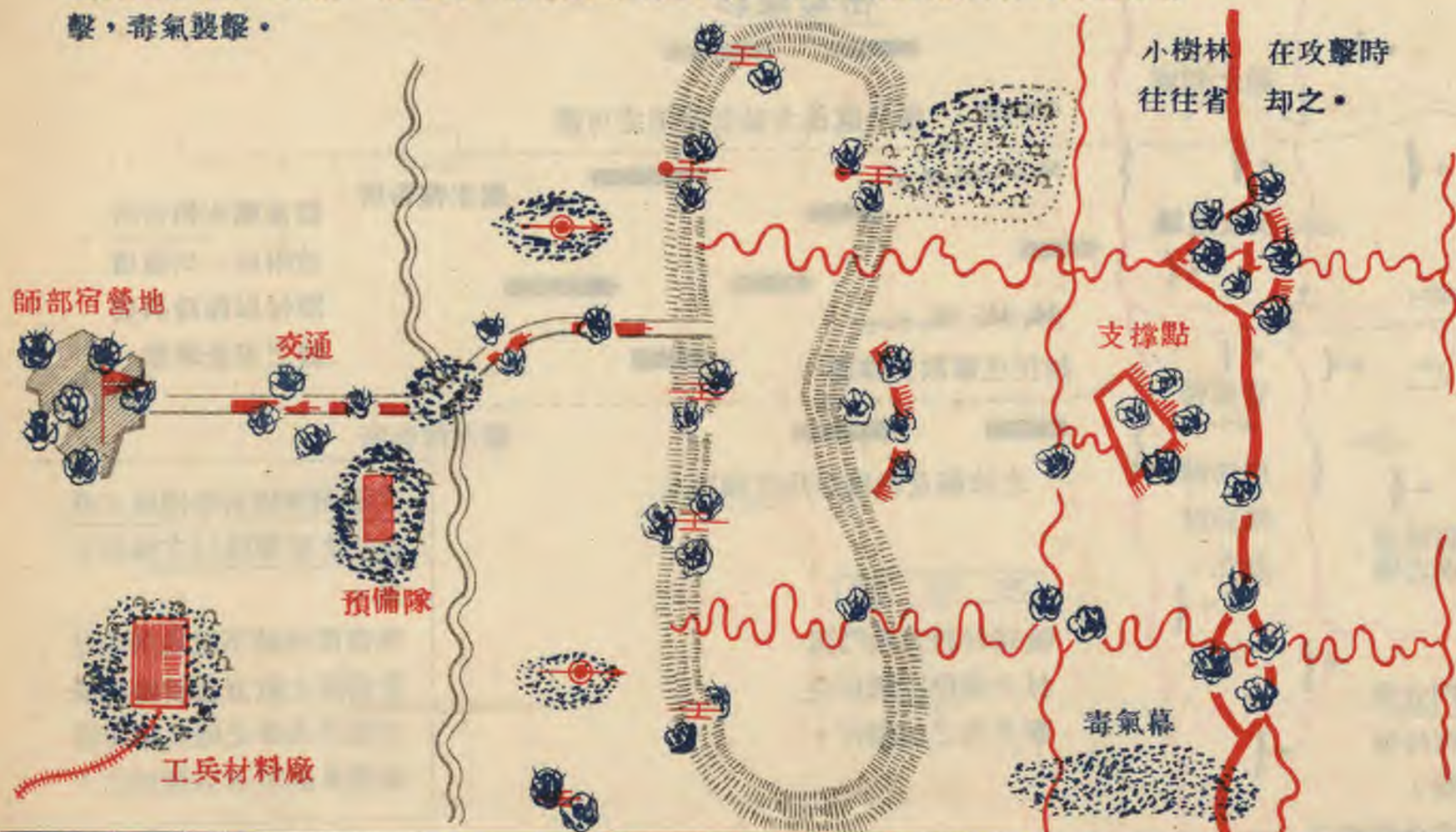
宜嚴密決定之。

砲兵火力及迫擊砲火力必須於攻擊開始時在整個的攻擊部隊之範圍內統一指揮之，蓋不如此則多數攻擊師進入突擊出發陣地甚遲將不能確保完善之射擊準備也。砲兵之準備不可拘於一定格式，常給敵意外之襲擊，用毒氣彈與破片彈時時互換射擊，毒氣襲擊。

攻擊

(參觀343至351)

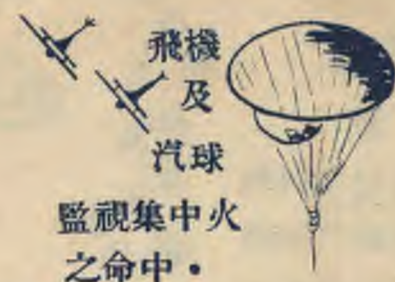
砲兵通常以其火力指向：  
敵之砲兵，  
敵步兵陣地內特別構築物，  
遠目標，  
其宗旨在使：  
敵砲兵動作痿痺，  
破壞敵之最要防禦設備，  
阻礙司令部之行動及後方道路上之交通。  
毒氣彈則用以：  
射擊敵之陣地，  
射擊野營地及難目見之某地區，  
(例如預備隊集合場)，  
又用以制止敵之聯絡及應援  
散毒於我攻擊部隊不必通過地帶之障礙物，  
為側面掩護及閉鎖而構成毒氣幕。



其次則於壓倒敵砲兵之下將砲火指向敵之步兵陣地射擊之同時集中強大之破壞射擊加於可以辨認之主抵抗設備。迫擊砲亦參加砲兵之準備射擊。

不規則之射擊中止可誘敵進入其陣地並使敵不能確知我軍突擊之時間

用遠距離射擊以防礙敵人道路上及近接路之交通並向道路及火車站射擊。



於攻擊之時對於敵砲兵梯置於遠後方及新出現者，由攻擊砲兵續到之部份制壓之。

彈幕射擊終了之後各師應令聽調遣之砲兵及迫擊砲緊隨突擊步兵而速進，並將砲兵及迫擊砲之大部份分屬於突擊步兵並須配屬攜有器材之工兵排若干以便對於彈痕地及壘壕為通過之準備。

移動彈幕之速率視各種關係而異。普通為每五分鐘後，移200公尺。

砲兵與空中觀測之連絡不可中斷。

對於敵觀測所散佈烟幕

於步兵攻擊開始之時，一切可供調遣之砲兵，應即舉其火力，為移動彈幕射擊密集於我步兵行進之前方，其時間規整之法，依精密之鐘錶計算之，但須顧慮我步兵之能緩徐前進，而以在困難之地形上為尤然。

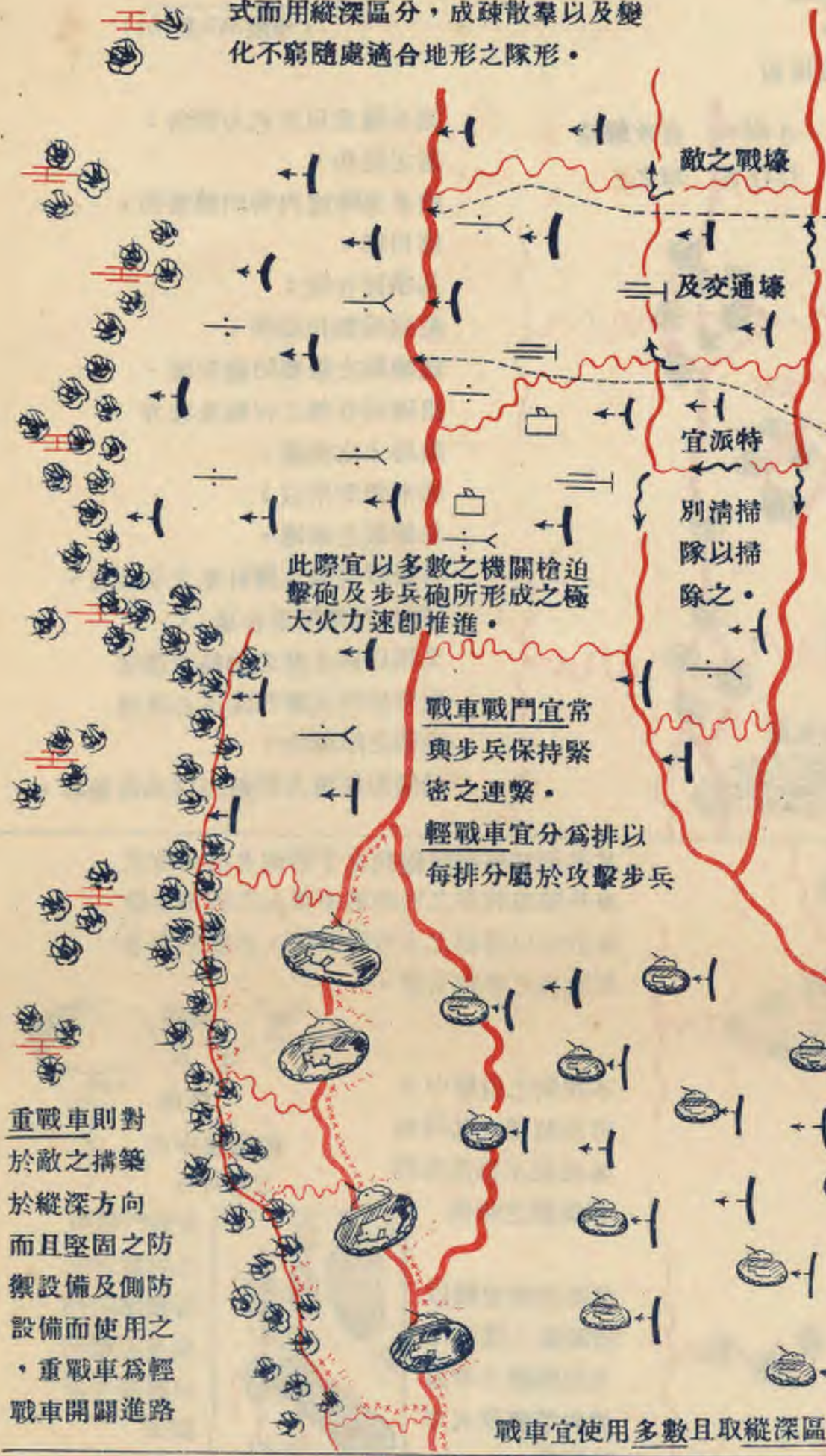
將突擊之先，宜用發烟器發烟以掩護全攻擊地區或其一部，俾敵火效力分散妨礙其觀察以掩蔽我軍之動作，但宜顧慮天候關係。

又有以欺騙敵兵及側面掩護而用烟幕者。

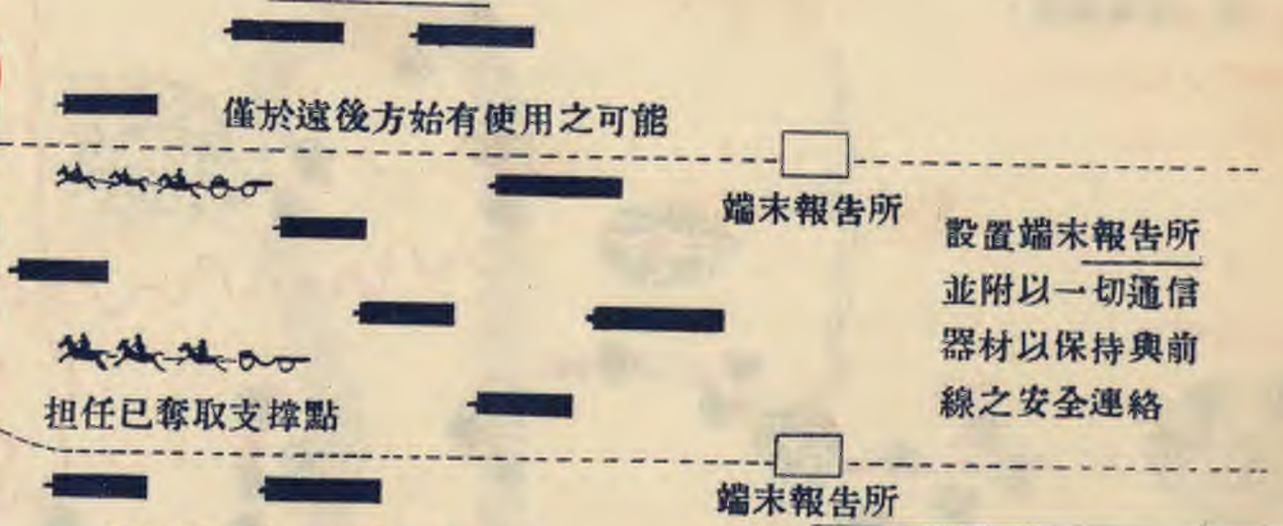
重平射砲兵及最重平射砲兵利用空中觀測及測量班由現在之陣地向其最大射程間之地域發揮效力。



步兵之突入為避免損失計當棄橫線式而用縱深區分，成疎散羣以及變化不窮隨處適合地形之隊形。



密集隊形



之改編及戰場掃除之部隊及

輸送材料及戰鬥器材之勞役隊則於突擊步兵之後續行。

攻擊而無砲兵準備或在極短時之準備後行之殊所罕見。此僅能乘敵不意或對於已受動搖之敵方能收效項缺乏或不充分之砲兵準備當使用多數戰車以彌補之：

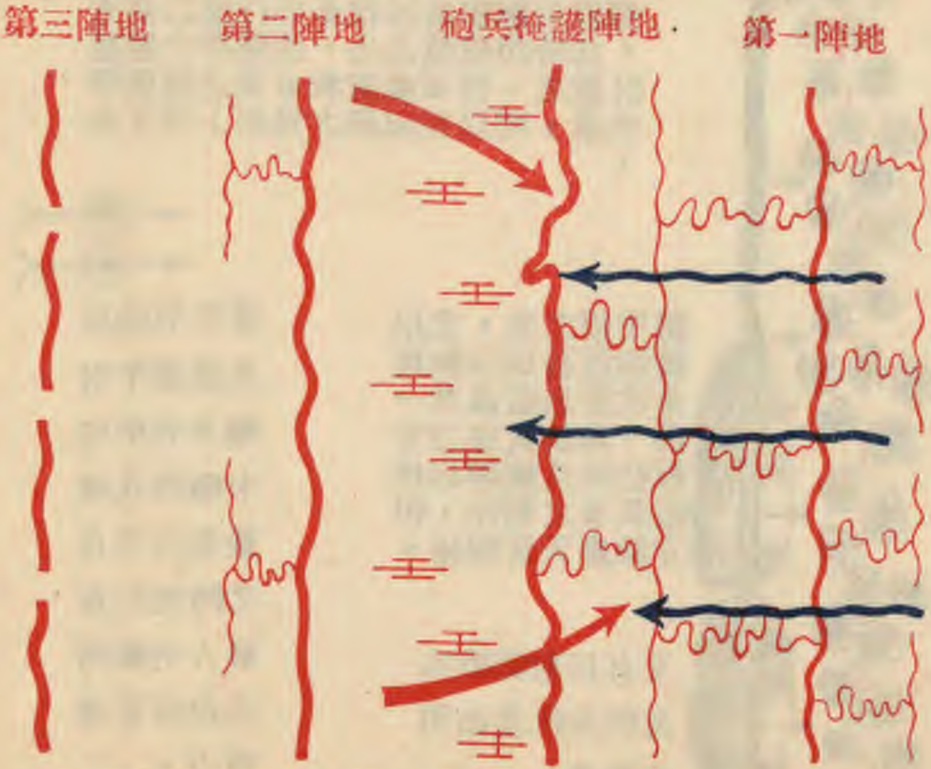
戰車之準備陣地宜能遮蔽敵之空中監視。



預先將地形詳細偵察及出敵不意使其統一地加入戰鬥為成功之要訣。

在突擊步隊與其砲兵援助之距離漸次延伸以致砲兵不及援助時為使用戰車預備隊之良機。上級指揮官因特別戰鬥目的而控置戰車預備隊者有之。

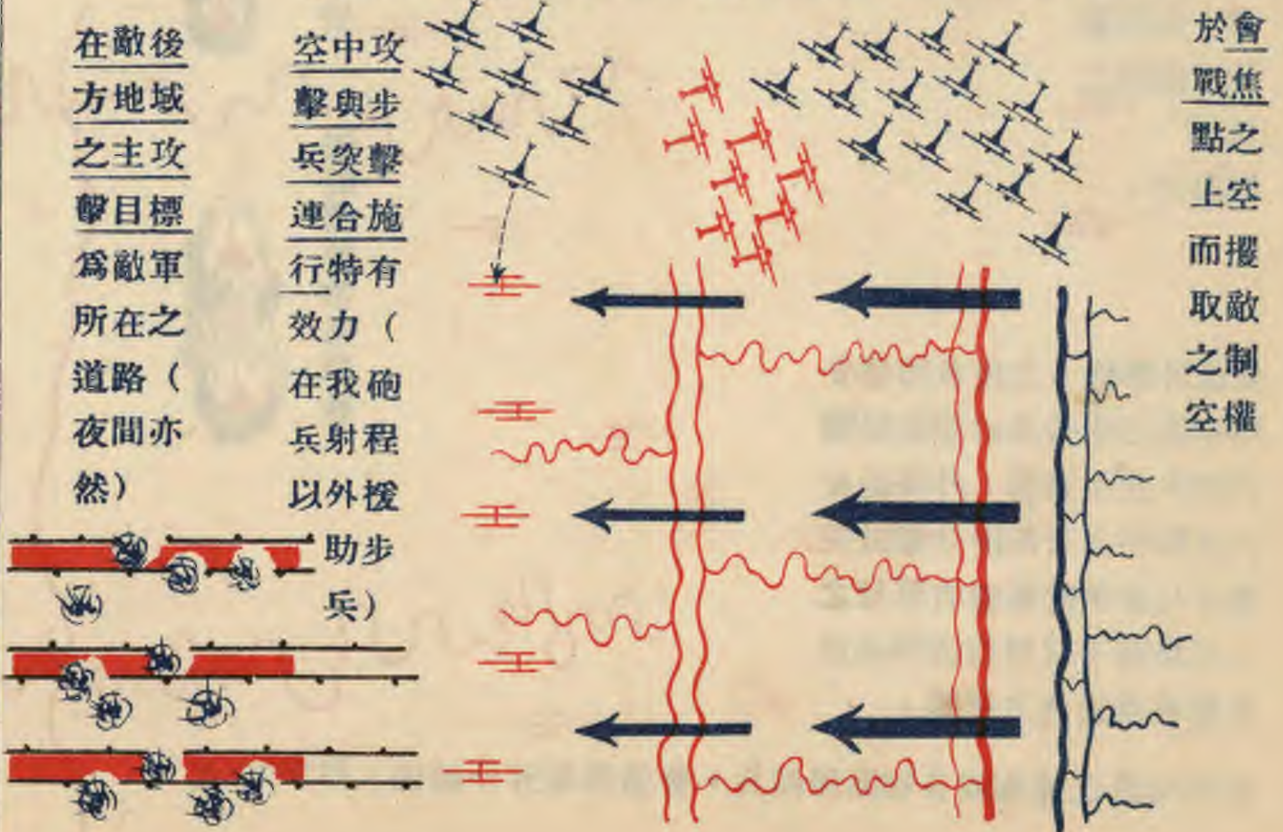
敵人如不欲在原來陣地決戰而避於後方陣地，或增加縱深配置而成遊動防禦時，則攻擊只可暫時逐段前進以實施之。



第三攻擊目標 (取得第三陣地) 第二攻擊目標 (取得第二陣地) 第一攻擊目標 (取得敵砲兵)

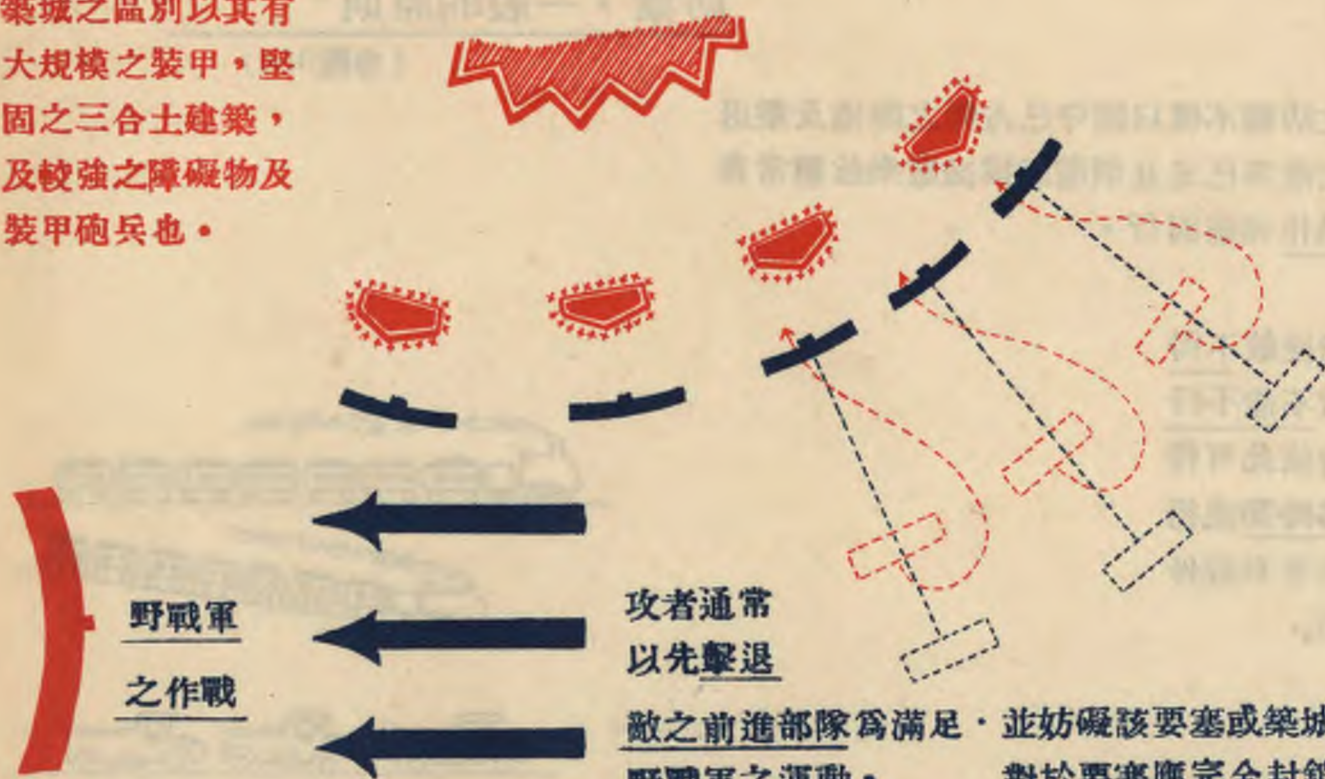
上級指揮官宜指示步兵每次應達到之目標并決定砲兵以全部或以其一部分為續行攻擊時應留各師內。砲兵於各師之戰鬥地帶內迅速前進，乃各師之職責。

戰鬥飛行機之參加地上戰鬥以在空中運動完全自由為前提，我驅逐飛機隊有時故意控制其行動至攻擊開始止使空中權歸於敵手，再於攻擊開始時將其驅逐飛機隊出其不意集團攻擊



平時已有防禦準備之要塞及築城綫其與堅固野戰

築城之區別以其有大規模之裝甲，堅固之三合土建築，及較強之障礙物及裝甲砲兵也。



攻者通常以先擊退

敵之前進部隊為滿足，並妨礙該要塞或築城綫之外部行動，使其不能影響及於野戰軍之運動。對於要塞應完全封鎖之抑或僅萎靡其某正面均依情況而異其處置。

對於永久築城之攻擊

(參觀352至353)

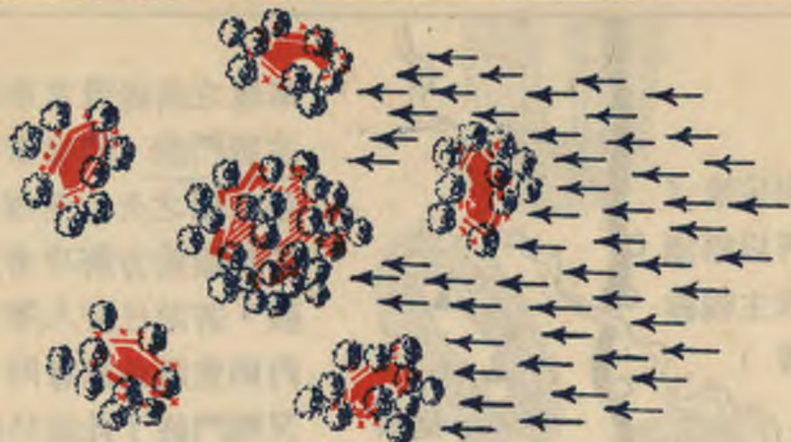
是等堅固之要塞及築城綫通常不能以野戰慣用之手段攻取之而對於舊式或防禦構築之不完全者則以一般野戰之攻擊手段足矣。

對於永久築城有種種不同之攻擊法，宜按情況選定用之。

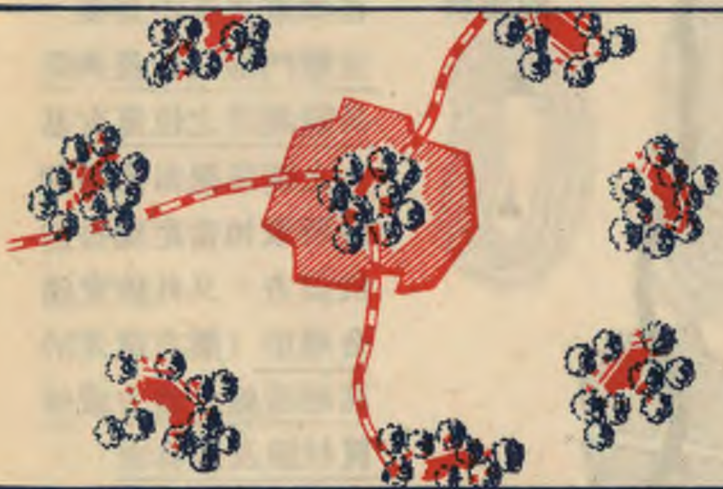
若欲達成目的，極其迅速，可省略一切砲兵準備而奇襲之。



次為強襲，強襲者乃為強大的砲兵集團於奇襲的使用之下同時以步兵攻擊猛烈果敢向敵逼迫予以精神上之大打擊使敵於短時間內放棄其陣地。



若單以砲兵攻擊者即為砲擊多對於小要塞或圍繞繁盛都市之要塞得以達其目的。



若所需要之砲兵器材不完全時，則可以封鎖為佔領要塞之手段。敵人將因乏食之故而投降。



對於新式築城實施攻擊須待上級指揮官之詳確命令行之。該命令中並指定應配屬之特別攻擊器材

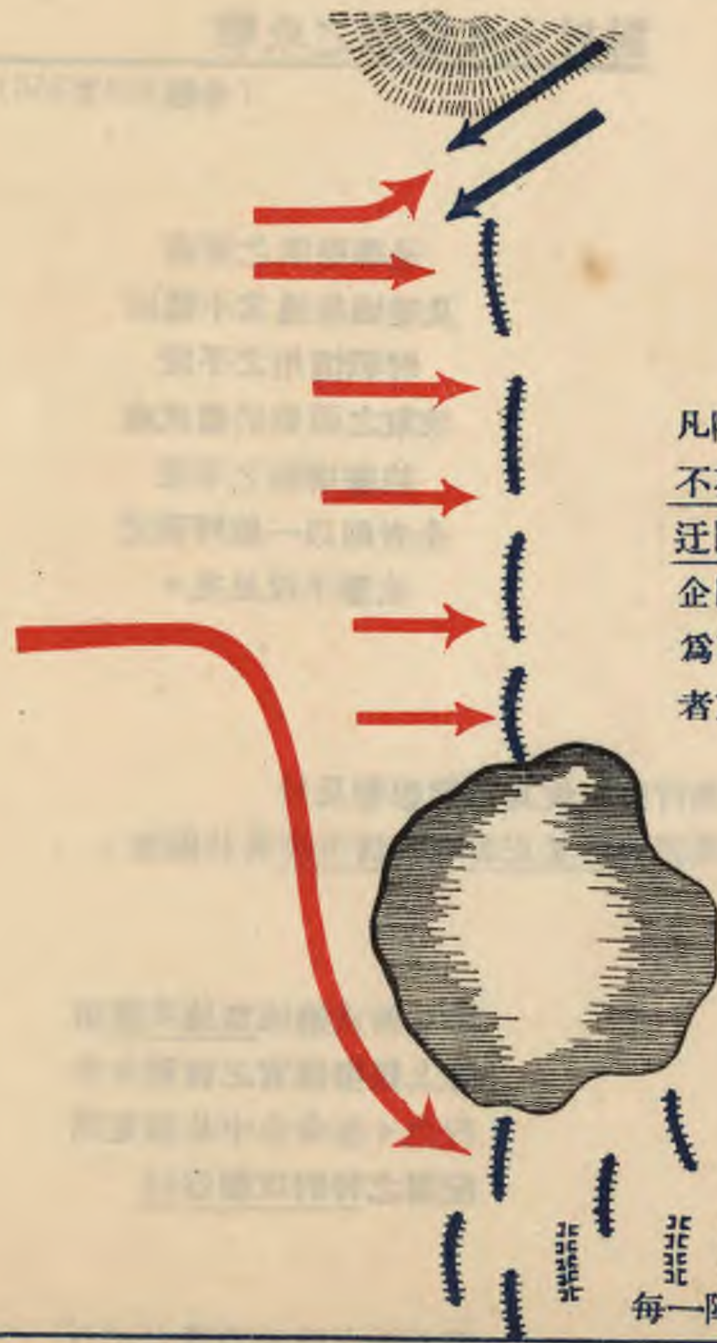
對於敵之堅固設備而兵力僅少者我是否有使用最強度攻擊器材與強大兵力之必要常宜考慮之。



正規攻擊消耗時間及兵力甚大，惟依其他之攻擊法無成功之希望時始得用之。

防禦，一般的原則

(參觀354)

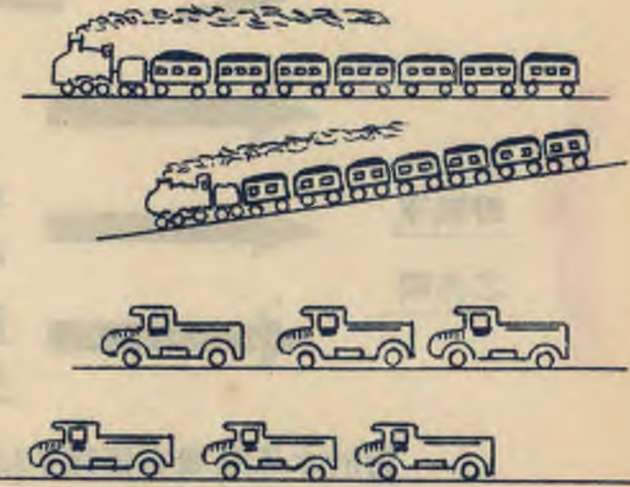


所行之防禦不僅以固守已占領之陣地及擊退進攻之敵為已足且須進而撲滅敵衆故應常與攻擊動作相輔而行。

凡陣地如能使敵不得不攻或使敵不能不行迂回而防者依此可得企圖之餘裕時間或得為攻擊動作有利條件者方有價值。

每一部隊須常能自行編成縱深的羣式的防禦，而以在運動戰時為尤妥。

每一陣地須立即用工事鞏固之，偽工事及夜間改變陣地常為有益。



迅速移動兵力之可能常宜妥為準備為要。

野戰築城陣地云者，乃以野戰材料構築抵抗地帶之謂也，而此地帶成一連接不斷之線者甚稀，通常為互相交錯之散兵坑，各兵種（機關槍羣或步兵羣，迫擊砲或砲）之小巢，及由諸兵種混合之大支撐點等所形成之築城組織，

在運動戰中之防禦

(參觀355至367)

此等工事宜為不規則之縱深配置

陣地之設備宜使敵空中及地上之偵察者認識困難，為達此目的及分散敵火常用散兵坑及巢支撐點為合宜

各防禦設備宜能互相側防，尤以機關槍為然。

凡隊部受命擔任陣地防禦時，則該部隊宜於陣地內作頑強戰鬥之設備，并須最後祇剩一人亦宜固守之。



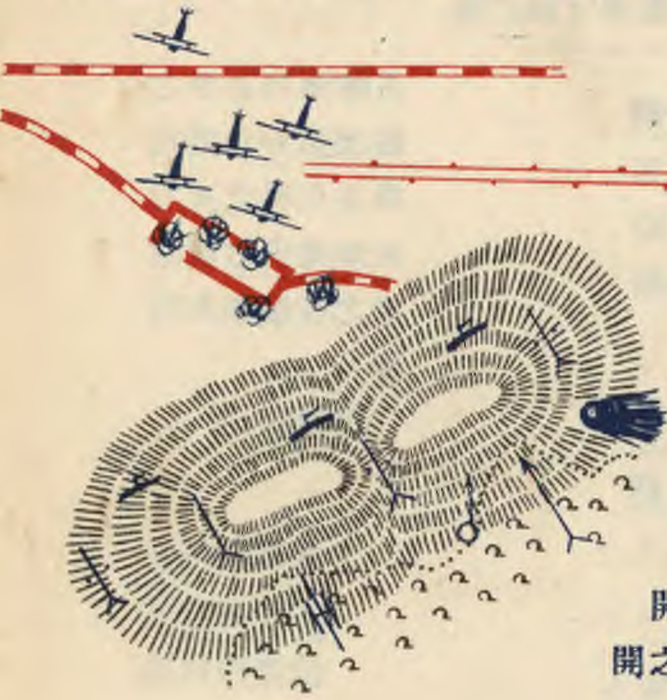
陣地之縱深，依守備兵力，地區幅員，戰鬥目的及地形而定。

偽裝頗為重要，於工事開始之前即宜構設之。



陣地之前線通常形成主戰鬥線，防者依其各兵種之火力至遲須於此線前方將攻者擊破，若敵已侵入陣地內則宜將此線奪回，又戰鬥終了此線仍須在我軍之手中為要，主戰鬥線之位置與砲兵觀測所之位置有甚大之關係應由砲兵觀測所取相當距離推進於前方，又此線宜適合地形（屢有選定於高地稜線之後方或橫貫村鎮及森林者），但以可能為限極力避免敵之認識，萬不可使敵察知其為主戰鬥線，反之我砲兵應常確悉主戰鬥線之狀態以為適應的射擊，（砲兵旗）對於敵戰車宜努力求掩護之方法，（河川，淤泥地，斷崖，）

通於陣地附近之鐵道線宜時時監視之，用飛機妨礙其交通，尤其是對於卸下停車場，



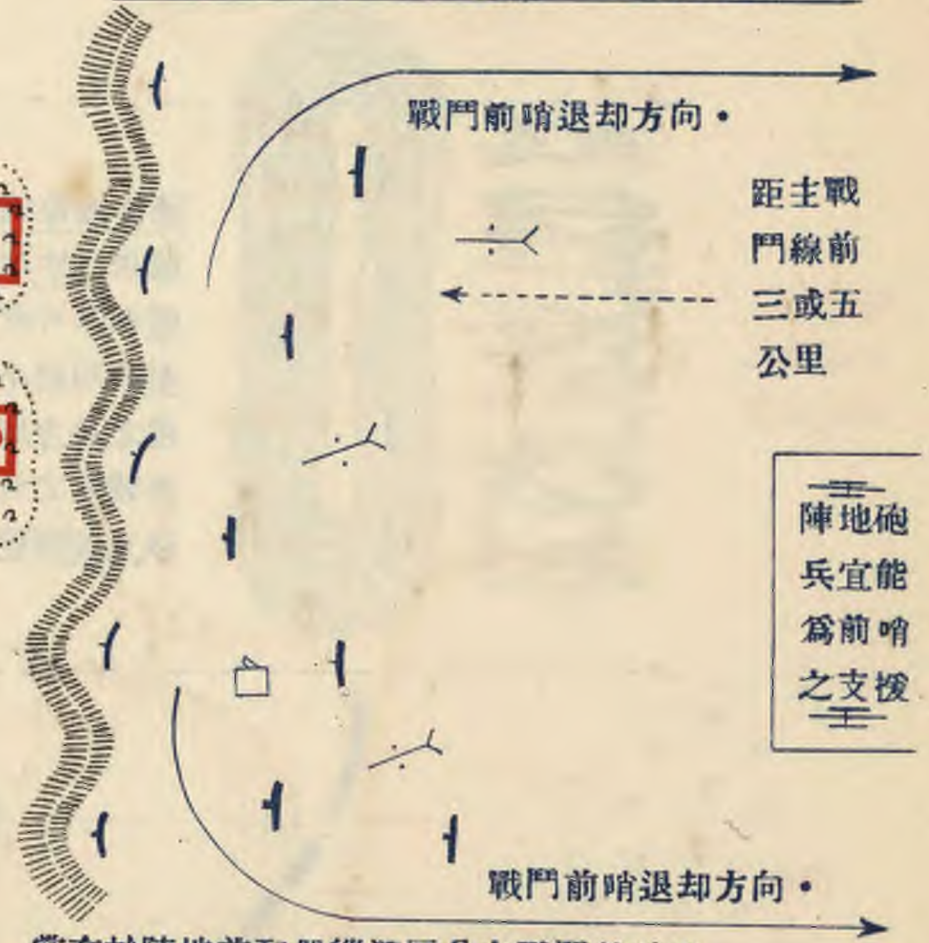
由前進陣地中瞰制諸點可及早向敵之行進得一覽無餘又可促敵過早展開並可使其展開之方向錯誤。

關於敵之重要行進路務能以我之火力於遠處掃射之，

對於預想之敵人攻擊準備區域亦然，尤其是戰車之攻擊準備區域。

是戰車之攻擊準備區域。

在運動戰中之防禦 (續前頁)



戰鬥前哨退却方向。

距主戰鬥線前三或五公里

陣地砲兵宜能為前哨之支援

戰鬥前哨退却方向。

前進陣地之防禦

以少數之步兵及徒步騎兵及多數之機關槍輕砲及重砲置於廣正面而認識困難之陣地以欺騙敵軍。

須適時撤退！

否則敵人對於前進部隊之追擊即有同時接近本陣地之虞。

常有於陣地前配置縱深區分之戰鬥前哨者如此可使敵不能明瞭我主戰鬥線之位置而我對於敵之攻擊地帶能為所要之展望，又屢屢變更前哨之位置以對敵之斥候企圖行掩護且使敵不能知我抵抗之配置，是否允許前哨於敵攻擊之前向主力退却或為頑強抵抗則依全般之情況而定且在前哨佔領陣地時預行命令之，軍隊指揮官宜統一各區之前哨動作，

選擇良好地上觀測所其對於砲兵使用上之價值較之砲兵射擊陣地之自身關係尤大。

在前進觀測所失效時則由後方觀測所指導射擊，

以若干砲或砲排為特殊的突擊防止砲兵埋伏配置於最前線附近，適當隱匿於最後之瞬間對於前來突擊之敵及其戰車行奇襲的直接射擊。

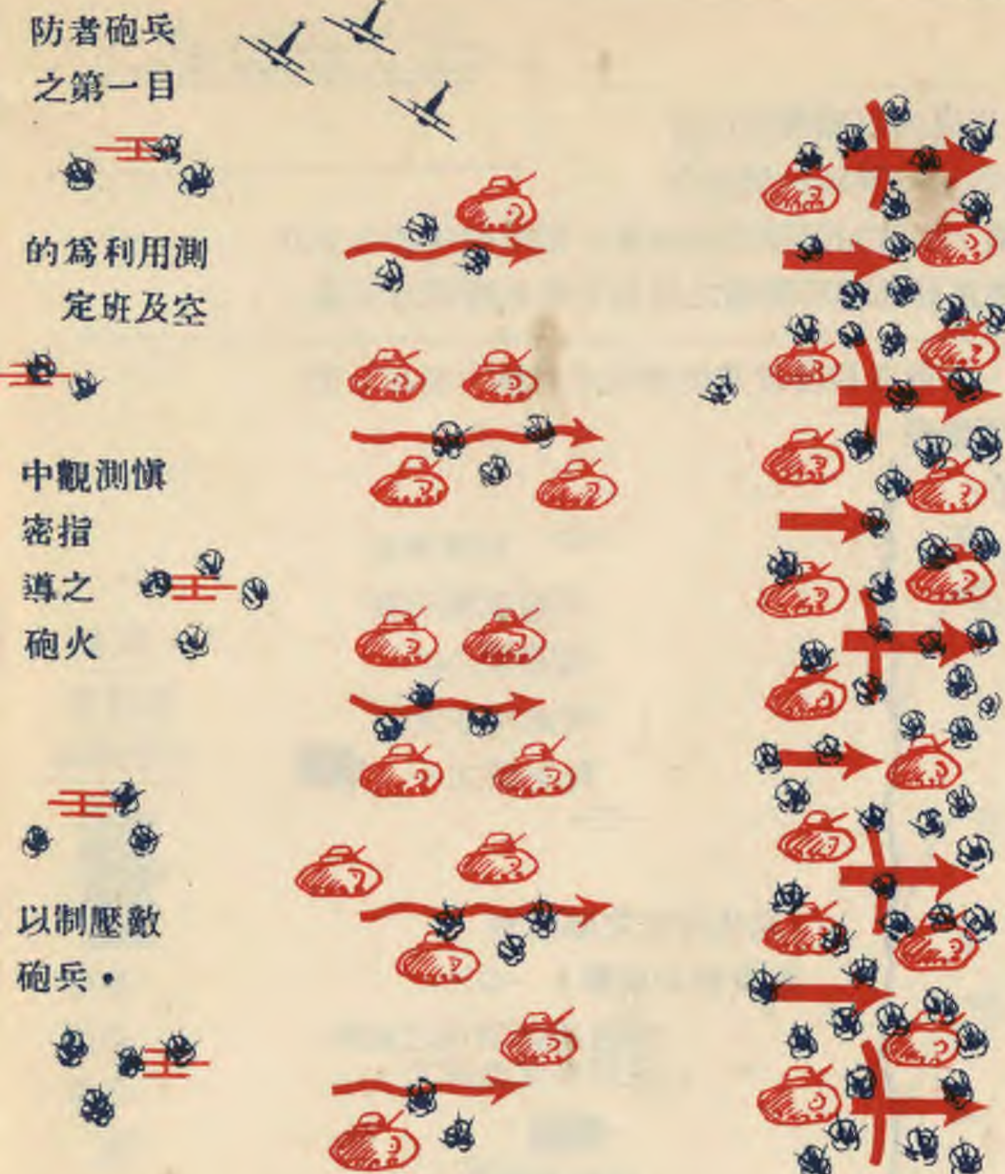
如依情況及企圖無再將陣地隱匿之必要且發見有利目標時，砲兵即可依照軍隊指揮官之命令而開始射擊。

觀測所務求有廣闊之視界達於我前線後方至敵線後方之步兵戰鬥地域并能通視預想敵砲兵陣地附近之地區，若欲觀測確實可使主戰鬥線之一部向前屈曲。

由我機關槍掩護之各砲連，宜為縱深區分，如此可以分散敵之火力，且使砲兵之大部即在情況困難時仍可迄至最後之瞬間保持其防止突擊之戰鬥力。

以擾亂射擊，殲滅射擊及破壞射擊可使敵之前進，攻擊準備配置及補充困難且能摧毀攻擊設備。

一俟敵步兵就準備配置及開始前進，則砲兵之大部分益以步兵重兵器之輔助指敵步兵以行射擊。



防者砲兵之第一目的

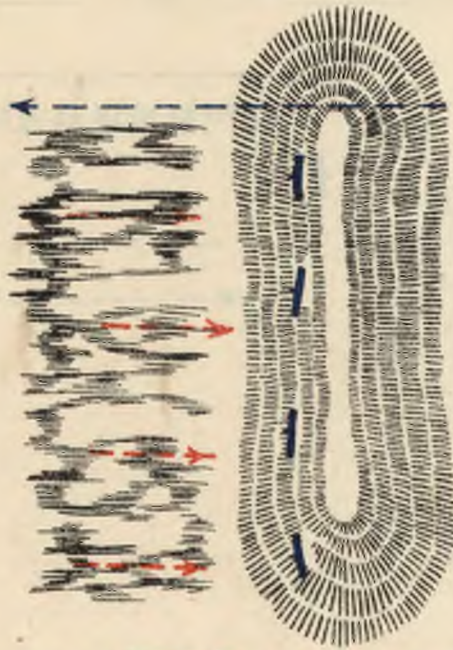
的為利用測定班及空

中觀測偵密指導之砲火

以制壓敵砲兵。

指揮官分陣地為若干地區並指定一定部隊擔任構築與守備之責

淤泥地，可使敵之接近困難



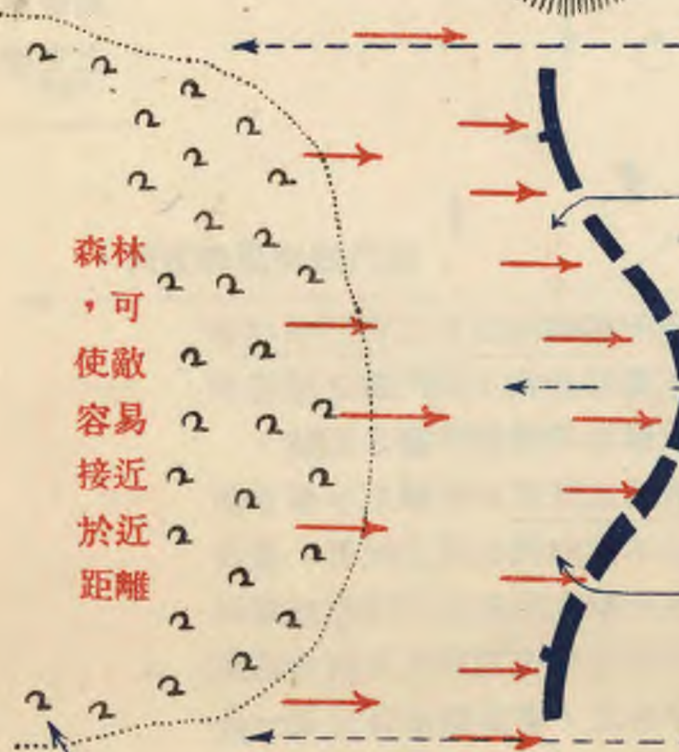
適當地設備築城與巧妙地配備部隊可使正面只用最小限度之兵力而留存強大之兵力以充預備隊

容易防禦之地區其幅員比較的可以稍大。

兵力可少而彈藥則須豐富。

各陣地內必要之縱深區分以能用我各兵種之火力於陣地前方擊破敵之突擊部隊為度。  
(突擊防止)

軍隊指揮官之預備隊其位置務能適應於敵之主攻方向及地形以準備實施反擊。



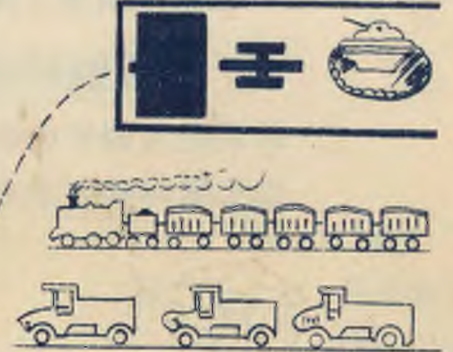
森林，可使敵容易接近於近距離

若敵之部隊已侵入陣地內而依側防火或巢及支撐點守兵之逆襲不能擊退時

，則再以近於陣地之地區預備隊立即對之進行有力之逆襲將敵擊退於陣地之外。

若射界狹小，砲兵防禦力不甚充分而敵容易隱蔽

敵接近時則地區之幅員宜小守兵之兵力宜大。



若非兩翼俱有依托之場合，則通常以預備隊位置於無所依托之翼後方。

若因有攻擊敵兵側面之企圖，而將預備隊梯次配置，則於認為敵兵主力已被正面攻擊所繫留之時即令此預備隊行反擊。



巢及支撐點之守備兵若發現敵火之情況上有利時屢有於其工事之前方或側方全行離開原陣地而行防禦者但此動作宜依排長以上指揮官之命令實施之。

守者若已儘量利用其火器威力，擊退敵之突擊或欲驅除我陣地前業被我火力壓倒之敵始可由陣地出來施行反擊惟如此乃可獲大效果。

若反擊過早，則易受重大之敗績甚且喪失其陣地。

對敵夜間攻擊，若欲各兵種皆能於黑暗中射擊，須在日間預行各種之必要設備。



若我步兵受敵攻擊時雖在夜間我砲兵亦宜確實支援之。

(預先確定之破壞射擊及封鎖射擊) 為迅速移動用之車輛及列車宜準備之。

地區預備隊當敵行夜間攻擊既已侵入陣地內時即無命令亦應自動的以白刃擊退之

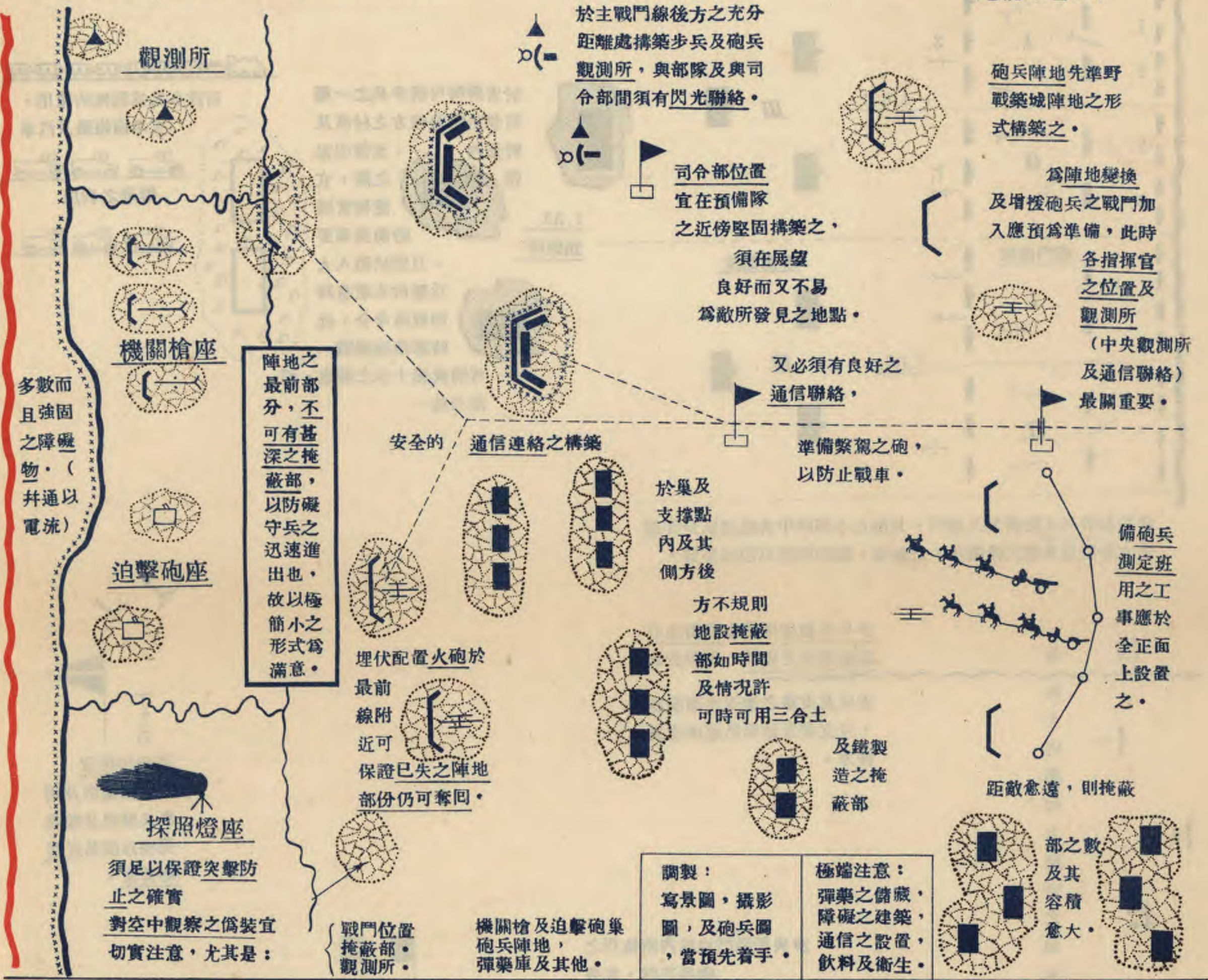
軍隊指揮官之預備隊應作前進之準備



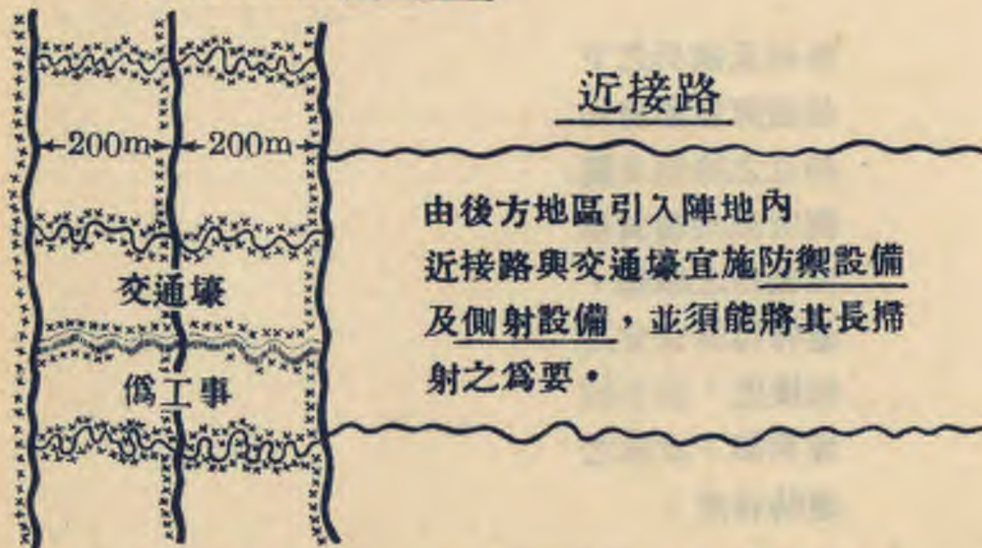
選擇持久陣地（稍長時間作戰休止）不僅在求其宜於防守更應為將來之攻勢移轉籌備有利之出擊陣地

在陣地戰中之防禦

(參觀368至379)



先應努力構築第一陣地。



陣地形成前後重疊，不規則而交錯之壕，須能由各壕於防止突擊時支援其前面之壕，（各壕間距離約200公尺）形成各巢及各支點間交通之交通壕經過線不可使敵人因以知我軍防禦之詳細狀況。

嗣即開始構築後方陣地，此陣地以備游動的戰場防禦之用，後方陣地之佔領唯限於有上級指揮官之命令行之。

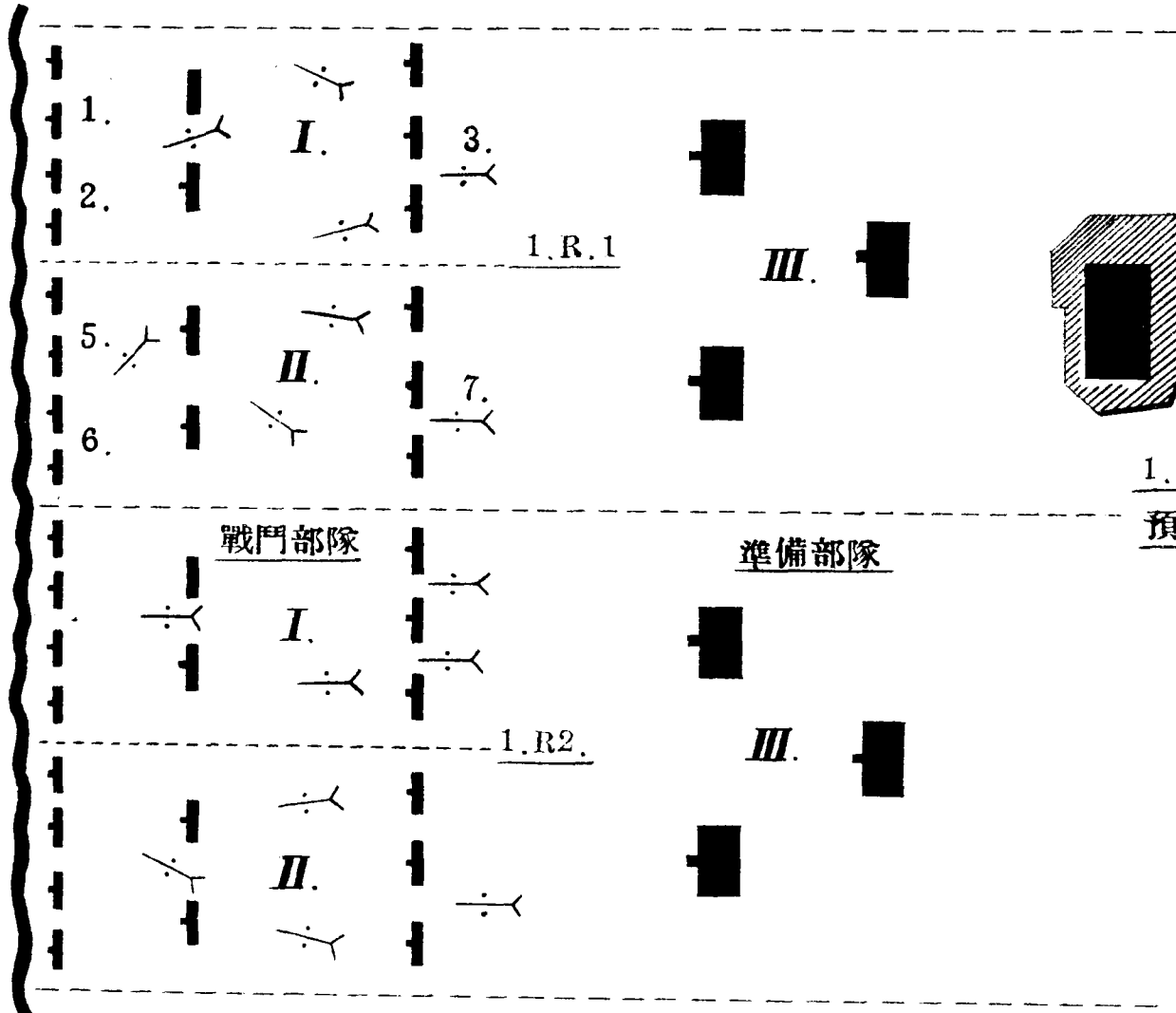
兩陣地間之距離至少須五公里，因此敵若突破前方陣地而敵之砲兵對於我之後方陣地尚須重新前進。



第一陣地之構築通常由該地區之守兵行之後方陣地及斜交陣地則以勞役隊行之。

陣地之佔領及對敵攻擊之準備

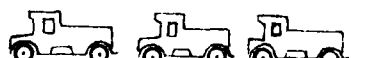
(參觀380至403)



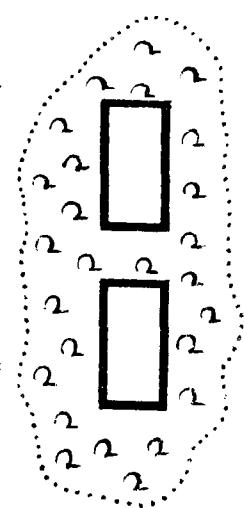
於安靜時可將步兵之一部宿營於戰線後方之村落及野營內，至情況緊張之際，宜能確實適時前進為要，且應於敵人大攻擊尚未證實時即發施命令，此時應積極備戰，可將愛護士卒之顧慮，暫置勿論。



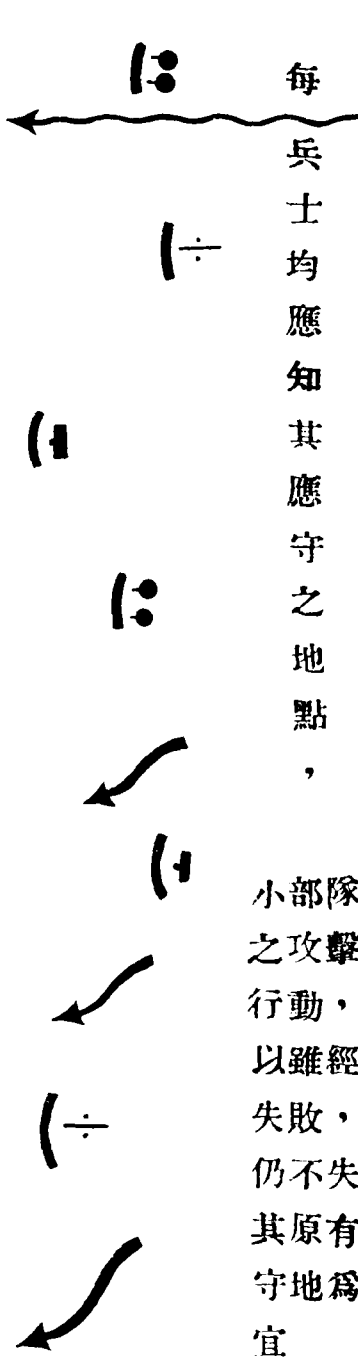
召致步兵為戰術的使用，宜準備鐵路及汽車



縱列之利用



步兵以併列式配置加入戰鬥，且即在小部隊中其縱深區分亦應強大並利用多數之機關槍，迫擊砲，擲彈筒等以節省兵員。



每兵士均應知其應守之地點，小部隊之攻擊行動，以雖經失敗，仍不失其原有守地為宜

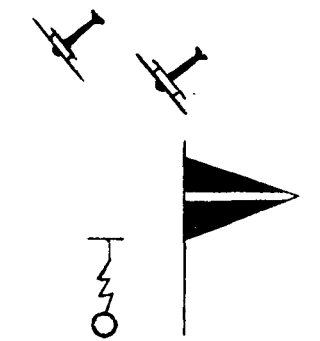
步兵各級指揮官有不斷地近距離搜索之責任，凡關於敵

軍以及友軍之情況均應明瞭，且宜將其結果迅速傳達於後方。

步兵營戰鬥地區內所使用之砲兵部隊，其各指揮官與步兵營(砲兵連絡班)長應在同一位置，在不能如上述之例外場合則應於步兵營長處設置砲兵連絡班。



步兵及砲兵之下級指揮官應熟知相互之陣地及觀測所以規整其協同動作之細部，是等指揮官宜互相接近，以不妨害與部下軍隊之連絡為度。



高級指揮官監視敵軍通信及用步兵飛機及監視飛機以援助近距離搜索。

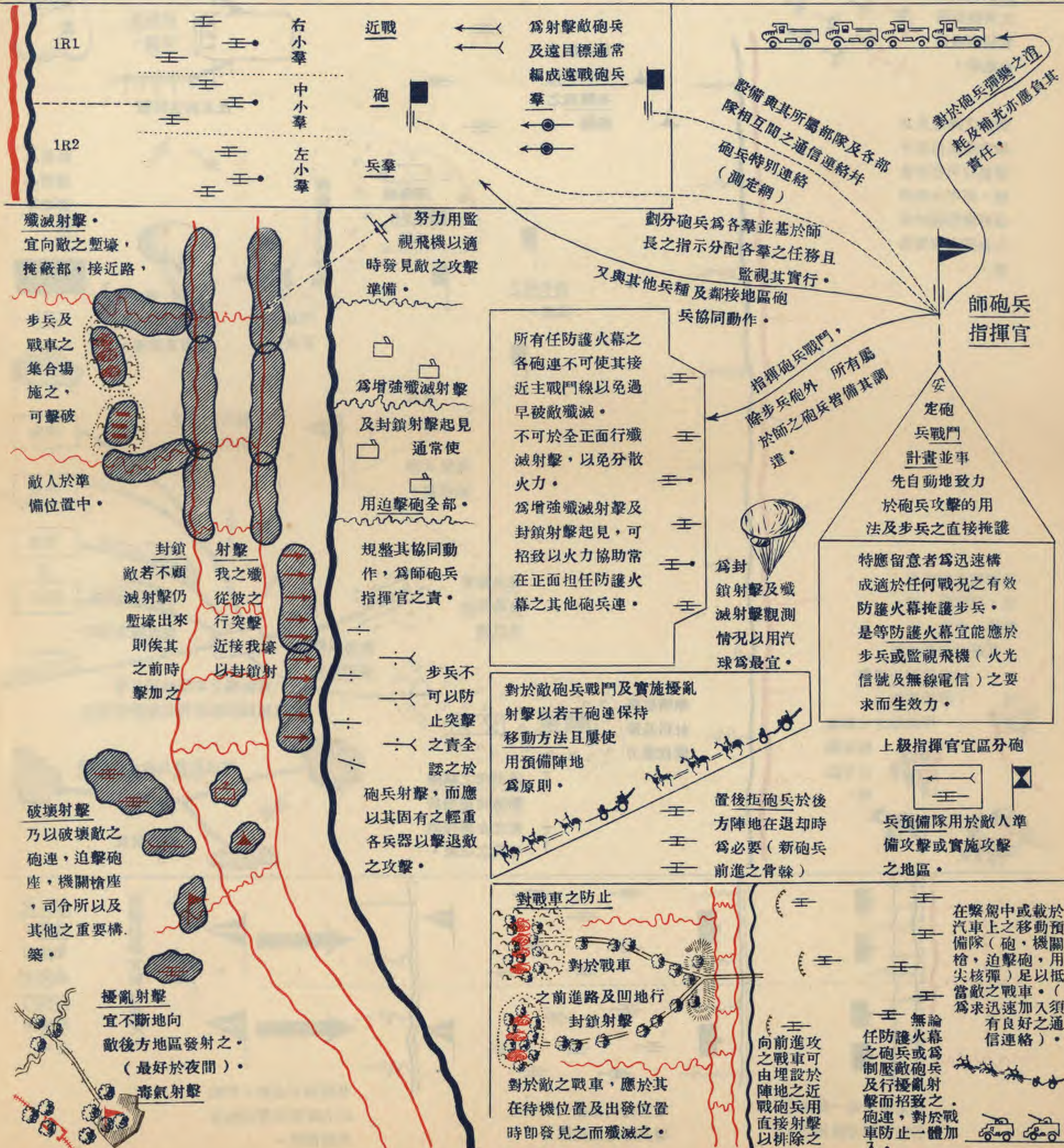
各級指揮官有親自監視其命令是否實行之義務，又應屢就現地，檢點戰鬥間各部隊之協同動作是否確實。

砲兵在移作陣地戰時必須更新其隸屬關係及增大縱深之配置

對敵攻擊之準備 (續前頁)



軍團司令部可留一部份砲兵為預備隊並可將負有特別任務之長射程平射砲兵及平射長射程砲兵取而有指揮之。



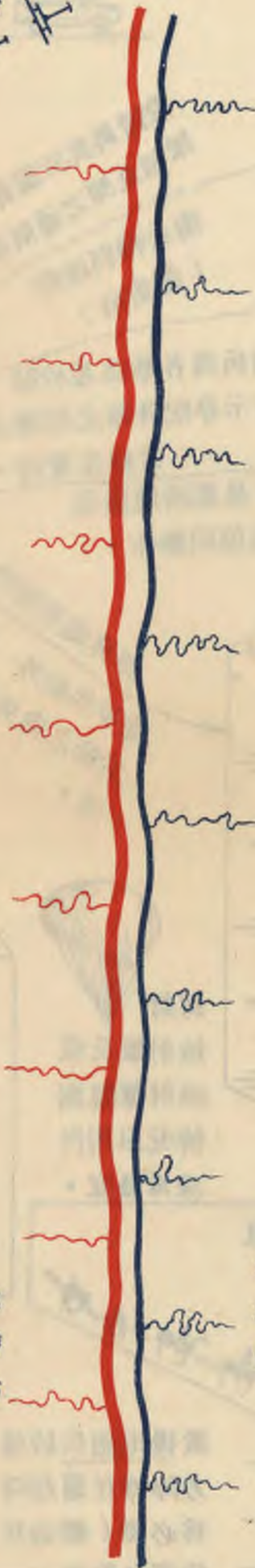
指揮官既已確認迫切之大攻擊又無其他較更有利之陣地可以避免，而僅能在原陣地以應付時，則立刻於防禦正面為大戰之準備。

下列諸準備特關重要：

增大驅逐飛機隊制壓敵之飛機而開我偵察機自由通路。



對敵之陣地及其後方地區用空中攝影行周密的監視，則可由對照攝影察得關於敵之企圖之確實依據。



觀測所及增固的砲兵陣地之構築

司令所之設置

增設

通信及聯絡機關

補足給養倉庫及衛生設備

準備建築材料及豫備作業力

通信隊之竊聽勤務常能對於敵之企圖得到可貴之依據。

完成及補足飛行場



添製備用之地圖

計算及整備必要之軍隊



汽球用之瓦斯廠  
偵察及設置

後方聯絡之對空掩護

彈藥

給養

裝備及器材

完成後方連絡

搬運及輕便鐵道網

為鉅額之軍隊輸送及增大之補給而補足現有鐵路幹線網

完成宿營及給水之供給

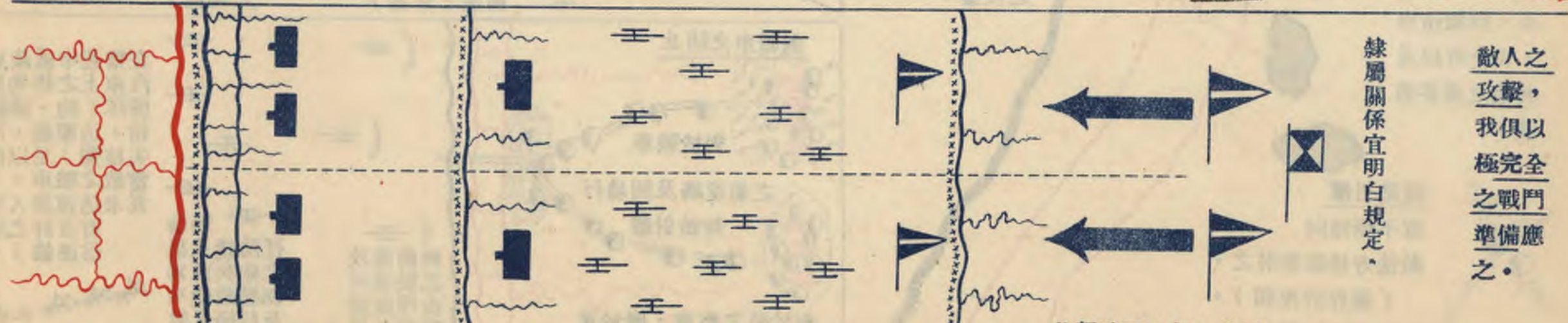
遣送

戰地居民

對於敵之卸載車站，飛行場，彈藥庫，倉庫，行進路及宿營地所

行之集團的爆擊 (亦於夜間)

可使敵之攻擊準備遲滯且受妨礙。



預定插入第一陣地之各師宜適時使用之。

增加砲兵並盡一切手段增高陣地之抵抗力。

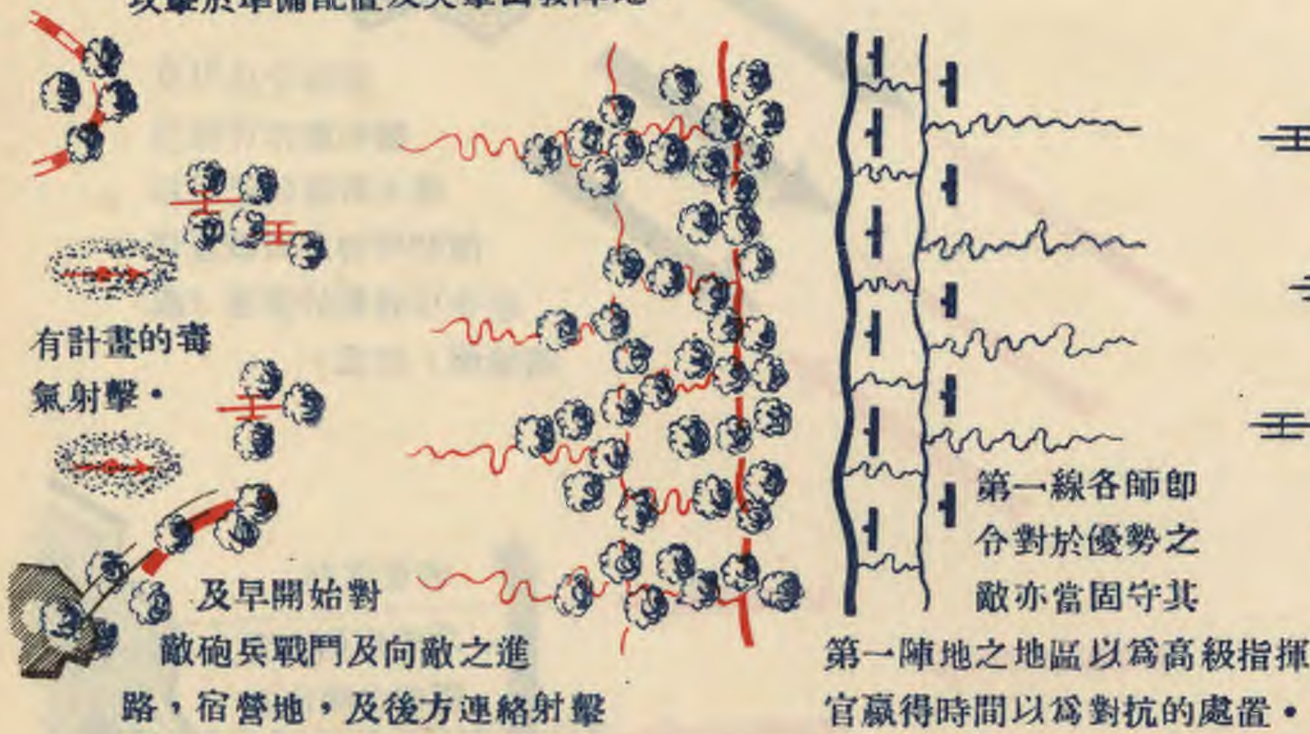
其暫時不必加入作戰之各師則位置於後方充預備隊。

隸屬關係宜明白規定。

敵人之攻擊，我俱以極完全之戰鬥準備應之。

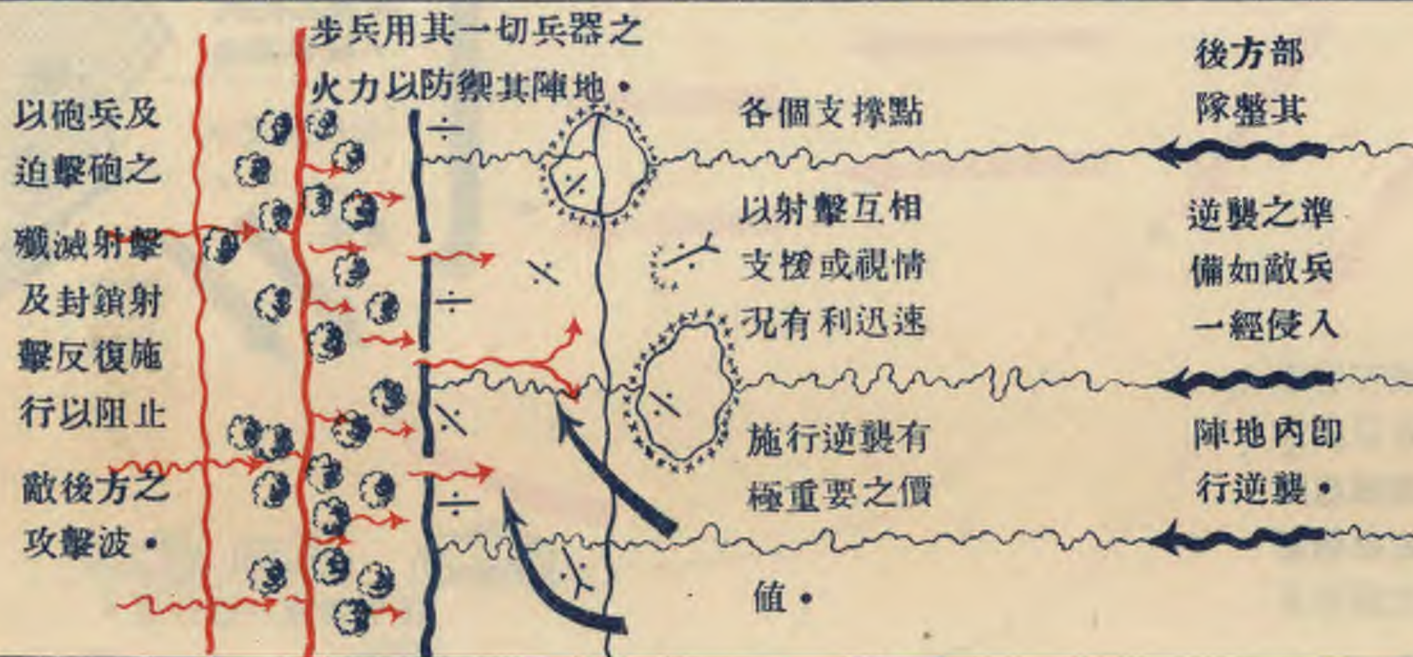
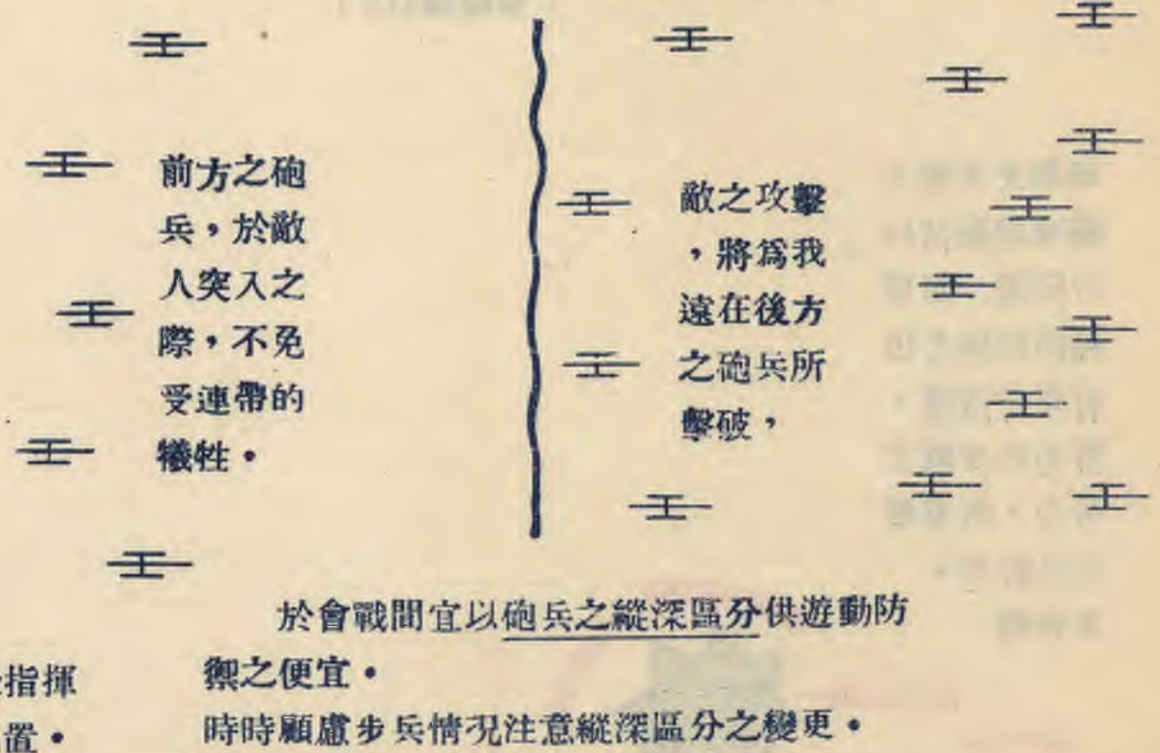
防禦宜常計及敵之襲擊

努力用砲兵及迫擊砲之主力摧破敵之突擊  
攻擊於準備配置及突擊出發陣地。



防禦之實施

(參觀404至412)



如受命令而將陣地中之某某部分放棄, 則須隨時確有把握隨時均可轉移攻勢及奪還之為要。

若用逆襲未能迅速將敵驅出陣地之外, 則當改用有計畫的反擊。向侵入陣地敵人之翼側為有利。

反擊常需周密之準備, 準備配置, 時刻, 目標, 戰鬥區域之劃分, 砲兵及迫擊砲之準備, 飛機及戰車之協力宜予以統一之命令。不可急燥, 亦不可過於遲緩, 使敵對於已佔之地區, 容易固守。

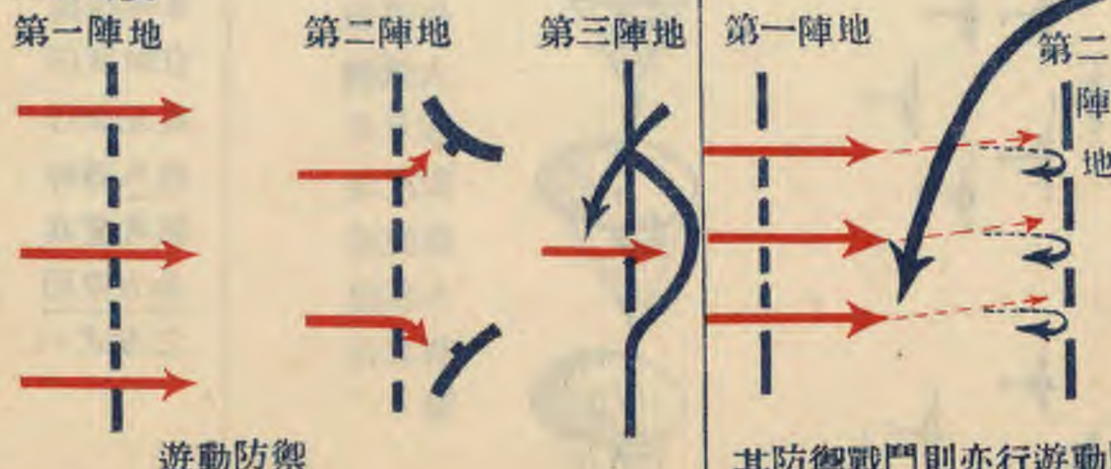
充預備隊之協力師宜使其於適當時機前進

於戰線, 且務保持建制而使用之。



至少須夠徒步兵之使用。

如缺乏協力師, 則實施戰鬥當使全部防禦地區不為敵所突破, 且依出發於縱深之戰鬥及依各陣地之支援以終使敵之攻擊力失效為度。



遊動防禦  
戰鬥動作時時變換之。時而巧於退避, 時而頑強抵抗, 時而反擊。

若現有之兵力, 固足以維持第一陣地之戰鬥, 而若上級指揮官信任其軍隊能以成果攻擊勝利終結

倘守者既已盡力頑強抵抗而尚被迫退至未曾準備之地時則以遊動防禦繼續抵抗。(野戰式之戰鬥動作)



其防禦戰鬥則亦行遊動防禦, 拒止敵之攻擊後, 敵兵既已震駭, 而我軍之戰鬥力尚十分充足時, 我軍應否轉行攻擊, 常須考慮。

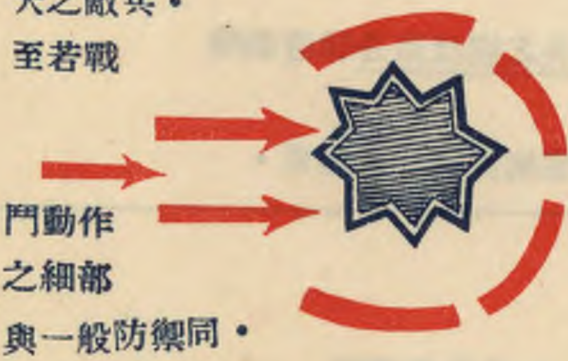
戰鬥期間若甚久者, 則在前線之師應時行交代, 此種交代之原則應以建制完全之師行之。步兵與砲兵不可同時交代但交代終了後仍應使砲兵回其原屬之師。

永久築城之防禦

(參觀第413)

每個受攻擊之築城須堅韌以行防禦，即單純的村鎮之佔有亦有價值。努力以少數之兵力，拘束強大之敵兵。

至若戰鬥動作之細部與一般防禦同。



在野戰軍作戰地域較遠之築城亦有牽制敵方強大兵力之任務此則常以其守兵中之遊動部隊遠出固有之築城範圍以外行攻擊企圖以達成之。但應顧慮不可任其被敵逼退。又退路之開放及要塞之防禦之確實須保持之。

要塞守兵用攻擊的動作可吸引強大敵軍向己而以援助所有之野戰軍並迫令攻者對於要塞(或築城線)注意。

若在有利之地形則在要塞前之陣地行頑強之抵抗，以要塞砲兵援助之。

常須

開放退路！

距甲要塞一百公里。

持久戰

(參觀414至417)

展開富於移動性之強有力砲兵於遠距離，可使決戰遲延。早期之射擊開始在攻時可拘束敵之注意而在守時可迫敵展開。惟需鉅額之彈藥消耗。

使用強大飛機隊及多數汽球能使敵人誤認我之企圖。

軍隊指揮官如欲以廣正面行持久戰時應考慮其兵力使用之方式。

步兵須節約使用之。工事宜十分應用之。

多數而縱深區分之機關槍。

控制強大預備隊於後方，俟戰鬥目的變化之時，始招致於前方。

佯戰以欺騙敵人使其處置失當為目的，但每缺乏後援。且必依情況及地形使敵真認為真正戰鬥，始能有效。

對於部下軍隊勿宣布特別之戰鬥目的。彼等於攻擊或防禦中皆以一定之決心而戰鬥。

村落戰 (參觀418至423)

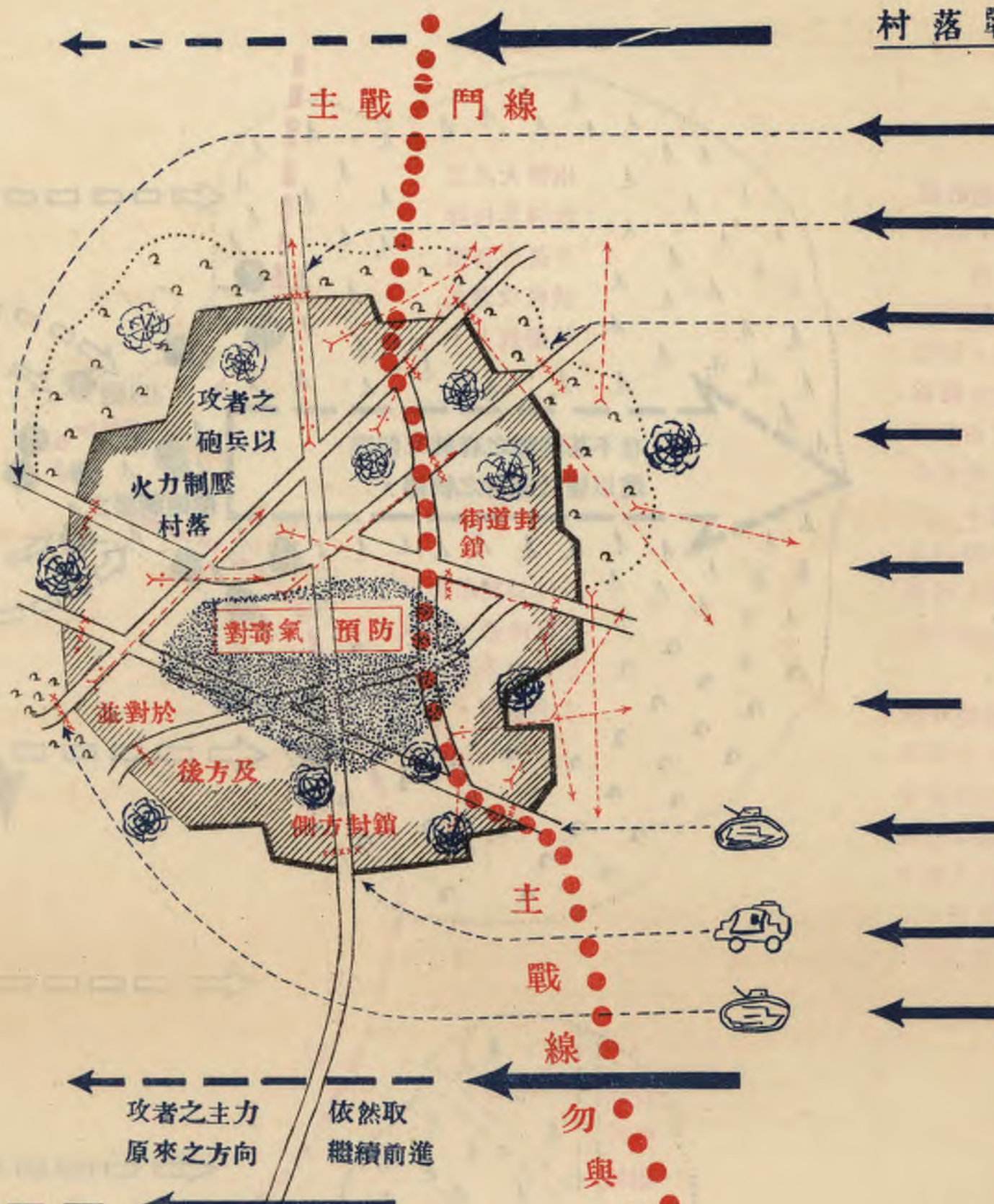
村落為天然之支撐點。

供給對空中及地上觀測之掩護。

若為堅固之建築物則對於步槍輕砲，中口徑砲及輕迫擊砲火均可安全掩蔽。

村落愈大，則其價值愈增，如以村落為戰爭焦點則迅速消耗大兵力且往往對於決戰無何等影響。

包含於陣地內之村落僅於情況有利及構造堅固時可以強大兵力佔領之。



開始時特別指定側方及後方之兵力。

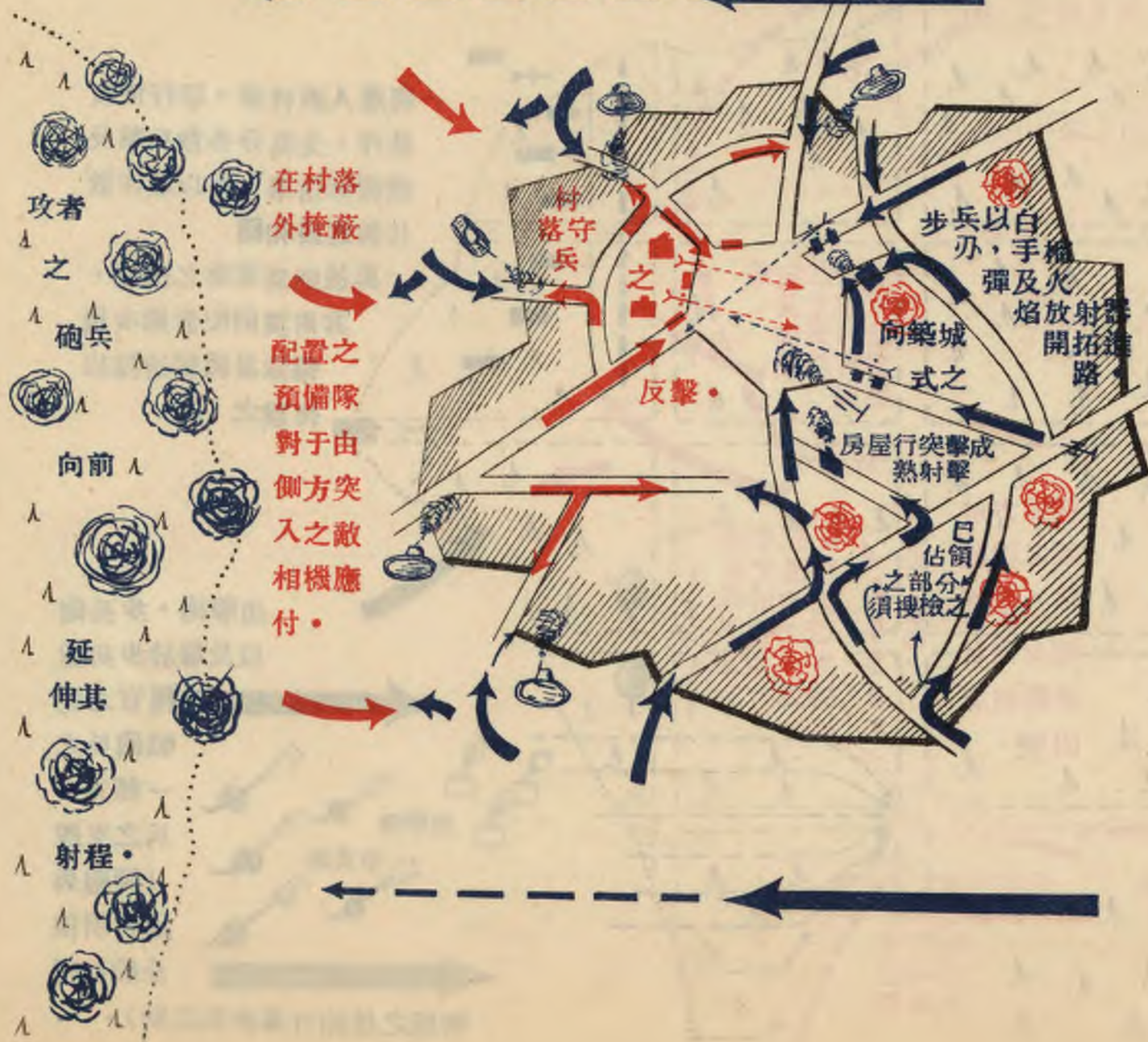
對於村落之正面僅用弱小部隊。

配置道路裝甲汽車及戰車尚為有益。

接近敵人時因避敵砲火效力起見鮮有率領部隊直穿村落以過者。

採用強大預備隊預防反擊。(部隊之應集於前線宜避免之。)

當村落戰時，勿論攻者或守者均特別要求各下級指揮官及各兵卒之獨斷處置。



勿與村沿一致而應設於其前方或橫貫之

# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖

## 森林戰

(參觀424至426)

因避敵砲火之故，慎勿佔領林沿

主戰鬥線之經始，以能對外部射擊為度，又或設於森林之前方或橫過其中

巧妙選定之戰線，可使敵難於辨認我陣地

避免分散兵力而使部隊確在指揮官掌握其部隊惟在限制敵火效力內為可能。

毒氣軍紀

樹幹大高之森林其枝幹又甚密者能滅殺攻者之射擊效力。

在不甚縱深之森林立即突進以達於森林之彼端。

森林為對敵視察之好掩蔽，但闊葉林在冬季可由空中通視。

主戰鬥線

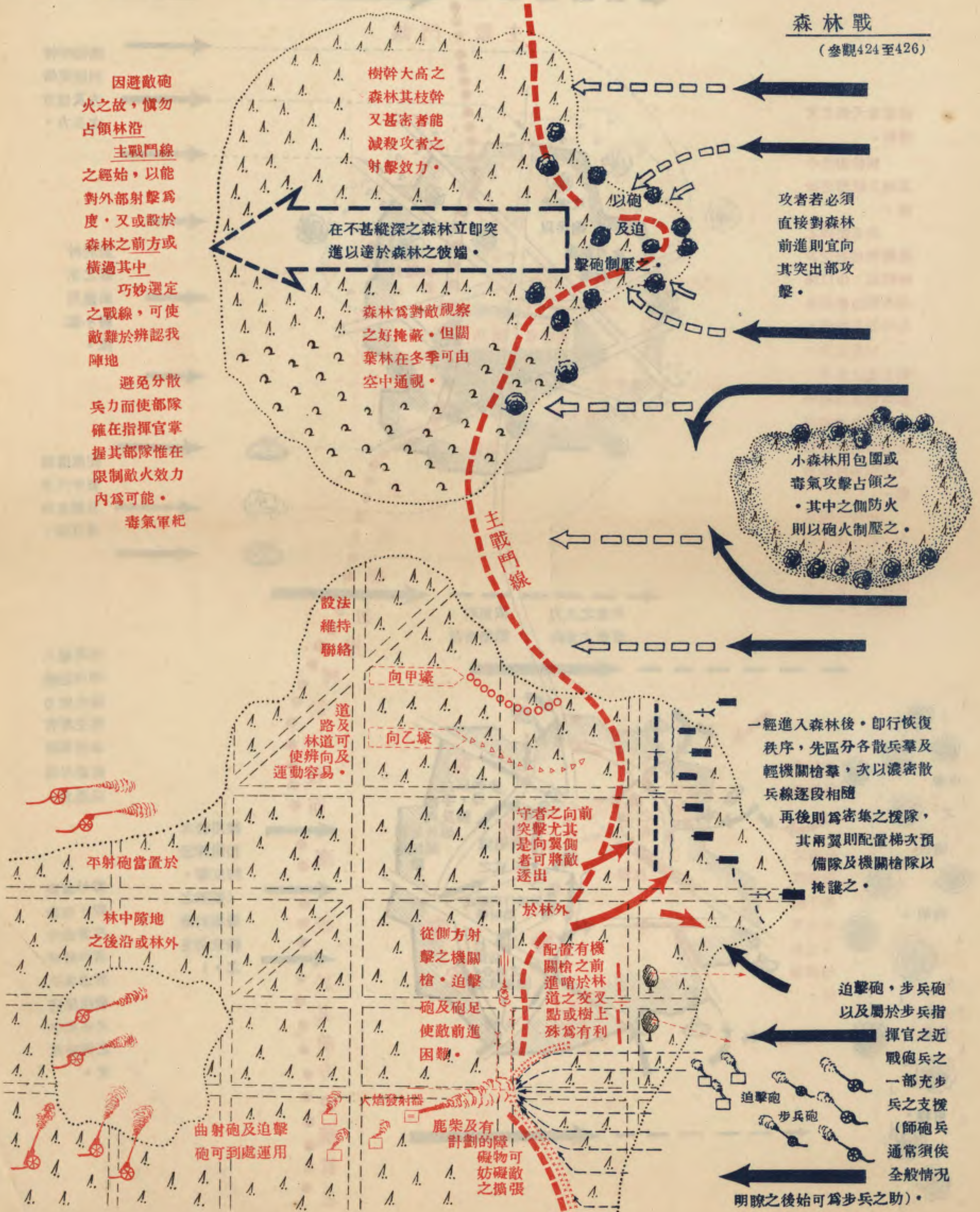
攻者若必須直接對森林前進則宜向其突出部攻擊。

小森林用包圍或毒氣攻擊佔領之，其中之側防火則以砲火制壓之。

一經進入森林後，即行恢復秩序，先區分各散兵羣及輕機關槍羣，次以濃密散兵線逐段相隨

再後則為密集之援隊，其兩翼則配置梯次預備隊及機關槍隊以掩護之。

迫擊砲，步兵砲以及屬於步兵指揮官之近戰砲兵之一部充步兵之支援（師砲兵通常須俟全般情況明瞭之後始可為步兵之助）。



平射砲當置於

林中隙地之後沿或林外

曲射砲及迫擊砲可到處運用

大砲發射器

鹿柴及有計劃的障礙物可妨礙敵之擴張

設法維持聯絡

道路及林道可使辨向及運動容易。

向甲壕

向乙壕

守者之向前突擊尤其是向翼側者可將敵逐出

於林外

配置有機關槍之前進哨於林道之交叉點或樹上殊為有利

從側方射擊之機關槍，迫擊砲及砲足使敵前進困難。



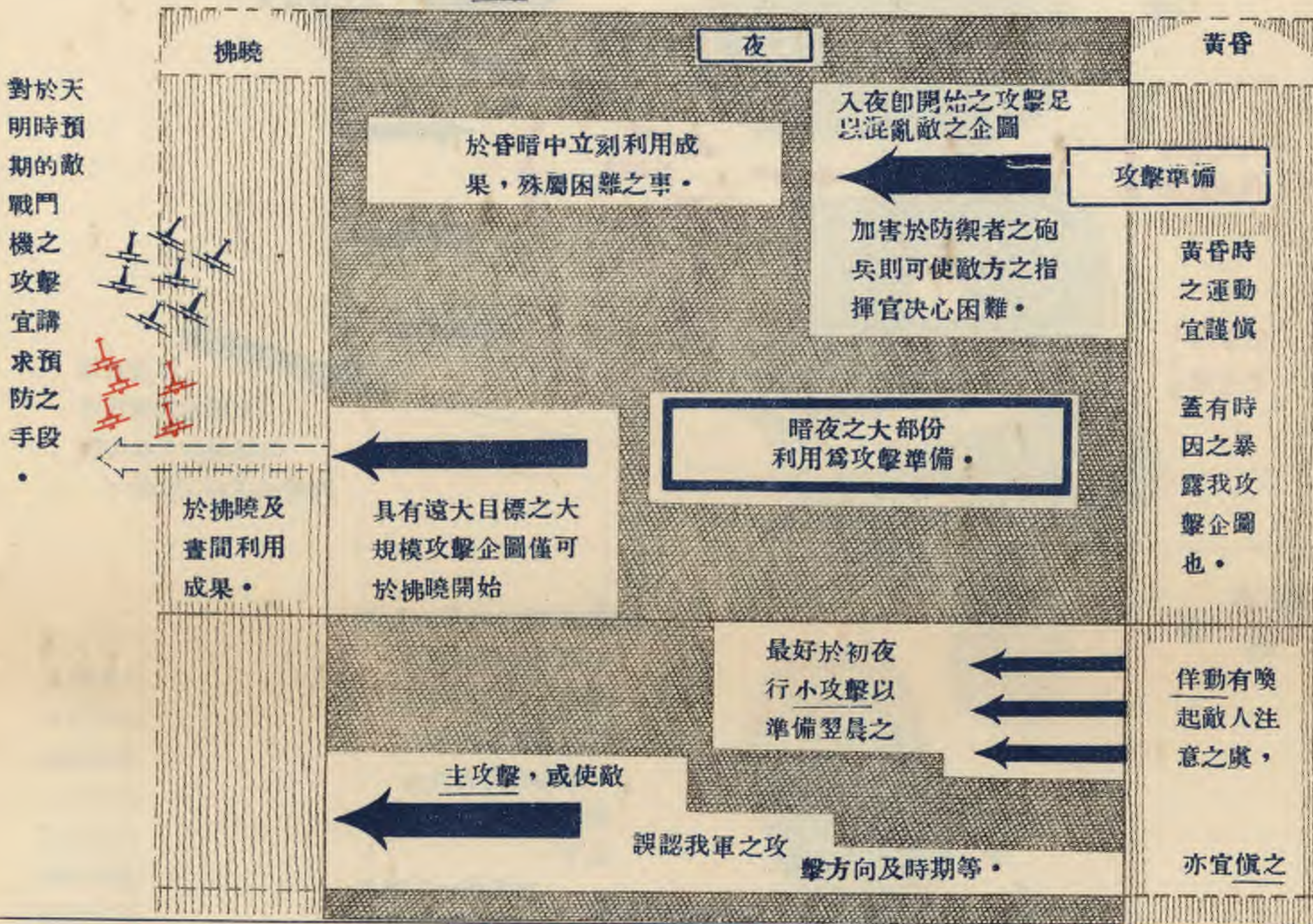
夜戰及霧中戰

(參觀A27至436)

夜間攻擊，為奇襲敵軍及飛機與戰車劣勢時切要之舉也。

其他如：為能獲得有利的戰鬥出發陣地，為於夜間擴張會戰所獲成果，為行追擊，為秘密退却，皆可行夜戰。

成功之最要條件為：出敵之不意，故迄於攻擊開始之前無論對敵軍及友軍皆守秘密。



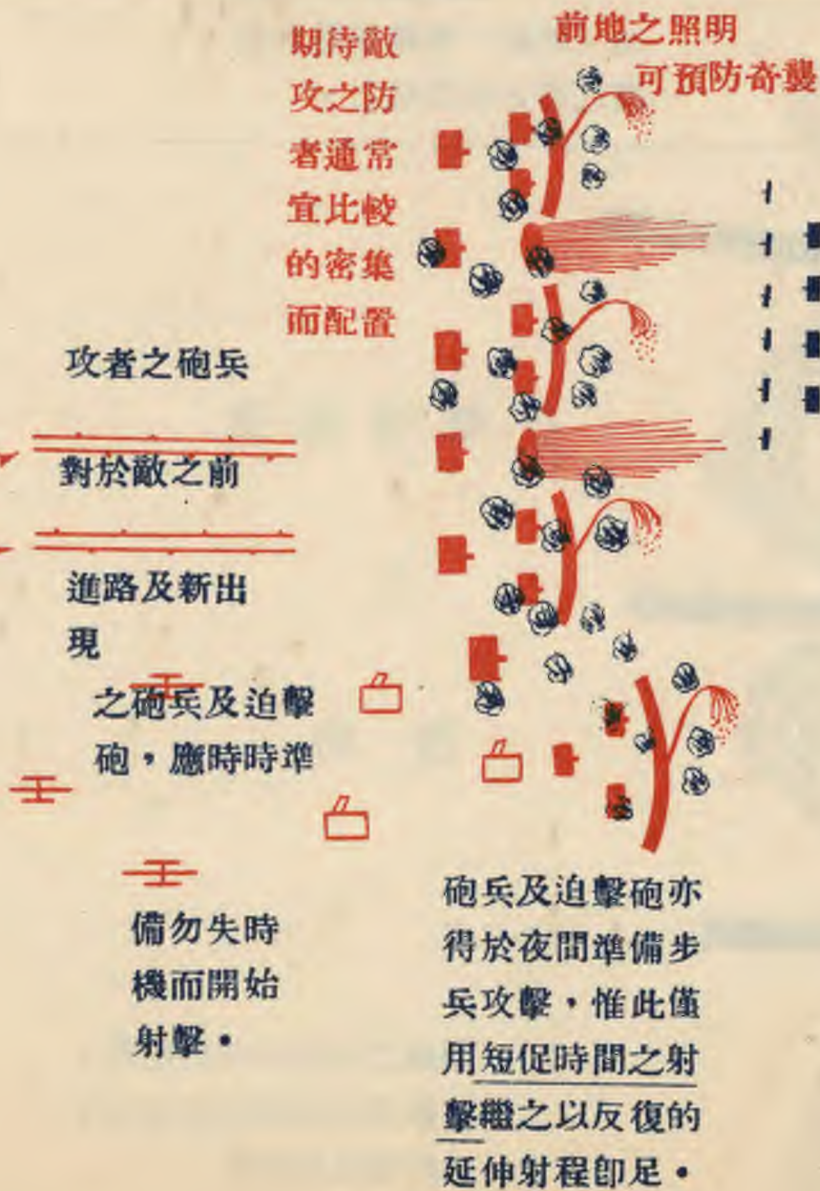
夜間攻擊常為指揮者已具決心之一種不畏困難，唯求保持先着，且毫不退縮，百計以圖貫徹某項已開始的戰鬥行為之表示。

通晝夜間之精細偵察，使軍隊預先熟悉地形，通常為不可缺之事。

下令施行夜間攻擊之揮指官，視部隊之情況，與地位，以定攻擊時間及目標，且以可能為限使部隊加入。

防禦者要求每個人之鎮靜與謹慎，秩序與團結特關重要。

俟情況明瞭後，始得加入預備隊。



夜戰之困難，隨兵力之數量以俱增，夜戰可以節省兵力，尤以較小企圖為尤然，因夜戰之決勝不在於人數而在軍隊之固有價值也。

在大部隊則區分為若干突擊縱隊，對於其前進路，準備配置之位置及攻擊目標為適當之確示並規整其前進，準備配置及突擊之時間以確保戰鬥動作之統一。

濃霧之影響及於戰鬥動作與清明之夜間相同，故濃霧時之戰鬥原則亦與夜間無異。然宜時常顧起霧及霧霽時之處置，故既經決定之處置要求迅速果斷之實行也。飛機及汽球之使用在濃霧時為不可能。

隘路戰 (參觀437至442)

防者在轉移攻勢時亦受其妨礙。

隘路特為運動之障礙，而以對於攻者方面為尤然

於隘路後方取待機的行動，此唯於不通過隘路而僅防守之時為然，如預期敵軍確將越過隘路而來，則俟其出口時乘機擊退之且立即尾追以開放隘路。

藉先遣部隊以收容

通常向前搜索

退却特別困難，適時開始退却，以嚴密之指揮通過隘路

追擊者須由側方急進同時阻絕隘路之後方努力殲滅退却中之敵。



敵我若同時向隘路前進，則先遣行動輕快之部隊於前方，將隘路前方之地形置於我砲火制壓之下。

如要在一隘路之後方或其內部停止，則以一部隊推進於隘路之前方以警戒之。

行廣正面之前進以同時開放多數隘路為有利。已通過之縱隊得援助其他在通過隘路中遭遇困難之縱隊。

但各縱隊仍當不空耗時間各自努力行動，萬不可倚賴比鄰之縱隊。

依鄰接縱隊

之

援助

防禦隘路之際不僅宜占其斜面

而同時宜將谷底佔領之。

隘路之實際的特性於圖上甚難為精確之判定故宜不失時機而偵察之。

為渡河點之戰鬥

(參觀443至448)

河川為防者天然堅固障地，並便利其兵力之移動。

河川為攻者之障礙物，但可出敵意外移動兵力。

砲兵之一部於步兵後方佔領障地，掃射敵之前進路，且將受威脅地點，置於集中火力之下。

在預想之

渡河點附近

設置支援隊。

長射程平射砲火掃射敵之前進路。

主力則更配置於遠後方，若認知敵軍渡河，則直行前進以攻擊之，運動輕捷之部隊悉行配置於此。

先遣部隊（或派遣強有力之軍官斥候）足以妨礙敵方近接河川之偵察。

及早施行地上（或空中）偵察！對於已渡至我岸之敵前進部隊，則驅逐之。

岸傍之步哨

在夜間用探照燈照明河川。

準備汽車縱列及火車，

使部隊之迅速移動，得以確實。

能縱射河川，特別有利。

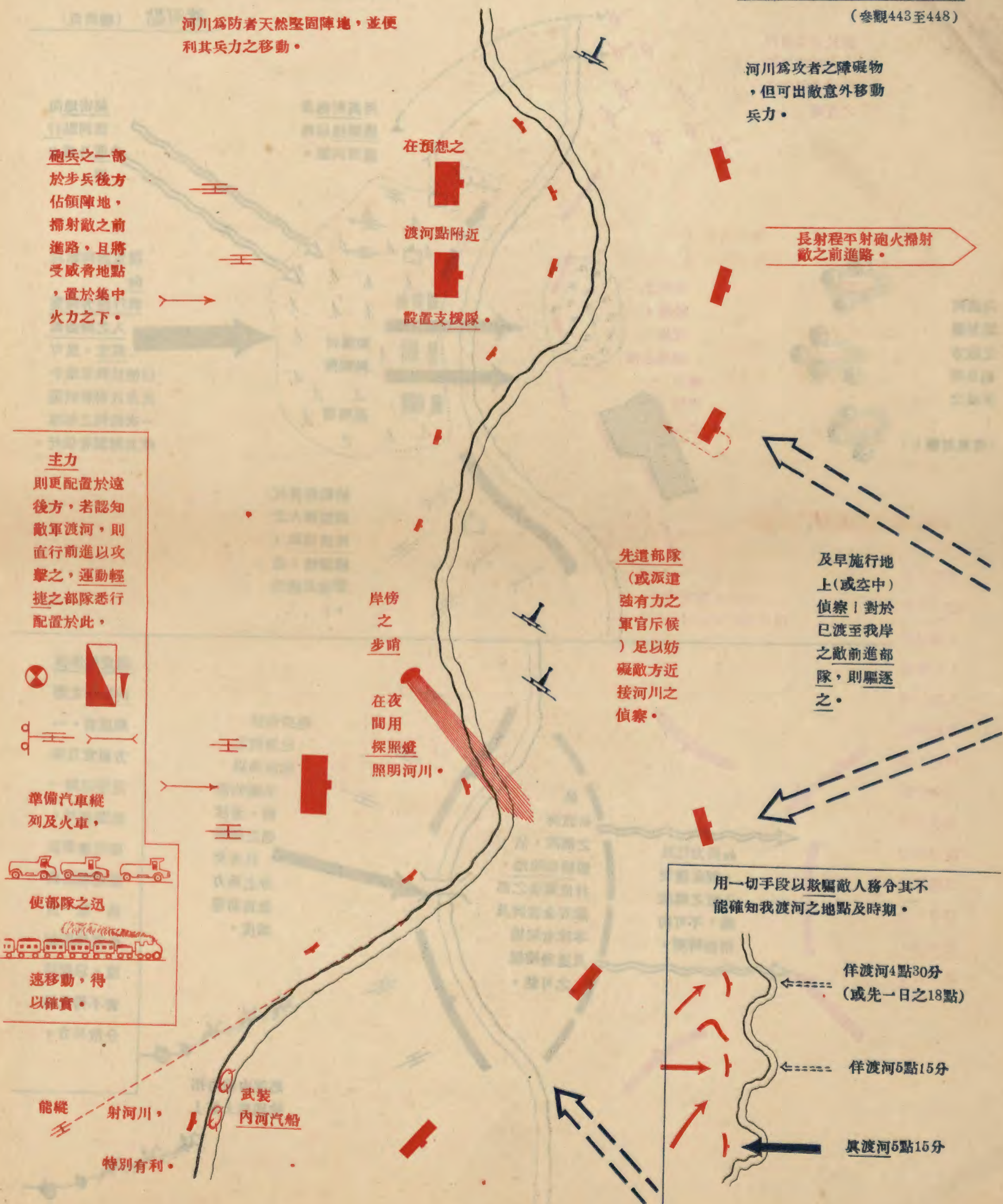
武裝內河汽船

用一切手段以欺騙敵人務令其不能確知我渡河之地點及時期。

佯渡河4點30分（或先一日之18點）

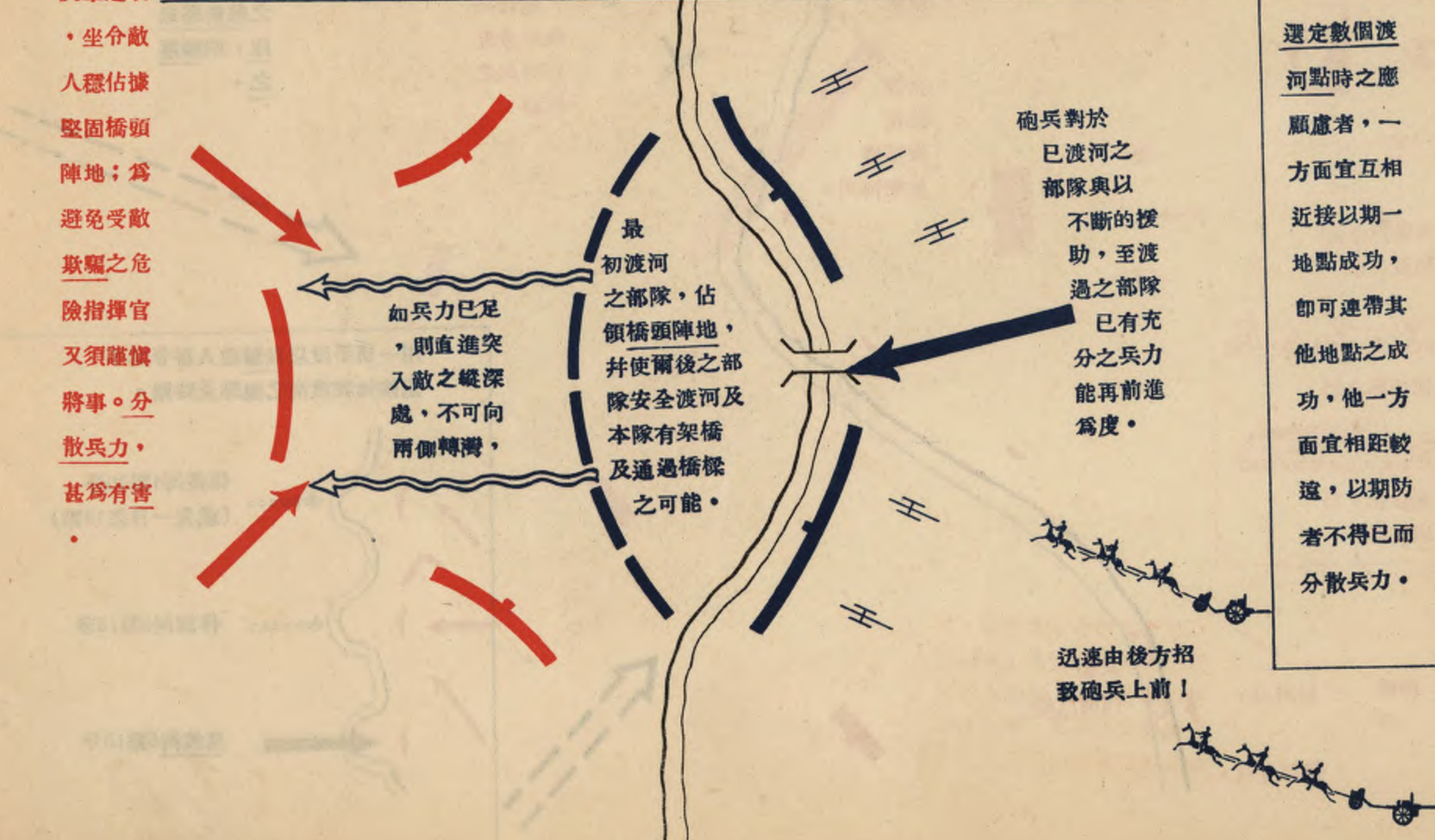
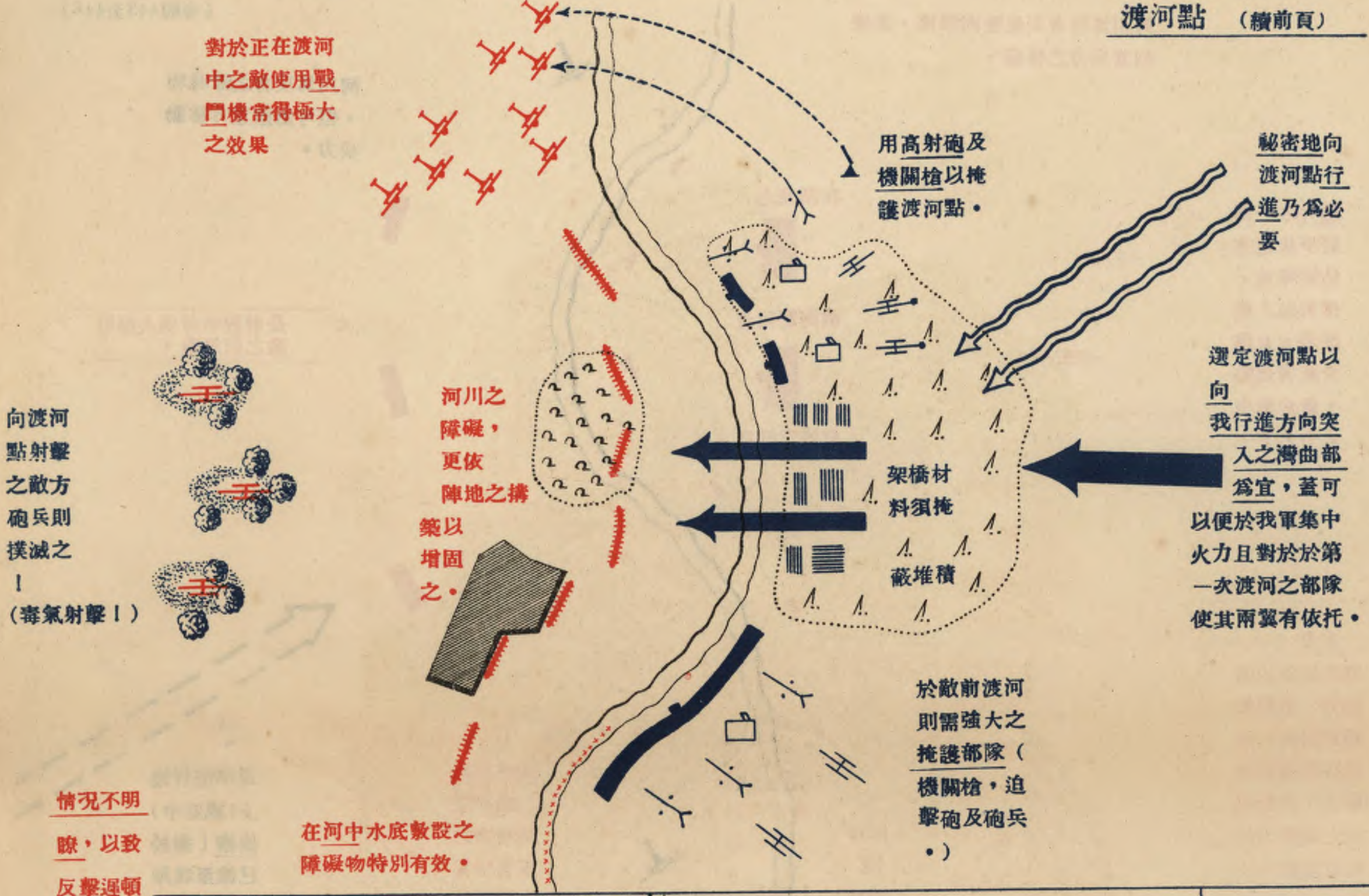
佯渡河5點15分

真渡河5點15分



# 聯合兵種戰鬥與指揮附圖

## 渡河點 (續前頁)



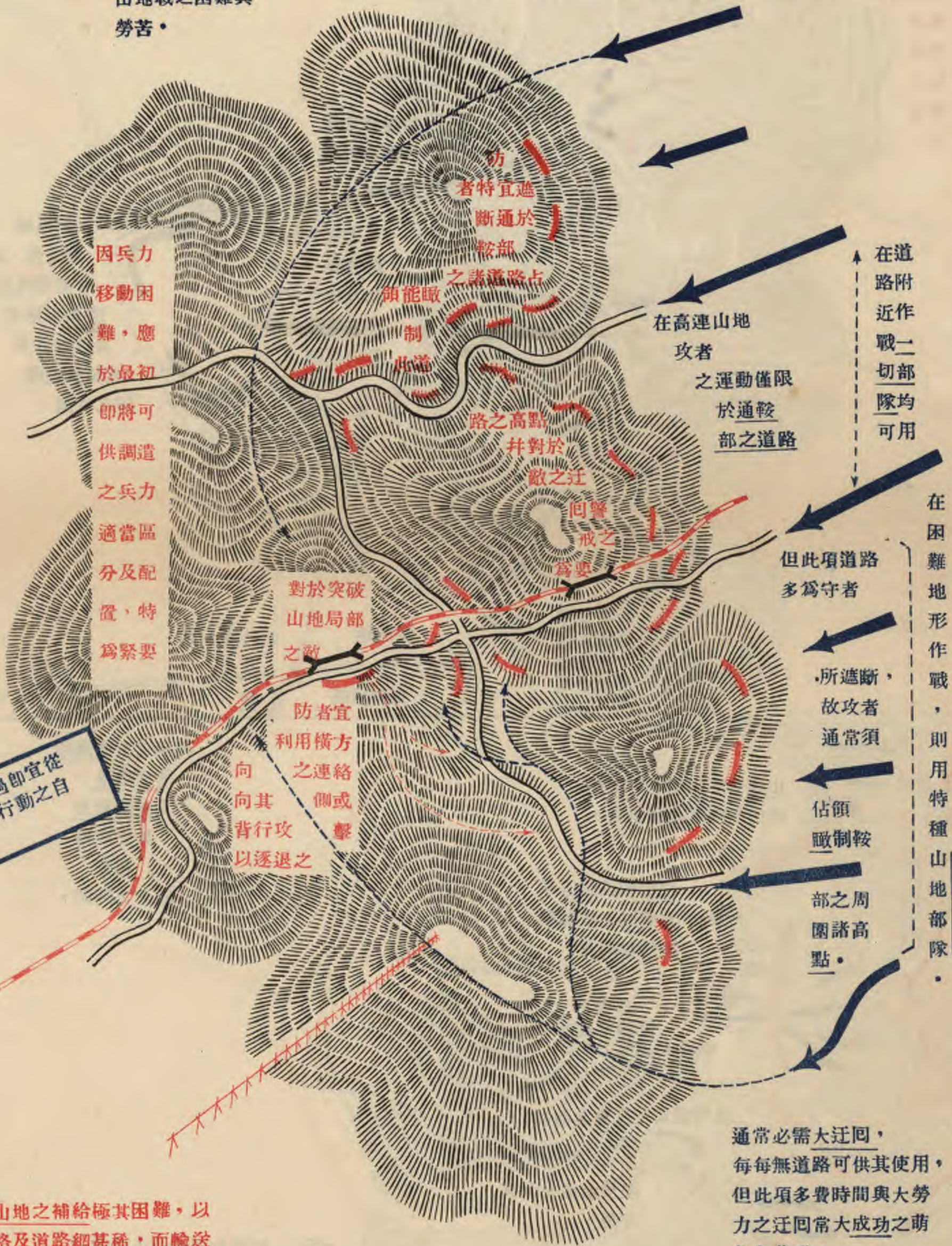
山地戰

(參觀449至460)

天候關係之對於山地戰比對於於平地戰之影響更大，降雪，嚴寒及濃霧足以妨礙運動并使指揮者難以決心。在缺乏宿營地之處，則不良之天候損傷軍隊之實力甚著關於天候之變化宜及時訪問測候所及居民為要，蓋屢有因天候之急變致已定之決心不能實行者。通視困難之地形或濃霧及降雪常利於奇襲即較小而果敢動作之部隊亦能對於最良防禦之處置受大利益。利用死角。

凡具有山地習慣及適於山地而裝備之部隊乃能耐山地戰之困難與勞苦。

為指揮官者當通曉山地作戰之特性，算定地域及時間時，應取與平地不同之定率



攻者以廣正面前進，可迫守者分散兵力，且能長久秘密我主攻擊點

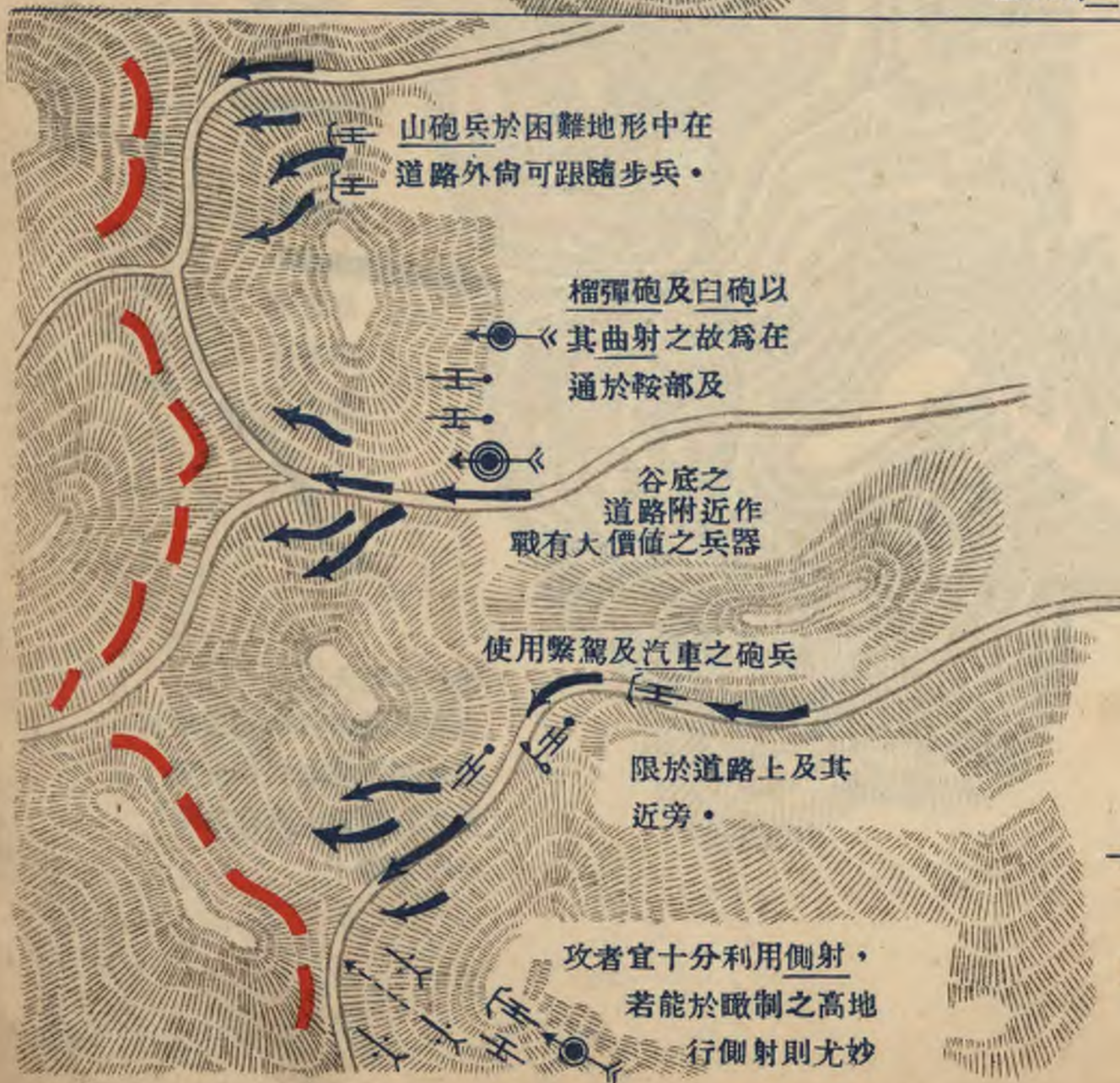
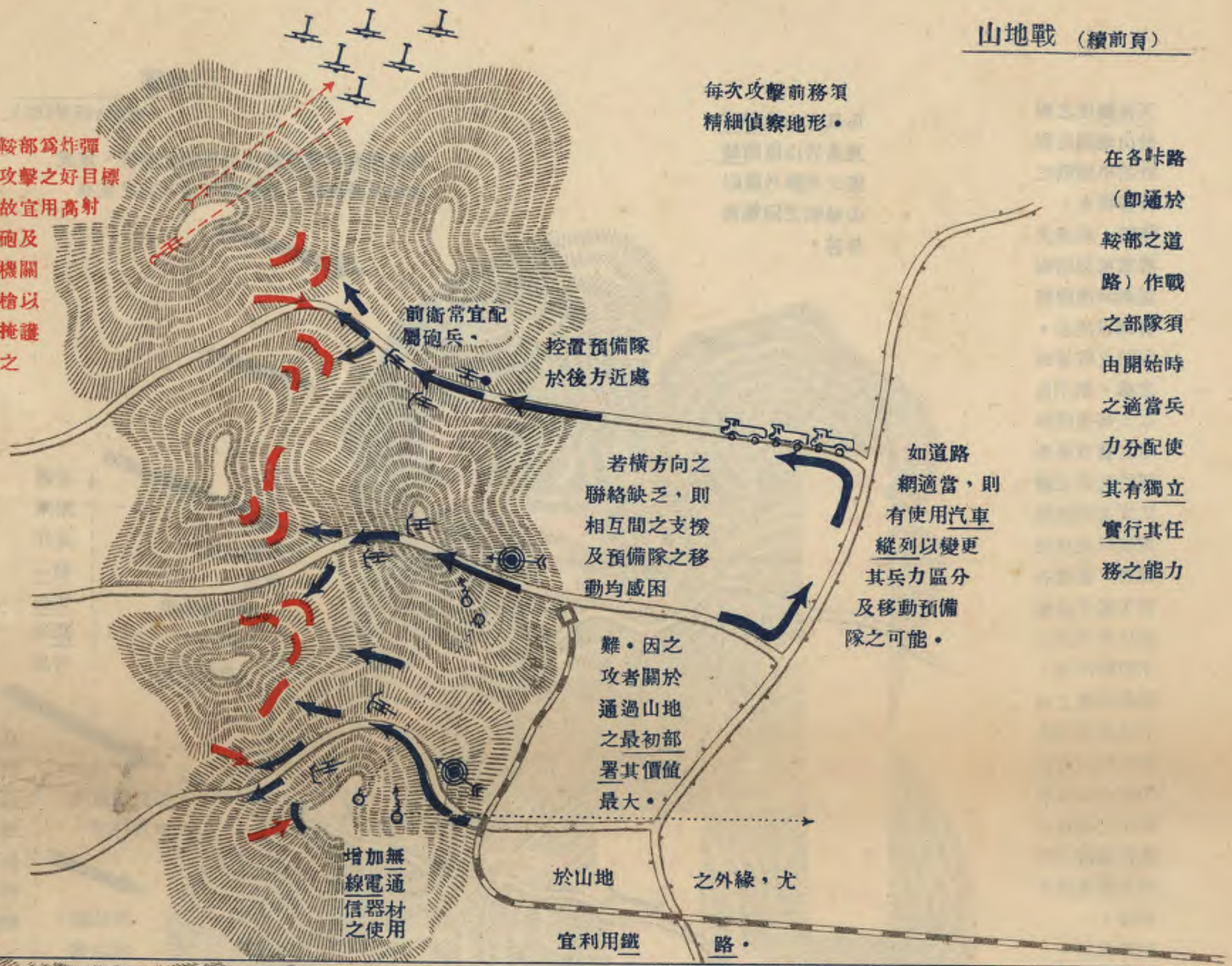
若山地既已通過即宜從速向前獲得地面及行動之自由。

在山地之補給極其困難，以鐵路及道路網甚稀，而輸送能力僅少故也，輕便及搬運鐵路敷設之困難，唯於小部分可架設索道以代之。

鞍部為炸彈  
攻擊之好目標  
故宜用高射  
砲及  
機關  
槍以  
掩護  
之

每次攻擊前務須  
精細偵察地形。

在各峠路  
(即通於  
鞍部之道  
路) 作戰  
之部隊須  
由開始時  
之適當兵  
力分配使  
其有獨立  
實行其任  
務之能力



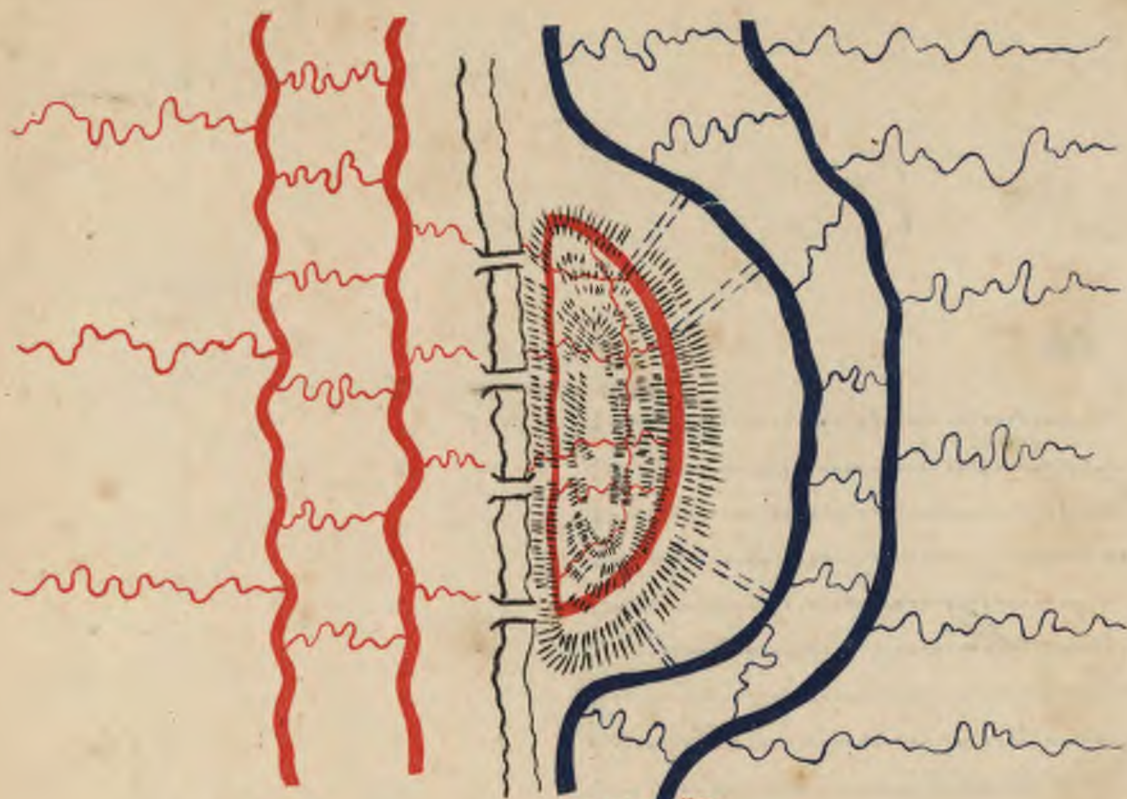
砲兵之射擊開始。  
陣地變換，  
及彈藥補充  
比之平地  
需要  
較大之時間。

中連山地  
內步兵之  
運動雖不  
十分困難  
，而砲兵  
及輜重之  
隨時尙需  
多大之時  
間，故步  
兵對此亦  
當顧慮及  
之。

- 王 加農砲不適於山地戰，
- 而迫擊砲特適于掃射死角。

地中戰

(參觀461至466)



坑道戰僅限於攻奪陣地及永久築城之長期戰鬥中有之。

但亦有例外。

例如必要佔領某戰略上或戰術上極關重要之地點而以地上各戰鬥手段難達目的則認坑道戰為正當。

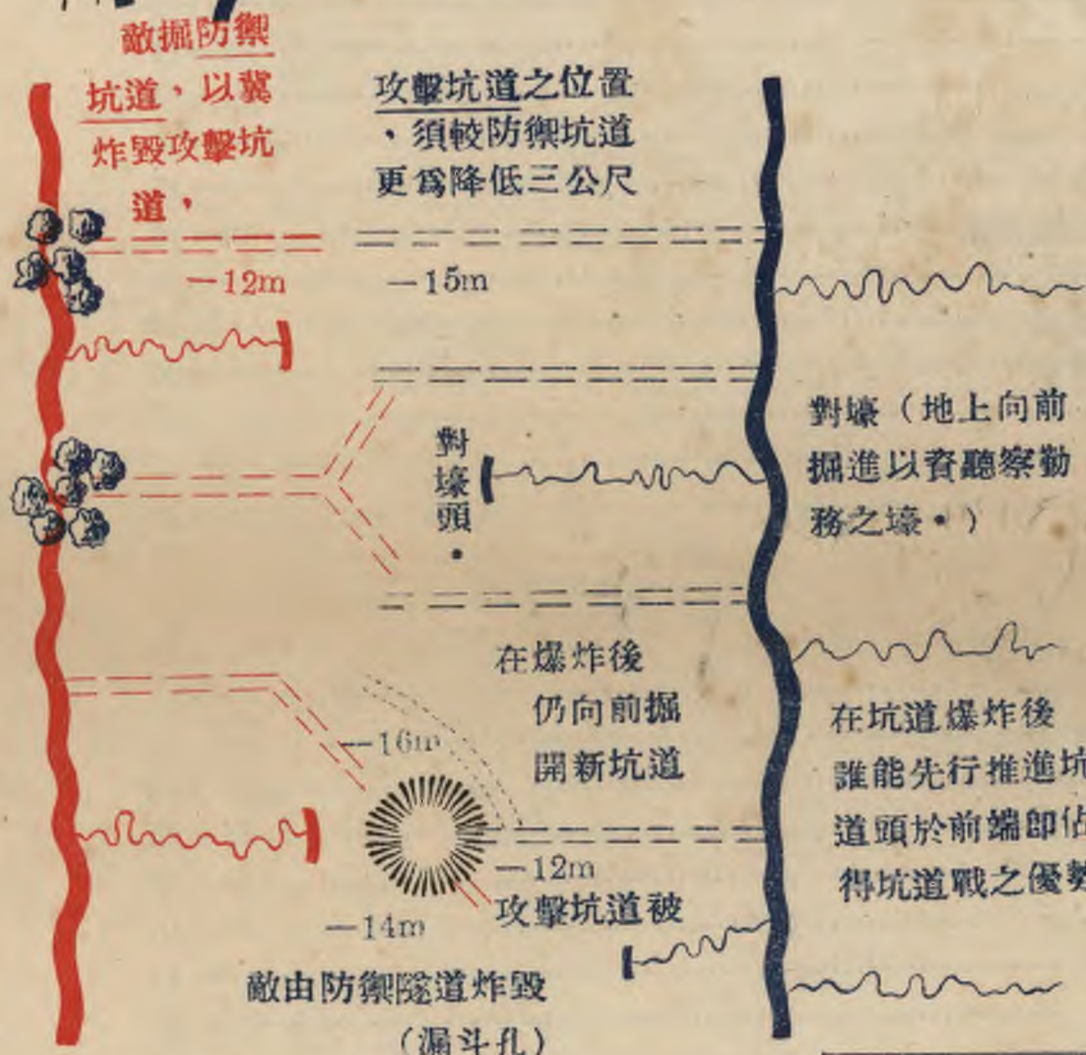


若經上級指揮官詳加考慮之後決行坑道戰則應從速着手開始構築有計劃的坑道網(愈降低愈妙。)

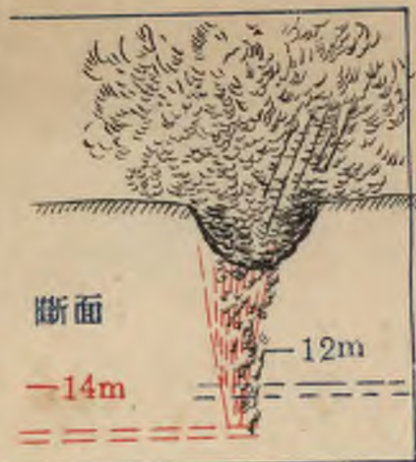
坑道戰多以工兵營長指揮掌理之，而由師長與以必要之指示。

備使用之坑道運多以他部隊之兵員(出身於礦工及機械工者)增加之。

由步兵部隊派出之補助兵員從事於掘開土壤之轉運，唧筒及換氣裝置之管理，以及聽察勤務。



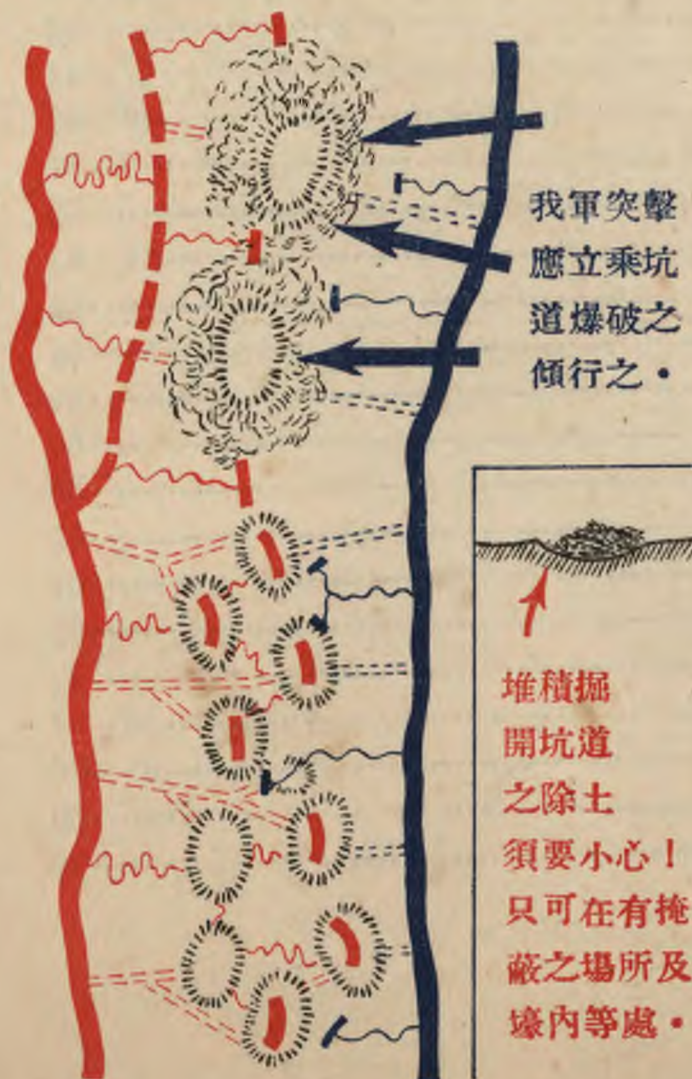
砲兵及迫擊砲(並可於夜間)對於敵方坑道起點射擊，可以破壞之。



敵軍是否及在何處掘坑道，務宜認識。

由飛機，汽球高處觀測所及由壘壕所行之地上偵察，可以察知敵後方之凹地及凹道是否以土壤充滿，及有無特設之壕用以盛放掘開之新土者。

防者宜常變更其陣線以避免敵之地中攻擊，如不可能，則用坑道防禦法以擊退地上及地中之攻者並形成一難於進迫之漏斗孔帶。已放棄之坑道，當於敵人來迫之際以後尾部隊爆破之。



我軍突擊應立乘坑道爆破之傾行之。

堆積掘開坑道之除土須要小心！只可在有掩蔽之場所及壕內等處。

頻行空中攝影可資為最終之斷定。

用特別器械行地中聽察勤務此時我軍在壕內之各種打擊，掘開，及踏固等均宜令其停止。

## 目 錄

戰鬥序列及軍隊區分	1
指揮	2—3
通報，報告，情況圖	4
情況之判斷，決心	5
命令	6
命令及報告之傳達	7
司令部間之連繫	8
指揮官之位置	9
指揮官之幕僚	9
航空隊	10—11
軍騎兵	12—15
搜索之概要	16
航空之搜索	17
軍騎兵之遠距離搜索	18
隊屬騎兵之搜索	19
騎兵之戰鬥搜索	20
其他兵種之搜索	20
行軍警戒	21—23
前哨	24—27
掩蔽	28
行軍之部署	28
行軍之實施	29
行軍命令	30
宿營，通則	31
舍營及村落露營	32
露營	33
遭遇戰之戰鬥開始	34—36
攻擊之實施	37—39
追擊	40
戰鬥中止	41
退却	42
運動戰中之攻擊	43—45
陣地戰中之攻擊	46
攻擊會戰之準備	47—48
攻擊	49—50
對於永久築城之攻擊	51
防禦通則	52
運動戰中之防禦	52—54
陣地戰中之防禦	55
陣地之佔領及對敵攻擊之準備	56—58
防禦之實施	59
永久築城之防禦	60
持久戰	60
村落戰	61
森林戰	62
夜戰及霧中戰	63
隘路戰	64
渡河點之戰鬥	65—66
山地戰	67—68
坑道戰	69
目錄	70

408169 ●