

中華民國三十三年一月

防禦空降部隊教範草案

公用書籍
列入交代

軍事委員會軍令部編印

防禦空降部隊教範草案 目錄

小正

總則

一四一至一五四

第一篇 對空射擊教育

一五五至一六四

第一章 對空射擊教練要則

一六八至一七九

第二章 對飛機之射擊預習

一七八至一九九

第一節 對空武器

一九九至二五一

第二節 射擊預習

二二二至二六六

第三章 對傘兵之射擊預習

二二三至二一六

第一節 器材

二二四至二三三

防禦空降部隊教範草案

目錄

二

第四章 步兵各種兵器之射擊法

三二

第一節 步槍

三三十五〇

第二節 輕機關槍

五〇一五七

第三節 重機關槍

五七一六六

第二篇 對空降部隊之防禦

六七

第一章 空降部隊之使用

六八一七一

第二章 防禦要領

七一—七二

第三章 情報及警報

七二—七四

第一節 間諜

七四一七五

第二節 空中偵察

七五

第三節 駕空監視

七五—七六

6-143 BF 5/4

第四節 防空監視哨

七七一七八

第五節 對空監視哨

七八十七九

第四章 防禦計劃

七九十八〇

第一節 守備地區之劃分

八〇一八二

第二節 飛機場之防禦部署

八二一九〇

第三節 工事構築要領

九〇一九四

第四節 其他要點之防禦部署

九四十九五

第五節 地形之強化設備

九五一〇九

第五章 防禦戰鬥

第一節 空軍

一〇九十一

第二節 對空射擊部隊

一二一三四

防禦空降部隊教範草案

目錄

四

第三節 機場守備隊

一一四一—六

第四節 一般守備隊

一一五十一—六

其一 步兵

一一六〇—八

其二 砲兵

一一七〇—一

其三 工兵

一一八〇—二

第五節 機動部隊

一一九〇—三

第六章 指揮連絡及通信

一二〇〇—四

第七章 警察及武裝民團

一二一〇—五

第八章 民衆組織及訓練

一二二〇—六

第九章 搜尋敵間及漢奸

一二三〇—七

第十章 前方部隊之防禦

一二四〇—八

防禦空降部隊教範草案案

總 則

防禦主眼 第一 對敵空降部隊防禦之主眼，在殲滅敵於未着陸以前，故須有強大之空軍，以確保制空權，同時配合擔任此項任務之地上防禦部隊，萬夫周到之計劃，精密之訓練，沉着機敏以實施之。

若敵已着陸，應即迅速集結必要之兵力撲滅之。

空降部隊 第二 空降部隊對於防者精神上之威脅，每大於其實際效之價值。力，故防者應以旺盛之攻擊精神，堅忍不拔之意志，並

防禦空降部隊教範草案

二

發揮機動與獨斷之能力，沉着以赴之。

情報之蒐 第三 防禦空降部隊之首要措施，在求適時獲得確切之情
集 報，是以對於蒐集情報之諸種手段，必須十分講求，同

時對於通信連絡，尤應特別注意，不得稍有忽視。

防禦配備 第四 凡水陸機場，重要地點，及豫想敵空降部隊有降落

之處之處所等，均配以所要之防禦部隊，以資防守。
軍隊區分 第五 防禦部隊之兵力，一般區分為守備部隊，與機動部

隊，守備部隊在其所任之防禦區內，撲滅降落所有之敵
，機動部隊則應狀況之需要，臨機服圍勦敵之有力部隊

防禦計劃 第六 担任防禦之部隊，應於其守備區內，對敵空降部隊
及演習 應取之戰鬥動作，須豫作詳密計劃及演習，俾能一獲情

報，立即付諸實施爲要。

訓練着眼 第七 對敵空降部隊之防禦戰鬥訓練，首在部隊運動迅速，與動作確實，欲達此目的，須訓練周到，動作簡單，初合實際要求。

獨斷 第八 各級幹部，須具有充分之獨斷精神，與勇敢行動，能應狀況之變化，而爲適切之處置，縱在敵機猛烈之下，尤能身先士卒，完成其任務。

所有士兵，則特須注意於對空射擊訓練，以求火力之發揚，此時士兵身負之物品，不妨減輕。

訓練標準 第九 奉兵之降落，約在千八尺以下行之，其着地所需時間不過二分鐘，防禦部隊，應準此假想訓練之。

防禦空降部隊教範草案

三

防禦空降部隊教範草案

四

暗處取擊

對佔領陣

之敵之攻

擊之，是又不可不注意也。

第十。若敵已在地上佔領據點以抵抗時，其攻擊之法，除依本教範所述而動作外，得照其他典範教程規定行之。

民衆組訓 第十一。防禦之效果，固視擔任部隊之努力，而民衆之協助，又實具有力之因素，故各級地方行政機關，應於平時組訓民衆，予以演練，並與駐任部隊，連合演習，甚為必講。使民衆擔任情報鬼祟，報告，對空監視等，至為相宜。

軍事參謀

續上

續上

續上

續上

續上

續上

續上

續上

第一篇 對空射擊教育

第一章 射擊教練要則

教練目的 第一 射擊教練之目的，在養成士兵純熟之射擊技能，以任瞬間活動目標之射擊，故訓練時，對於彈藥之裝填、據槍、瞄準、擊發等動作，應本此旨以教育之。然僅求迅速而忽略確實，亦所不許。

教練之重 第二 射擊爲殲敵之重要手段，故不可不加以特別注意，其重要性尤與嚴格之訓練，尤以對空降部隊之射擊，爲對空陸雙重之任務，當更應注意。

射擊要領 第三 對飛機射擊之要領，在步兵射擊教範及部隊防空

防禦空降部隊教範草案

對俯衝機

教範中，已言之綦詳，本章係就特要及特異之點記述之

停射觀念 第四 對空射擊部隊，大都當敵機俯衝射擊或投彈，尤以之改正

正向我俯衝之際，因恐暴露目標，致遭不測，因而停止射擊，實屬錯誤，蓋敵機正在俯衝或上昇之瞬間，其飛行方向，恰與我槍身軸成一直線，射手若能握此良機，施行射擊，命中公算必甚大、故此種錯誤觀念必須注意改正。

教育程序

第五 對空射擊教育，亦與其他之教育同、由簡入繁、由易入難、由單一動作而綜合演練，循序漸進，確初實施，方可收其實效，故應按敵我飛機識別，距離高度測量

，前（下）置瞄準量（對敵機飛行方向之前（下）方若干距離之某點瞄準之謂，下簡稱前（下）置量）之瞭解與熟記，與夫前（下）置量及追隨瞄準習慣之養成，各種射擊姿勢之演練，射擊預行演習，實彈射擊等之程序，以教育之。

飛機識別

第六 飛機之識別，先由標識及形式之不同而區別之。次由聲響，再次則聞其聲，即能辨其國籍與種類。

欲使士兵對飛機有明確之認識，應示之以實物，最好帶至此種陳列館，機場，廠站等處參觀，請求各該主管，對飛機及降落傘各部名稱，性能，標識，及機種區別之特徵等，予以切實之解說，在實戰時，可就親見之敵我

及友國飛機，尤甚被擊落之敵機，隨時加以解說，能獲得深刻之印像，又對敵使用之各種飛機，及保險傘，多設模型，詳加解說，亦可使士兵獲得概括觀念。

距離高度

第七

距離高度之測量，通常以目力行之。在空降各種距離之飛機及跳傘人員，所顯示之徵象，如左：

一千公尺 能識別機之輪廓，不能明辨其各部。

六百公尺 能識別飛機標識，及尾部機輪副翼等。

三百公尺 機體各部如着陸輪支柱人數等，能明確識別。
二百公尺 可識別搭乘人所戴之帽式等。

對於傘兵之識別：

六百公尺 人全體盡黑，但手足運動尚能見之。

四百公尺 人之四肢可辨別清楚。

三百公尺 能辨別服裝之各部及色彩。

二百公尺 人面爲平面，難辨耳目口鼻。

爲使士兵切實明瞭起見，最好由飛機作各種不同距離高度之飛行與降落，令其實際體會，以養成其對各種不同距離高度有確實判斷能力。

前下置量 第八 前(下)置量之正確與否，直接影響於射擊成績，且應熟記

對空射擊，稍涉遲疑，良機即逝，故應了解與熟記，俾得心應手，不失時機，而訓練士兵之最難者，亦即在此，故訓練時，不得不再四加以說明，告以簡單之記憶法，使其記憶嫋熟，期一經測得距離，即能立卽記起動。

(下)置量爲若干，而行瞄準射擊。

前下置量 第九 前(下)置量習慣之養成，最關重要，蓋當突然發現敵機，於習慣上往往忘及。故須時時演習，以達成其習慣，此種習慣之養成，可利用一切活動目標，如飛機及飛鳥飛過時，行追隨瞄準之練習，以使其熟練。

射擊預習 第十 射擊預習：依左之次序行之。

次序
(一)先以各種姿勢，對活動靶，「參看附圖第一」上固定之飛機或降落傘模型瞄準，以練習前(下)置量瞄準點之選定，及据槍，瞄準，擊發等動作。

(二)再以各種姿勢，對活動靶之移動目標，施行瞄準，以練習瞄準點之選定，及追隨射擊之動作，此際，教官

應儘實檢查其正誤，加以改正。

(三)用減藥或實彈射擊，使領射會擊要領，此際對飛機模型之移動量，尤以子彈在射距離進行中之移動量，應照比例縮小，期合實際，惟子彈飛行時間，在實距與縮距中不變，當影響於實際之命中，故對飛機多行射擊預警，實屬必要，其縮小之算式如左表(附表第二)

附表第一

(甲) 飛機模型長度之計算法

實 距 離	縮 短 距 離	飛 機 長 度	模 型 長 度
-------------	------------------	------------------	------------------

$$500 \text{ m.} : 25 \text{ m.} = 10 \text{ m.} : X \text{ m.}$$

$$\therefore X = \frac{10 \times 25}{500} \text{ m.} = 0.5 \text{ m.}$$

飛機模型之長度爲50公分

(乙) 飛機模型移動量之計算法

實 距 離	縮 短 距 離	飛 機 速 度	移 動 量
-------------	------------------	------------------	-------------

$$500 \text{ m.} : 25 \text{ m.} = 111 \text{ m. sec.} : X \text{ m. sec.}$$

$$\therefore X = \frac{25 \times 111}{500} \text{ m. sec.} = 5.55 \text{ m. sec.}$$

飛機每秒間之移動量爲56m.