

Consignes de sécurité

Les consignes de sécurité suivantes sont applicables pour les manifestations organisées par les associations suivantes: FLG, HMV, NG et "Scharnhorstkomitee Großgörschen" e.V. Ces règles doivent être absolument appliqués.

1. Règles générales , légales et relatives à la loi sur les associations

1.1 Les autorisations selon les paragraphes § 39 (sur le port d'armes lors de manifestations publiques) et § 45 (sur le tir hors de stands de tirs) de la loi sur les armes à feu, doivent être demandées à l'avance avant le début de la manifestation et doivent être mises à disposition pour tout contrôle éventuel.

1.2 Le permis d'utiliser la poudre noire selon le paragraphe § 27 de la loi sur les explosifs doit être présentée par chaque participant / association à l'organisateur avant le début de la manifestation, désirant faire usage d'armes à poudre noire et ce permis doit toujours être porté sur soi lors de la manifestation.

1.3 Chaque participant doit être assuré, pour pouvoir assumer des dégats éventuels faits à des biens ou des personnes. La responsabilité de l'organisateur n'est pas prise en compte lors d'accidents.

1.4 Chaque participant doit se conformer aux articles en vigueur de la loi sur les explosives, ainsi qu'aux directives et prescriptions du VBG, et enfin bien sûr aux consignes de l'organisateur.

1.5 Seules les armes à feu disposant des tampons de contrôle sont autorisées au tir.

1.6 La poudre noire doit être entreposée lors de la manifestation dans des récipients antistatiques, étanches aux étincelles, et inaccessibles pour des tiers.

1.7 Le tir n'est autorisé que dans les endroits prévus et aux heures autorisées.

1.8 Avant et pendant la représentation des combats, ainsi que lors des manipulations avec des substances inflammables ou explosives, l'alcool est absolument interdit.

1.9 Les chefs de groupes sont responsables de l'observation des mesures de sécurité par les membres de leur groupe.

1.10 Les infractions à ces règles peuvent avoir pour conséquence l'exclusion de la manifestation.

2. Armes blanches

2.1 Infanterie

2.1.1 Les combats au corps à corps sont interdits! Lors de l'avance d'une unité croisant la baïonnette, l'autre parti doit faire demi-tour et reculer. Les attaquants doivent respecter une distance de sécurité de 5m. si le parti attaqué ne recule pas, l'attaque doit alors être stoppée. Un recul du parti attaquant doit se limiter à 5 pas, sinon il est fermement demandé de porter les armes et faire demi-tour.

2.1.2 Lors d'une attaque de la cavalerie, le fusil avec la baïonnette doit être tenu vers le haut devant soi, de manière à ce qu'il n'y ait aucun danger ni pour l'animal ni pour le cavalier. L'infanterie à genou ne doit pas porter la baïonnette contre le cavalier.

2.2 Artillerie

2.2.1 Les servants des pièces de canons ne doivent pas se défendre contre l'infanterie, mais fuir ou alors se laisser faire prisonnier.

2.2.2 Contre la cavalerie, les armes blanches ou l'écouvillon doivent être tenus en l'air à l'horizontal mais il ne faut pas les utiliser pour frapper ou repousser.

2.3 Cavalerie

2.3.1 Les cavaliers doivent avoir l'expérience de l'équitation et dominer leur cheval.

2.3.2 Si le cheval se montre peureux ou alors nerveux, il ne doit alors pas être utilisé lors des combats.

2.3.3 Les cavaliers ne doivent qu'effleurer la baïonnette, mais ne pas donner de coups de taille ou d'estoc. La distance minimale entre cavalier et fantassin doit être au minimum de 2m.

2.3.4 Il n'est pas permis d'attaquer frontalement une ligne, un carré, un reconstituteur seul, ou des servants de pièce.

3. Armes à feu

3.1 Infanterie et cavalerie

3.1.1 Les armes à percussion (fusils ou pistolets) ne sont pas autorisées pour les manifestations, elles ne doivent être ni chargées, ni déchargées par tir.

3.1.2 Le port et le chargement doivent s'effectuer selon les règlements respectifs de l'époque.

3.1.3 Il est du ressort du chef de groupe de surveiller et de contrôler le tir.

3.1.4 La quantité de poudre noire dans une cartouche doit être la même pour tous, même pour les chasseurs, et doit correspondre au chargement idéal maximal donné par le fabricant de l'arme, bien que 10 gr. doivent être considérés comme quantité maximale de la cartouche et cette quantité ne doit pas être dépassée.

3.1.5 Les cartouches de papier doivent être fabriquées avec un papier ayant max. 80g/m², et sans utiliser d'agraffes, de styropor, de colle, etc. Les cartouches doivent être fermées uniquement en pliant le papier. Outre la quantité de poudre citée en 3.1.4 il ne doit se trouver rien d'autre dedans.

3.1.6 L'usage et le tir de feux d'artifices ou de pots fumigènes quels que soient leurs types doivent recevoir par avance l'autorisation de l'organisateur et ne sont autorisés que dans des espaces prévus et signalisés en conséquence.

3.1.7 Selon la situation, il est recommandé de tirer vers le bas ou vers le haut. Dans le cas normal, il faut choisir le tir vers le bas, c'est à dire de viser vers le bas environ 10 à 15 m devant la cible. Il n'est en tout cas pas autorisé de tirer à l'horizontale ou de tirer en visant!

3.1.8 La distance de sécurité pour le tir est quelque soit la formation d'au moins 20 m.

3.1.9 Il n'est pas autorisé de tirer sur de la cavalerie s'approchant ou s'éloignant, si la distance est de moins de 20m.

3.1.10 La sécurité doit être également assurée en vérifiant toutes les armes avant et après la bataille.

3.2 Artillerie

3.2.1 Le chef de pièce est responsable de la sécurité et de l'ordre pour sa pièce.

3.2.2 Le permis de tir, la police d'assurance et le certificat de capacité au tir du canon doivent toujours être à portée de main.

3.2.3 Il est absolument interdit de consommer de l'alcool avant et pendant le service à la pièce.

3.2.4 Il est obligatoire de porter des gants en cuir lors du service à la pièce.

3.2.5 Le service d'une pièce d'artillerie doit se faire avec au moins un chef de pièce et deux canonniers.

3.2.6 Seules les charges suivantes doivent être utilisées:

a) selon la quantité de poudre noire autorisée par l'administration responsable de la certification de tir de la pièce.

b) avec de la farine pour bourrer (il faut respecter la quantité autorisée)

c) l'enveloppe de la charge est constituée d'au maximum 2 couches d'aluminium

3.2.7 La caisse contenant les charges doit correspondre aux normes/règlements en vigueur (voir ici la loi sur les explosifs et les règlements du VBG)

3.2.8 La charge ainsi que l'aiguille ne doivent pas être fabriqués dans un matériau pouvant produire des étincelles.

3.2.9 Comme amorce, il faut utiliser une mèche certifiée pour feux d'artifices. D'autres moyens d'amorçage doivent être autorisés au préalable par l'organisateur.

3.2.10 Chaque service à une pièce doit se faire avec des commandements distincts et leur exécution. Tous les chargements commencent et se terminent avec la position de départ des canonniers.

3.2.11 Les réglementations légales pour les distances de sécurité doivent être respectées dans tous les cas (50m vers l'avant, 10m sur les côtés et vers l'arrière).

3.2.12 La caisse à munition doit rester toujours fermée à au moins 5m derrière le canon.

3.2.13 L'usage du boutefeux est absolument obligatoire (pour les exceptions, voir point 3.2.9)

3.2.14 Il est absolument interdit d'approcher une flamme ou de fumer.

3.2.15 Après chaque tir, le canon doit être nettoyé:

a) avec l'écouvillon

b) les restes de poudre doivent être enlevés avec le tire-bourre (après chaque tir)

3.2.16 Si le coup ne part toujours pas au bout de 10s, il faut alors mettre une nouvelle mèche. Si le coup ne part toujours pas, il faut alors noyer la poudre dans le canon avec de l'eau pour la rendre inutilisable.

3.2.17 Après la fin de la représentation il est indispensable de nettoyer le canon. Enfin, il faut mettre le cache protecteur de la bouche, ainsi que celui sur la lumière. Les restes de poudre doivent être déposés dans un endroit sécurisé.

3.2.18 Les pièces considérées comme „prises“ ne doivent plus être utilisées, déplacées ou sous d'autre manière manipulées.

4.Interruption ou fin d'une représentation

4.1 Interruption de la représentation

4.1.1 Le sabre ou une autre arme doit être montrée à l'horizontale au dessus de la tête, tenue avec les deux mains

4.2 Infanterie

4.2.1 Le fusil est reposé, ou alors porté à l'épaule, les armes blanches sont remises au fourreau

4.3 Cavalerie

4.3.1 Le sabre est remis au fourreau, la lance est portée droite au côté.

4.4 Artillerie

4.4.1 L'écouvillon et le boute-feu sont reposés ou portés au côté.

5. Exceptions

5.1 Un combat au corps à corps ou une scène spéciale peuvent être autorisés, mais il est indispensable que les groupes y participant en discutent avec l'organisateur au préalable et répètent la scène auparavant.

5.2 Si une rencontre entre deux groupes se produit fortuitement avec pour chacun la baïonnette au canon, la rencontre doit alors se faire avec la baïonnette pointant vers le haut, ou alors de porter son arme à l'épaule jusqu'à temps que ces groupes se séparent.

6. Divers

6.1 La prise de drapeaux, pièces d'équipement, armes, etc. ainsi que la prise de personnes contre leur volonté n'est pas autorisée.

6.2 Les objets tombés à terre sont à considérés comme dans le point précédent, et lorsqu'ils sont trouvés, ils doivent être remis en fin de représentation sans contre partie aux propriétaires.

Ce document a été préparé et rédigé par les associations: HMV, la Napoleonische Gesellschaft, la 6pfündige Fussbatterie Nr.16 et le 127ème régiment d'infanterie de ligne.