

Beispielszenario A: Brand im 1. OG

Setting:

Freistehendes zweigeschossiges Einfamilienhaus; Treppenabsatz im 1. OG: linke Hand Tür (verschlossen), geradeaus Tür (leicht angelehnt); beide Räume im 1. OG sind miteinander verbunden. Feuer(-simulation) hinter der Tür linke Hand. Alle Fenster sind verschlossen bzw. nicht zu öffnen (durch Paletten abgesperrt und nicht zu erreichen)

Starke Rauchentwicklung aus einem Fenster im 1. OG von außen sichtbar. Leichte Verrauchung im Treppenhaus. Hauseingangstür zu, nicht verschlossen. Eine leblose Person (Puppe, schwer zwecks Erhöhung des Luftverbrauches vom ATr) im Treppenhaus zwischen EG und 1. OG.

Alarmierung über Leitstelle (Lst):

Feuer im 1. OG.

Ablauf:

Nach der Alarmierung über Funk an das Hilfeleistungslöschgruppenfahrzeug (HLF): Gruppenführer (GF) lässt auf der Anfahrt im HLF den Angriffstrupp (ATr; 3 Mann: Angriffstruppführer (ATrFü), Strahlrohrführer, Schlauchmann) mit Pressluftatmer (PA) ausrüsten.

Standort des HLF: in der Verlängerung des Gebäudes – frontseitig.

Gruppe tritt nach Eintreffen hinter HLF an. Nach Erkundung durch den GF erfolgt der 1.

Einsatzbefehl:

ATr unter PA zur Brandbekämpfung (BB) mit dem 1. Hohlstrahlrohr (HSR) in das 1. OG über den Hauseingang vor

Lage des Verteilers: 10m vor dem Hauseingang

Wasserentnahmestelle: Nächstliegender Unterflurhydrant

Zusatzinfo vom GF während der Vorbereitungsphase an ATrFü: Anschließen des PA nach eigenem Ermessen.

Nach der Türkontrolle der Hauseingangstür durch den ATr: Festlegung der Rauchgrenze durch den ATrFü.

Ab hier Atemschutz (AS) und Rückmeldung mit den Informationen an GF und die Atemschutzüberwachung (AÜ), die vom Maschinisten durchgeführt wird.

Sichtscheiben der AS-Masken werden vor dem Betreten des Gebäudes mit teil-transparenter (Milch-) Folie verklebt. Ab hier herrscht für die Einsatzkräfte (EK) Null-Sicht (Feuerschein, Lichteinfall ist dennoch erkennbar).

Eine Person wird unerwartet von ATr auf der Treppe gefunden. Hier: Kommunikation nötig an GF von ATrFü: „Person gefunden! Beginnen mit der Rettung“ und Absprache durch ATrFü im ATr mit welcher technisch-taktischen Rettung die Person gerettet werden soll. Während der Rettung muss das Vorgehen koordiniert werden (Heraustragen der Puppe).

Person wird außerhalb des Gebäudes (Rauchgrenze) dem Schlauchtrupp zur rettungsdienstlichen Erstversorgung übergeben.

Weiteres Vorgehen: Einsatzbefehl vom GF an den ATr: ATr zur Brandbekämpfung mit dem 1. HSR in das 1. OG über den Hauseingang vor! ATr wechselt technisch-taktisch von MR zur BB.

Ankunft am Treppenabsatz im 1. OG, Tür(en) wahrnehmen und Türkontrolle: Ergebnis nach Temperaturcheck händisch vom Strahlrohrführer bzw. mit Simulations-Wärmebildkamera (SimWBK) durch ATrFü: „Linke Tür sehr heiß und verschlossen! Rechte Tür warm, offen, rechts angeschlagen, öffnet von uns weg, kein Feuer sichtbar!“

ATr geht geradeaus durch offene Tür in den 1. Raum (Rechte-Hand-Suche).

Im hinteren Bereich des Raumes steht eine Trennwand mit einem schmalen Durchgang in einen Verschlag (Sackgasse). Diese befindet sich neben dem Raumdurchbruch/Durchgang zum nächsten Raum – der Brandraum. Bei Rechte-Hand-Suche würde der ATr an der Trennwand entlang und dann in den Verschlag kriechen – und erst darauf den Durchgang in den Brandraum finden. Der Durchgang zum nächsten Raum ist in beiden Räumen an der Decke als „heiß“ markiert. Durch richtige Nutzung der SimWBK (Würfelblick) schon erkennbar im Eingangsbereich der 1. Tür des 1. Raumes. d.h., wenn ATrFü SimWBK richtig eingesetzt hat, kann der ATr den direkten Weg durch den 1. Raum zum Brandraum einschlagen – ohne den Umweg in den Verschlag. Die technisch-taktische Nutzung, insbesondere von Wärmequellen im oberen Raumbereich ist hier hilfreich, da Auftrag zur Brandbekämpfung und ein schnelles Vorgehen die Taktik ist.

Das Feuer im Brandraum ist durch einen Raumteiler verdeckt und wird nur an einer hinteren Position im Raum sichtbar – und bekämpfbar.

Dynamische Lage der Brandausbreitung: Wenn der ATr den 1. Raum komplett durchdrungen hat und in den Brandraum vorgeht, dann wird die linke Tür im Treppenraum durch den Spielführer aufgeschlossen und offenstehen gelassen. Dies soll das Durchbrennen der Tür simulieren. Die Feuersimulation (FireSIM) wird in der Verlängerung der Sichtachse in das Treppenhaus gestellt. Das Feuer hat sich bis auf das Treppenhaus ausgebreitet und die Angriffsleitung des ATr brennt durch. Zur Simulation wird der Verteilerabgang des 1. HSR durch den Spielführer zuge dreht. Von diesen Vorgängen bekommt der ATr nichts mit. Bei dem Erreichen der hinteren Position wird das Feuer wahrgenommen und der ATr beginnt mit der BB. Es fällt schnell auf, dass kein Wasser mehr am Strahlrohr ist. Eine Meldung zur Druckerhöhung an den Maschinisten bleibt ohne Erfolg. Rückzug über den Weg, den der Trupp gekommen ist, ist nicht mehr möglich, da das Treppenhaus brennt.

Der ATr meldet dem GF, dass sie kein Wasser mehr haben und der Rückzug versperrt ist. Es wird eine Mayday-Meldung abgesetzt - oder zumindest funkt der ATrFü, dass sie Hilfe benötigen. Der GF schickt je nach Meldung des ATrFü den Sicherheitstrupp (bei Mayday-Meldung) oder den Schlauchtrupp als 2. ATr zur Unterstützung in das 1. OG.

Direkt neben der Position von der aus das Feuer gesehen und gelöscht werden kann, befindet sich eine Tür nach draußen auf einen Balkon (hier ist zu beobachten, ob einer aus dem Trupp diese Tür bei der Erkundung des Raumes schon wahrgenommen und dies kommuniziert hat oder ob sie die Tür nun finden, sodass sie dem ATr als Rückzugsmöglichkeit zur Verfügung steht. Auf dem Balkon kann der

ATr die Tür von außen schließen und einen Brandabschnitt herstellen. Vom Balkon aus können sie mithilfe der Steckleiter von ihren Kameraden gerettet werden.

Der Sicherheitstrupp bzw. der Schlauchtrupp kommt nur bis ins Treppenhaus, da das Weiterkommen nun durch eine Palettenbarriere versperrt ist. Jegliche Löschversuche haben keinen Effekt. Es kann beobachtet werden, ob die Kommunikation zur Lösungsfindung im 1. ATr sowie in den Sicherheits- bzw. 2. ATr zwischen den Trupps und / oder zwischen den GF stattfindet.

Falls der 1. ATr den Rückzug über den Balkon wählt, muss der GF oder andere Trupps angefunkelt werden, um eine Rettung mittels tragbarer Leitern abzusprechen sowie die Aufgaben zum Aufstellen der Leiter zu verteilen. Es sind zu diesem Zeitpunkt (sollten sich insgesamt noch zwei Trupps im Gebäude aufhalten) noch ein Trupp, der Maschinist und der GF außerhalb des Gebäudes um eine Leiter aufzustellen.

Beispielszenario B: Menschenrettung im Dachstuhl

Setting:

Freistehendes zweigeschossiges Einfamilienhaus; Rauchentwicklung aus dem Dachgeschossfenster. Hilferufe erst im Treppenraum im 1. OG von DG kommend wahrnehmbar. Einziger Zugang in das Haus ist der rückseitige Kellereingang. Rauchgrenze im Treppenraum UG – von da an Null-Sicht; 1.OG Treppenabsatz linke Hand Tür (verschlossen), geradeaus Tür (offenstehend und nicht schließbar /verkeilt) hier: Brandraum mit Feuerschein(-simulation) vom Treppenaufgang zum 1. OG aus sichtbar; Im DG eine Person; Im DG verschiedene Drahtseile von der Decke hängend. Fenster im OG aus dem Rauch austritt nicht erreichbar.

Alarmierung über Leitstelle (Lst):

Feuer mit Menschenrettung mit wahrscheinlich vermisster Person in den oberen Geschossen

Ablauf:

Nach der Alarmierung über Funk an das HLF: GF lässt auf der Anfahrt im HLF den ATr (3 Mann: ATrFü, Strahlrohrführer, Schlauchmann) mit PA ausrüsten.

Standort des HLF: in der Verlängerung des Gebäudes – frontseitig.

Gruppe tritt nach Eintreffen hinter dem HLF an. Nach Erkundung durch den GF erfolgt der 1. Einsatzbefehl:

ATr unter PA zur Menschenrettung (MR) mit dem 1. HSR in das 1. OG bzw. Dachgeschoss über den rückseitigen Kellereingang vor

Lage des Verteilers: Rückseitig des Hauses 10m vor dem Kellerabgang

Wasserentnahmestelle: Nächstliegender Unterflurhydrant

Zusatzinfo vom GF während der Vorbereitungsphase an ATrFü: Anschließen des PA nach eigenem Ermessen.

Da die Rauchgrenze hinter der Kellertür zum Treppenhaus ist, ist ein Anschließen des PA nicht direkt notwendig. Bis zur Rauchgrenze kann die Angriffsleitung verlegt werden. Nach dem Anschließen und der Rückmeldung an die AÜ kann zur Vermeidung der Rauchgrenzenverschiebung der Rauchschutzhvorhang in die Kellertür zum Treppenhaus gesetzt werden.

ATr trifft im 1. OG auf Feuer, meldet dieses dem GF und muss dieses löschen (schnell eintretender Löscheffekt und Feuer aus), um nicht an dem Feuer vorbei gehen zu müssen. Tür zum Brandraum kann nicht geschlossen werden, da verkeilt. Hilfeschreie sind aus dem Dachgeschoss kommend hörbar. Der ATrFü kann ein Kommando wie „Luft anhalten“ in den ATr geben, um ohne PA-Atemgeräusche die Hilferufe besser orten zu können. Der ATr geht nach der BB weiter nach oben zur MR vor.

Der Schlauchtrupp wird durch den GF als 2. ATr zu Nachlöscharbeiten ins 1. OG geschickt. Damit soll der Gefahr der Wiederentzündung entgegengewirkt werden.

Wenn der ATr im Dachgeschoss vor der Ein-Zimmer-Wohnung angekommen ist, verstummen die Hilferufe. Der in die DG-Wohnung vorgehende 1. ATr (Rechte-Hand-Suche) trifft in der Mitte des Raumes auf eine leblose Person (Puppe). Dies wird innerhalb des Trupps und an den GF kommuniziert. Zeitgleich verfängt sich einer der drei Truppmitglieder mit dem PA in den Stahlseilen (von dem Spielführer fixiert), die von der Decke hängen. Spätestens wenn der ATr zur MR aus dem DG wieder Richtung KG gehen will, wird die Fixierung des PAs bemerkt und im Trupp kommuniziert. In dieser Situation steckt der ATr in einem Dilemma. Zum einen sollte eine schnelle Rettung der Person aus dem verrauchten Gebäude erfolgen, zum anderen muss der Kollege von den Stahlseilen befreit werden (was aber nicht möglich sein wird) und der Atemluftvorrat muss bei allen im ATr beachtet werden. Im Verlauf wird bei der „festgesetzten“ Einsatzkraft das Auslösen der Restdruckwarneinrichtung simuliert. Spätestens dann sollte der ATrFü eine Mayday-Meldung an den GF absetzen. Je nach derzeitigem Atemluftverbrauch (abhängig von der Anstrengung und Dauer der Befreiungsversuche der EK) schlägt die Restdruckwarneinrichtung bei einem bzw. bei allen EK des 1. ATr an.

Je nachdem, wann der ATr die Lage richtig eingeschätzt hat und eine Mayday-Meldung abgesetzt hat, wird der Sicherheitstrupp zur Rettung des 1. ATr durch den GF eingesetzt. Da der Anmarschweg über das KG ins DG sehr lang ist, ist der Atemluftvorrat aller EK im ATr schon sehr kritisch. Eine weitere Möglichkeit zur Unterstützung des 1. ATr wäre der 2. ATr, der sich während dieser Situation ein Stockwerk tiefer aufhält. Sowohl der 1. ATr hat über Funk mitbekommen, dass ein 2. ATr ins Gebäude geschickt wurde – also auch der 2. ATr konnte die Lage des 1. ATr über Funk mithören. Eine Unterstützung durch den 2. ATr wäre deutlich schneller – ob zur MR oder zur möglichen Befreiung des Kollegen.

Wenn der Sicherheitstrupp im DG ankommt, muss beim AT ein Systemwechsel durchgeführt werden, d.h. anderes PA aufgesetzt werden.

Beispielszenario C: Verpuffung einer Gasheizungsanlage im Keller

Setting:

Freistehendes zweigeschossiges Einfamilienhaus; Rauchentwicklung aus dem rückseitigen Kellerabgang. Rückseitige Haustür angelehnt mit sichtbarer Rauchgrenze, von da an Null-Sicht. Hilferufe aus dem Gebäude draußen hörbar. Treppenabgang in das KG. Im KG Tür links verschlossen und kalt, Tür gerade aus zu, nicht verschlossen. Geradeaus befindet sich ein Kellerraum mit Verschlagen rechtsseitig der Wand, linksseitig Tür zum Brandraum. Die Tür zum Brandraum ist sehr heiß und so markiert, dass sie mit der SimWBK lokalisiert werden kann. Im Brandraum linksseitig hinter Verschlag Feuerscheinsimulation, rechtsseitig Puppe mit Markierung zum Auffinden auch via SimWBK möglich.

Alarmierung über Leitstelle (Lst):

Verpuffung an einer Heizungsanlage im Keller und eine vermisste Person

Ablauf:

Standort des HLF: Seitlich am Gebäude

Gruppe tritt nach Eintreffen hinter dem HLF an. Nach Erkundung durch den GF erfolgt der 1. Einsatzbefehl:

ATr unter PA zur MR mit dem 1. HSR in das KG über den rückseitigen Hauseingang vor

Lage des Verteilers: Rückseitig des Hauses 5m vor dem rückseitigen Hauseingang

Wasserentnahmestelle: Nächstliegender Unterflurhydrant

ATr schließt den PA an Rauchgrenze an und geht dann in den Keller zur MR vor.

Zeitgleich öffnet eine Person im 1. OG das Fenster. Die Person steht im dichten Rauch und ruft hustend um Hilfe. Der Wassertrupp (WTr), Schlauchtrupp (STr) und Maschinist sind zu diesem Zeitpunkt noch in unmittelbarer Nähe. Der GF ist zur weiteren Erkundung auf der anderen Seite des Hauses und für die EK nicht sichtbar. Die Meldung der Person erreicht den GF via Funk nicht (Spielführer gibt Anweisung, dass GF nicht reagieren soll). Die EK müssen sich nun koordinieren, um die Rettung zusätzlich zu den anderen Aufgaben einzuleiten.

Zeitgleich im KG: Wenn die erste EK des ATr den Keller erreicht, hören die Hilferufe aus dem Keller auf, sodass nicht genau lokalisiert werden kann, wo sich die zu rettende Person im Keller aufhält.

Der ATr geht in den Raum geradeaus. Nach dem Betreten des 1. Raumes kann der ATr mit der Rechten-Hand-Suche vorgehen und durchsucht jeden Kellerverschlag oder lokalisiert die heiße Tür linksseitig im Raum mit der SimWBK. Nach der Informationserkundung gibt der ATrFü die Taktik zum weiteren Vorgehen vor.

Wenn der ATr an der heißen Tür angekommen ist, befindet sich ein weiterer Kellerverschlag an der heißen Tür vorbei im hinteren Bereich des Kellers. Falls sie die Tür öffnen, sehen sie Feuerschein und kleines Feuer. Hier ist eine Entscheidungsfindung durch den ATrFü wichtig. An der heißen Tür vorbei gehen und weitersuchen oder in den Brandraum zur BB gehen oder ggf. eine EK mit dem HSR zur Riegelstellung an der Tür belassen und zu zweit weiter die Personensuche durchführen.

Wenn ATr in den Brandraum vorgeht und dort die Personensuche durchführt, befindet sich rechtsseitig die vermisste Person, die durch die SimWBK sichtbar ist. Der Strahlrohrführer kümmert sich um die BB bzw. die Riegelstellung; im besten Fall gibt er dem ATrFü und dem Schlauchmann dadurch so viel Schutz, dass sie den Raum erkunden können (einer rechts rum, einer links rum) bis die Person entdeckt wird. Falls die Person schon von der Tür aus entdeckt wurde, haben ATrFü und Schlauchmann so die Möglichkeit, die Person unverzüglich aus dem Raum zu ziehen.

Wenn ATrFü und Schlauchmann mit der Person aus dem Brandraum raus sind, folgt als letztes der Strahlrohrführer und schließt nach dem Verlassen die Tür zum Brandraum, da das Feuer noch nicht gelöscht ist (durch Spielführer simuliert, dass Feuer nicht gelöscht werden kann).

Äußere Trupps bieten Hilfe beim Bergen der Person an.