

## **BSM 10    Brände verhindern – Umgang mit brennbaren Flüssigkeiten**

### **1. Hintergrund**

Brennbare Flüssigkeiten sind immer eine besondere Gefahrenquelle. So kommt es immer wieder es zu schweren Unfällen und Bränden durch die falsche Handhabung mit brennbaren Flüssigkeiten. Durch den falschen Umgang kann es zur Verpuffung kommen.

### **2. Die Feuerwehr empfiehlt**

- Brennbare Flüssigkeiten gehören in die dafür zugelassenen Behältnisse.
- Größere Vorräte müssen in eigens dafür errichtete Räume, die feuerbeständig abgetrennt und belüftet sind, gelagert werden.
- Halten Sie Gebinde von Kindern fern.
- Auch von „leeren“ Behältern geht eine Gefahr aus.
- Stellen Sie nie brennbare Flüssigkeiten neben Wärmequellen.
- Arbeiten Sie immer nur in gut durchlüfteten Räumen.
- Flüssigkeitsgetränkte Reinigungslappen nicht auf einem Haufen liegen lassen, sondern in Blecheimer oder verschließbaren Metallbehältern aufbewahren.
- Brennbare Flüssigkeiten dürfen nicht in offene Feuer wie z. B. brennende Holzkohle geschüttet werden.
- Nie Benzin zum Entzünden von Feuern verwenden!
- Nach dem Ausgießen der zu entzündenden Flüssigkeit diese schnellstmöglich anzünden! Denn ansonsten kann es zu einer Ausgasung der brennbaren Dämpfe kommen und diese können eine Verpuffung hervorrufen.
- In Wohnungen und ähnlichen Nutzungseinheiten darf maximal 40 Liter Heizöl in bruchsicchern Kanistern sein.
- Das Nachfüllen von Ölöfen, Petroleumlampen und ähnliches darf erst nach dem erkalten durchgeführt werden.

- **Unzulässig ist die Lagerung von brennbaren Flüssigkeiten**

- in Durchgängen und Durchfahrten,
- in Treppenhäusern,
- in allen allgemein zugänglichen Fluren,
- auf Dächern von Wohn-, Kranken-, Bürohäusern und Gebäuden sowie in deren Dachräumen,
- in Arbeitsräumen und
- in Gast- und Schankräumen.

Bei Lagerung von entzündbaren Flüssigkeiten sollte unter anderem die Technischen Regeln für Gefahrstoffe TRGS 510 (Lagerung von Gefahrstoffen in ortsbeweglichen Behältern) und die Betriebssicherheitsverordnung beachtet werden.

