

# UTRYMNINGSPLANER

Utrymningsplanen är ett viktigt förebyggande hjälpmedel som ger snabb och enkel vägledning vid en nödsituation. När det uppstår en fara är personalens kunskap och utbildning lika viktig som brandredskap och annan teknisk skyddsutrustning.

## Utrymningsplan i 2D eller 3D

Våra utrymningsplaner ritas i enlighet med Svensk Standard SS-2875 och är försedda med utrymningsvägar och brandredskap samt instruktioner hur man skall bete sig vid brand eller fara. Vi tillverkar utrymningsplaner i både 3D och 2D.

Valet mellan 2D och 3D är i mångt och mycket en fråga om tycke och smak (se exempel nedan). 3D ger ett mer exklusivt intryck och ofta ett överlägset och mer lättförståeligt perspektiv över lokalerna, särskilt om lokalen har nivåskillnader på samma våningsplan. Däremot passar inte 3D så bra i mycket stora lokaler.

# UTRYMNINGSPLAN

## EVACUATION PLAN

3D

2D

KONTROLLERA  
RIS nr: 100226 A1

KONTORSLAGRET	
Storgatan 12 Plan 1	
<b>VID BRAND ELLER ANNAN FARA</b>	
<b>RÄDDA</b>	alla som är i fara och gör andra uppmärksamma på att fara uppstått.
<b>LARMA</b>	per telefon: <b>112</b> Meddela vem som ringar, vad som inträffat och om det finns skadade eller inlåsta.
<b>SLÄCK</b>	om detta bedöms som möjligt utan risk. Brandsläckare finns i utrymningslokaler.
<b>UTRYM</b>	snarast via närmaste utrymningsväg. Undvik att passera rövfyllda lokaler. Utrymning skall ske till återsamlingsplatsen. Använd inte hiss.
<b>IN CASE OF FIRE OR OTHER DANGER</b>	
<b>RESCUE</b>	everybody in immediate danger and warn others.
<b>CALL</b>	the rescue service phone: <b>112</b> State your name, type of emergency and whether there are wounded or trapped.
<b>PUT OUT</b>	fire if this is considered possible without danger. Fire equipment is placed in the premises.
<b>EVACUATE</b>	through nearest emergency exit to the assembly point. Avoid smoke filled areas. Do not use elevator.
<b>ÅTERSAMLINGSPLATS:</b> <span style="color: green;">✕</span>	
<b>ASSEMBLY POINT:</b>	
Parkeringen The parking lot	
<b>SITUATIONSPLAN</b>	
Våningarna	

Exempel på hur en lokal kan se ut i 2D och 3D.