

Merkblatt

zu den Anschlussbedingungen der Feuerwehr Ludwigshafen am Rhein für die Aufschaltbedingungen von Brandmeldeanlagen im Kreisgebiet Bad Dürkheim.

Das Merkblatt dient dazu die speziellen Anforderungen im Landkreis Bad Dürkheim zu regeln. Die oben genannten Anschlussbedingungen gelten uneingeschränkt weiter und werden aufgrund der besonderen Gegebenheiten des Landkreises Bad Dürkheim ergänzt.

1. Die Abnahme einer Brandmeldeanlage wird durch die Brandschutzdienststelle Bad Dürkheim in Verbindung mit der örtlich zuständigen Freiwilligen Feuerwehr durchgeführt.
2. Auf Verlangen der Brandschutzdienststelle Bad Dürkheim ist der Betreiber einer privaten Brandmeldeanlage verpflichtet, auf seine Kosten alle Änderungen vornehmen zu lassen, die zur Verhinderung von Störungen und im Interesse der zuverlässigen Funktionssicherheit, Bedienbarkeit und Technik, sowie im Interesse der notwendigen Einheitlichkeit der Brandmeldeanlage, erforderlich sind.
3. Die Lage des Feuerwehrbedienfeldes und es Feuerwehrranzeigetableaus sind mit der Brandschutzdienststelle Bad Dürkheim abzustimmen.
4. Das Schloss des Feuerwehrbedienfeldes und es Feuerwehrranzeigetableaus ist über die jeweilig örtlich zuständigen Freiwilligen Feuerwehr zu beziehen. Das Schloss selbst bleibt Im Eigentum dieser Feuerwehr. Falls notwendig erhalten Wartungsfirmen nach schriftlicher Anfrage bei der örtlich zuständigen Freiwilligen Feuerwehr eine Zugangsmöglichkeit.
5. Feuerwehrpläne sind rechtzeitig vor der Aufschaltung der Brandmeldeanlage im Entwurf per E-Mail der Brandschutzdienststelle Bad Dürkheim zur Freigabe vorzulegen. An dieser Stelle darf das Datenvolumen von 10MB je E-Mail nicht überschritten werden.
6. Nach der Freigabe sind die Pläne dreimal gedruckt auf Papier (DIN A3) in Klarsichthüllen in Ordnern (z.B. Leitz 10140025 in rot) und einmal als CD (pdf-Format) an folgende Empfänger zu senden:
 - a) einen Plan erhält die Brandschutzdienststelle Bad Dürkheim
 - b) einen Plan + CD erhält die örtlich zuständige Freiwilligen Feuerwehr
 - c) ein Plan verbleibt im betreffenden Objekt