

Готовим шашлык безопасно

В связи с установившейся жаркой погодой граждане стараются провести выходные дни на природе, в лесу. Спасатели-пожарные Крупского РОЧС еще раз напоминают о том, что при использовании открытого огня нужно быть предельно осторожными.

Если Вы собираетесь на природу, напоминаем, что разводить костры в парках и лесных зонах в пожароопасный период **категорически запрещается**. В соответствии с законодательством Республики Беларусь за нарушение этих правил предусматривается административная ответственность.

Если вы хотите приготовить шашлык, то сделать это можно на приусадебных участках или в специально отведенных для этого местах.



Итак, если вы решили сделать шашлык на мангале, вам необходимо:

- выбрать место не ближе 4 метров от строений;
- рядом с мангалом поставить емкость с водой, чтобы при необходимости сразу же залить пламя.

Не оставляйте разожжённый мангал без присмотра и тем более не доверяйте разведение огня детям!

При приготовлении шашлыков не забывайте, что раздуваемые ветром искры могут разлететься на большое расстояние, далее начинается тление и горение.

Во время отдыха на природе, прежде чем разжечь костер, необходимо предпринять меры по ограничению распространения огня (обложить камнями, сделать минерализованную полосу и т.д.).

Мы рекомендуем захватить с собой мангал и использовать специальные угли. В мангале огонь полностью подчинен вам, что обеспечивает безопасность.

Не разжигайте костер или мангал над низко растущими деревьями.

Нельзя использовать для розжига легковоспламеняющиеся и горючие жидкости (бензин, керосин): горючие пары во время поднесения спички могут опалить вас, а если в мангале или костре есть хоть одна искорка, то не исключена вероятность того, что бутылка с жидкостью может вспыхнуть в ваших руках.

Уходя, залейте костер и угли водой и засыпьте песком до полного прекращения тления.

**Уважаемые жители и гости Крупщины, всегда помните:
любой пожар легче предотвратить, чем потушить!**

Будьте осторожны с огнём!

При пожаре звоните 101, 112