

Richtlinien für Hilfeleistung und Sanitätswesen

Erkennungszeichen der Samariter: Weiße Armbinde mit weißem Kreuz im roten Feld.

1. Bei allen Veranstaltungen werden Samaritergruppen eingeteilt. In den Massenquartieren sind Samariter, die nicht nur im Bedarfsfall intervenieren, sondern auch in allen sanitären Belangen Auskunft erteilen, eingeteilt.

2. In der Festkanzlei ist permanent eine Samaritergruppe als Alarmbereitschaft in Dienst. Von auswärts kommende Samariter haben sich dortselbst zu melden.

3. Die Unfallhilfsstellen beziehungsweise Standplätze der Samaritergruppen sind durch Samariterflaggen gekennzeichnet.

4. Bei Skilanglauf und Skispringen steht die dort improvisierte eigene Telephonleitung für Samariterzwecke zur Verfügung.

5. Fühlst du dich krank oder trifft dich das Unglück einer Verletzung, dann suche sofort eine Unfallstelle auf.

6. Findest du einen Verunglückten oder Erkrankten, dann verständige raschest den nächsten Samariter oder die Unfallstelle oder, wenn möglich, bringe diesen selbst dorthin.

7. Unterstütze die Samariter in ihrer Tätigkeit dadurch, daß du den Platz der Intervention, falls eines Transportes den Weg freigibst und leiste jeder Aufforderung der Samariter unbedingt Folge.

8. Wenn du über die Krankheitsart des Verunglückten keine Kenntnisse besitzt, versuche nicht zu helfen, denn unsachgemäße Hilfe bedeutet immer Schaden, und erste Grundbedingung für den Helfer ist: „Nur nicht schaden.“

9. Kinder, die sich verirrt oder von ihren Angehörigen entfernt haben, werden bis zu ihrer Abholung bei den Unfallstellen untergebracht. Vermißte Kinder sind sonach nur dort zu suchen beziehungsweise der Abgang eines Kindes ist dort zur Anmeldung zu bringen.

10. Die vorgenannten Punkte sind im Interesse einer klaglosen Durchführung unserer Veranstaltung zu beachten und zu befolgen.

Alpines Notsignal

Ist ein Skifahrer oder Tourist in Gefahr, so gibt er das alpine Notsignal, und zwar in einer Minute mit gleichen Zwischenräumen sechsmal. Als Notsignal gelten: Rufe, sonstige Lautsignale und sichtbare Zeichen, wie Lichtsignale, Tücherschwenken usw. Wurde das Zeichen sechsmal gegeben, ist eine kurze Pause einzuschalten und dann zu wiederholen. Als Antwort gilt ein dreimaliges Zeichen innerhalb einer Minute in gleichen Abständen.