



# СЛУЖБА ПОРЯТУНКУ МНС УКРАЇНИ

## ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ НА ЛЬОДУ



Трагічні випадки трапляються через не дотримання елементарних правил поведінки на льоду!

Якщо ви йдете льодом, а він починає тріскатися та ламатися, слід одразу повернути назад. Та якщо лід все-таки проломився, важливо вести себе якомога спокійніше.

Не варто хапатися за край тонкого льоду, навалюватися на нього всім тілом. Необхідно розвести руки в боки і грудьми чи спиною спертися на край льоду, а ногами робити рухи, як при плаванні, намагаючись втриматись на поверхні (якщо течія тягне ноги під лід).

У такому стані слід спробувати обережно налягти на поверхню льоду, спертися ногами у край ополонки навпроти (якщо товщина льоду близько 5 см), чи робити рухи, ніби плаваш. Якщо вдалося вибратися на лід, необхідно відразу відповзти на твердий лід у бік берега.

### НЕБЕЗПЕЧНИЙ ЛІД

- Там, де є вмерзлі пеньки, гілки, трава чи інші предмети, лід завжди тонший та слабший.
- Небезпечним є непрозорий, вкритий снігом лід, тому що не видно вмерзлих предметів і залишених рибалками лунок.
- Особливо небезпечно ходити льодом там, де є швидка течія, водовир, у місцях, де впадає річка, де сходяться каналізаційні чи промислові води. Прозорий, синюватий чи зеленуватий лід — найміцніший. Але ходити ним можна лише після того, як перевірена його міцність. Якщо після першого сильного удару колодою чи лижкою палицею з'явиться хоч трохи води, це означає, що лід тонкий і ходити ним не можна, а тим більше кататися на ковзанах чи санях.

### ЯКЩО БІДА ВСЕ ТАКИ СТАЛАСЯ, ПАМ'ЯТАЙТЕ:

- Допмагаючи постраждалому, не можна йти, слід повзти, розвівши руки в боки.
- Якщо у вас немає мотузки, підійде стрічка, лиск, драбина, будь-яка палиця.
- Можна також зв'язати шарфи, реміні, рукави одягу, прив'язати до кінця який-небудь важкий предмет та кинути його постраждалому. Тільки-но той схопитися за кінець, тягніть його, відповзаючи на міцний лід чи до берега.

**ПЕРЕБУВАННЯ  
В КРИЖАНІЙ ВОДІ  
ПРОТЯГОМ 0,5-1 ГОДИНИ  
СМЕРТЕЛЬНЕ!**

**В ЕКСТРЕНИХ СИТУАЦІЯХ ТЕЛЕФОНУЙ «101»!**