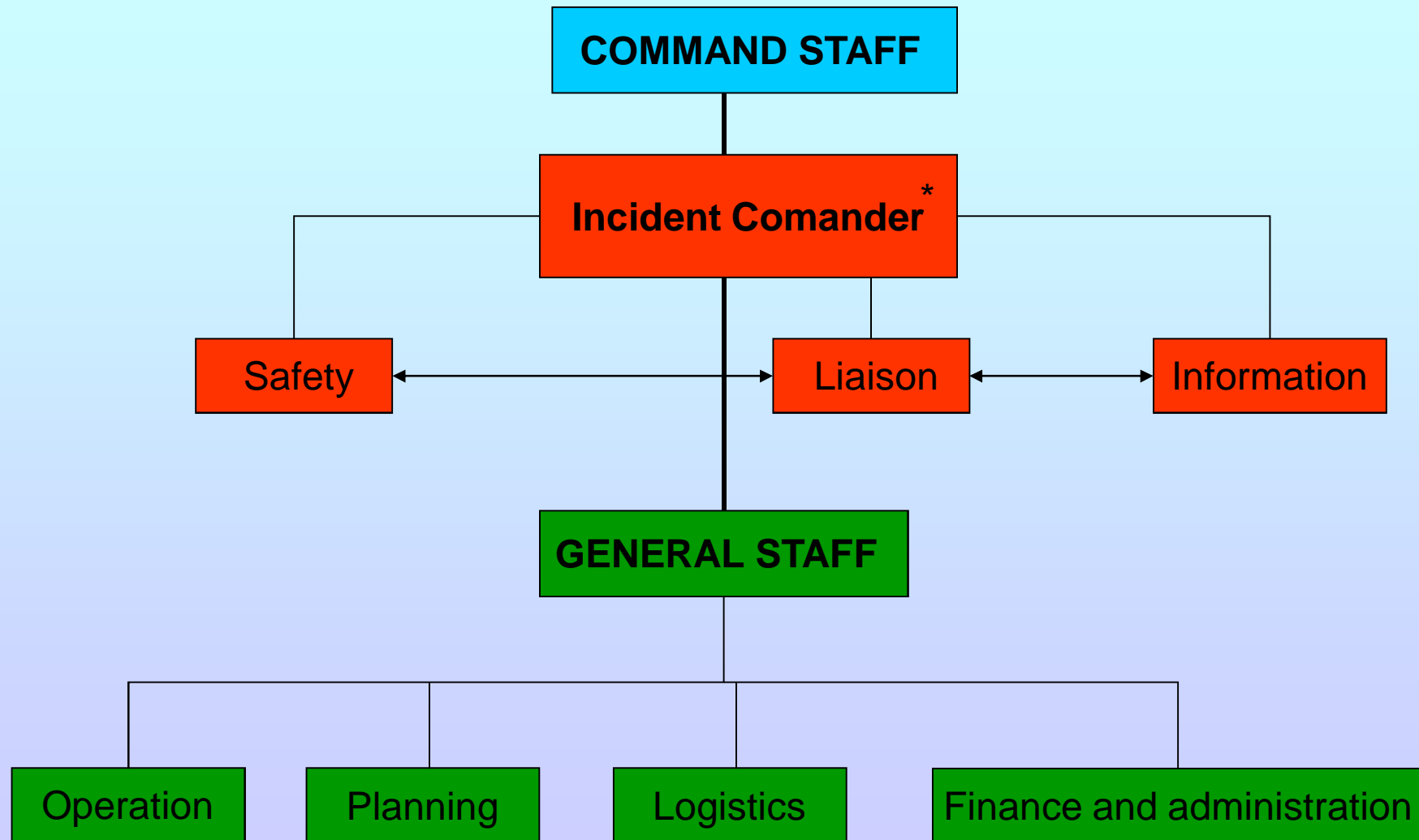


Incident Command System

è uno strumento operativo per gestire, in aree limitate, piccoli e grandi incidenti, in particolare quelli che comportano rilasci sostanza pericolosa o fuoriuscite di petrolio.

Struttura dell'I CS



* **UC** quando l'incidente coinvolge più Autorità che devono prendere delle decisioni

- Il **Command staff**: sono le attività afferenti: degli affari pubblici, della salute, della sicurezza, e delle attività di collegamento all'interno della struttura di comando.
- L'**Incident Commander** è la persona fisica responsabile di tali attività.
 - Il **Safety** ha il compito di sviluppare e proporre misure per garantire la salute e la sicurezza personale e per valutare e / o anticipare le situazioni pericolose. L'agente di sicurezza sviluppa anche il Piano di sicurezza del sito ed il Piano d'azione per la sicurezza e fornisce tempestive, complete, specifiche, e accurate valutazioni dei rischi e dei controlli necessari.
 - L'**Information** ha il compito di sviluppare e rilasciare informazioni circa l'incidente: ai media, al personale incidente, e agli altri organismi e organizzazioni internazionali del caso.
 - Il **Liaison** è il punto di contatto per l'assistenza e il coordinamento tra le attività IC e varie agenzie e gruppi. Ciò può includere funzionari del governo locale, le indagini penali e le organizzazioni e gli investigatori che arrivano sulla scena.
 - Il **General staff**:
 - + Il **L'Operation** è responsabile per tutte le operazioni direttamente applicabili alla risposta primaria.
 - + Il **Planning** è responsabile della raccolta, della valutazione e della diffusione di informazioni relative alla tattica l'incidente, e della preparazione e documentazione del piano d'azione d'incidente (IAP).
 - + Il **Logistics** è responsabile di fornire servizi, attrezzature e materiali per la risposta all'incidente.
 - + Il **Finance and Administration** è competente per tutte le questioni finanziarie, amministrative, di analisi dei costi e gli aspetti della vicenda.