

---

# Katastrofa kolejowa w Kobylnicy

Katastrofa na szczęście miała miejsce w świecie wirtualnym, jednak z jak najbardziej rzeczywistym odwzorowaniem sytuacji.

---

Na przejeździe kolejowym w Kobylnicy koło Poznania dochodzi do kolizji autokaru i pociągu towarowego. Uczestnikami zdarzenia są kierowca i 25 pasażerów autokaru oraz maszynista pociągu. Na skutek działań podjętych przez obsługę pociągu i linii kolejowej rozpoczyna się akcja mająca na celu ochronę życia rannych, zabezpieczenie miejsca wypadku oraz rozpoczęcie czynności naprawczych. Skutkami katastrofy są poważne zniszczenie autokaru, wykolejenie i uszkodzenie pociągu towarowego, wyciek niebezpiecznej substancji chemicznej, zniszczenie części infrastruktury toru kolejowego, śmierć dwóch osób i wiele osób rannych, zablokowanie szlaku kolejowego oraz zakłócenie ruchu pociągów.

Katastrofa Kolejowa w Kobylnicy jest aplikacją systemu PROCEED firmy ITTI dzięki której osoby związane z problematyką zarządzania kryzysowego mogą doskonalić swoją wiedzę i umiejętności z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania. Zadaniem systemu jest m.in. przygotowanie do podejmowania decyzji podczas symulowanych sytuacji kryzysowych.

Uczestnicy gry odgrywają rolę Dyżurnego Ruchu, Dyspozytora Liniowego oraz Dyspozytora Zakładu Linii Kolejowych. Ich zadaniem jest rozwiązanie ponad 20 problemów poprzez podjęcie trafnej decyzji i w konsekwencji wybór odpowiedniej opcji postępowania.

Cechy szkolenia:

- zróżnicowanie wariantów zakończenia gry zależne od decyzji podjętych przez pracowników Zakładu Linii Kolejowych,
- zobrazowanie katastrofy kolejowej na cyfrowych, topograficznych mapach terenu,
- zarządzanie siłami i środkami w celu usprawnienia akcji ratunkowej oraz udroźnienia szlaku (np. koordynacja pracy pociągów ratownictwa technicznego),
- zarządzanie ruchem kolejowym po katastrofie (np. przekierowanie połączeń kolejowych, organizacja komunikacji zastępczej),
- odwzorowanie dynamiki ruchu licznych obiektów w tym m.in. pociągów, karetek pogotowia ratunkowego, wozów PSP),
- wizualizacja elementów sytuacji krytycznej w tym m.in. skażonego obszaru, elementów infrastruktury kolejowej i sił ratunkowych,
- gra prowadzona w czasie rzeczywistym.

Podstawy działania:

- Ir-8 (R-3) Instrukcja o postępowaniu w sprawach poważnych wypadków, wypadków, incydentów oraz trudności eksploatacyjnych na liniach kolejowych.
- Ir-15 (D-21) Instrukcja o kolejowym ratownictwie technicznym.
- Ir-16 Instrukcja o postępowaniu przy przewozie koleją towarów niebezpiecznych.
- Ir-1 Instrukcja o prowadzeniu ruchu pociągów na PKP S.A.

Zastosowanie symulatorów do szkolenia ma na celu zastąpienie świata rzeczywistego światem wirtualnym. Sytuacja taka stwarza nowe możliwości w zakresie szkolenia, umożliwiając prowadzenie ćwiczeń w świecie wirtualnym, ale z wykorzystaniem obowiązujących procedur i rzeczywistego wyposażenia.

Zastosowanie symulatorów wirtualnych do wspomaganie szkolenia umożliwia między innymi:

---

- 
- ćwiczenie procedur działań poszczególnych służb ratowniczych,
  - ćwiczenie współdziałania różnych służb ratowniczych,
  - weryfikację efektywności i skuteczności obowiązujących procedur działań,
  - weryfikację efektywności i planowanych do wprowadzenia procedur działań,
  - analizę historycznych sytuacji kryzysowych.

Działanie w symulowanych warunkach jest optymalnym sposobem szkolenia i analizy sytuacji krytycznych. W takich warunkach, szkolenia i analizy polegają na wykonywaniu określonych zadań w warunkach zbliżonych do rzeczywistych, przy użyciu odpowiednich metod oraz narzędzi, obserwowaniu skutków podjętych decyzji oraz próbie oceny podjętych działań. Dzięki powtarzalności i wysokiemu stopniowi interaktywności szkoleń i analiz przeprowadzanych możliwe jest znaczne ograniczenie ich kosztów oraz bardziej efektywne doskonalenie umiejętności lub podnoszenie sprawności w podejmowaniu trudnych decyzji. Ponadto tego typu szkolenia i analizy można organizować częściej oraz rozważając szerszy wachlarz możliwych wariantów sytuacji.

W ofercie PROCeed znajdują się również:

[Gra symulacyjna – Epidemia](#)

[Gra symulacyjna – Powódź w województwie wielkopolskim](#)

Przykład gry symulacyjnej w środowisku PROCeed można zobaczyć w grze demonstracyjnej pt. [Czerwony Kapturek](#).