

LUSITANO RETREAT

SYSTEM WAR-DAY: PLAYBOOK EKIPY

TAKTYCZNY PODRĘCZNIK SPRINTU
BUDOWLANEGO (21 DNI)

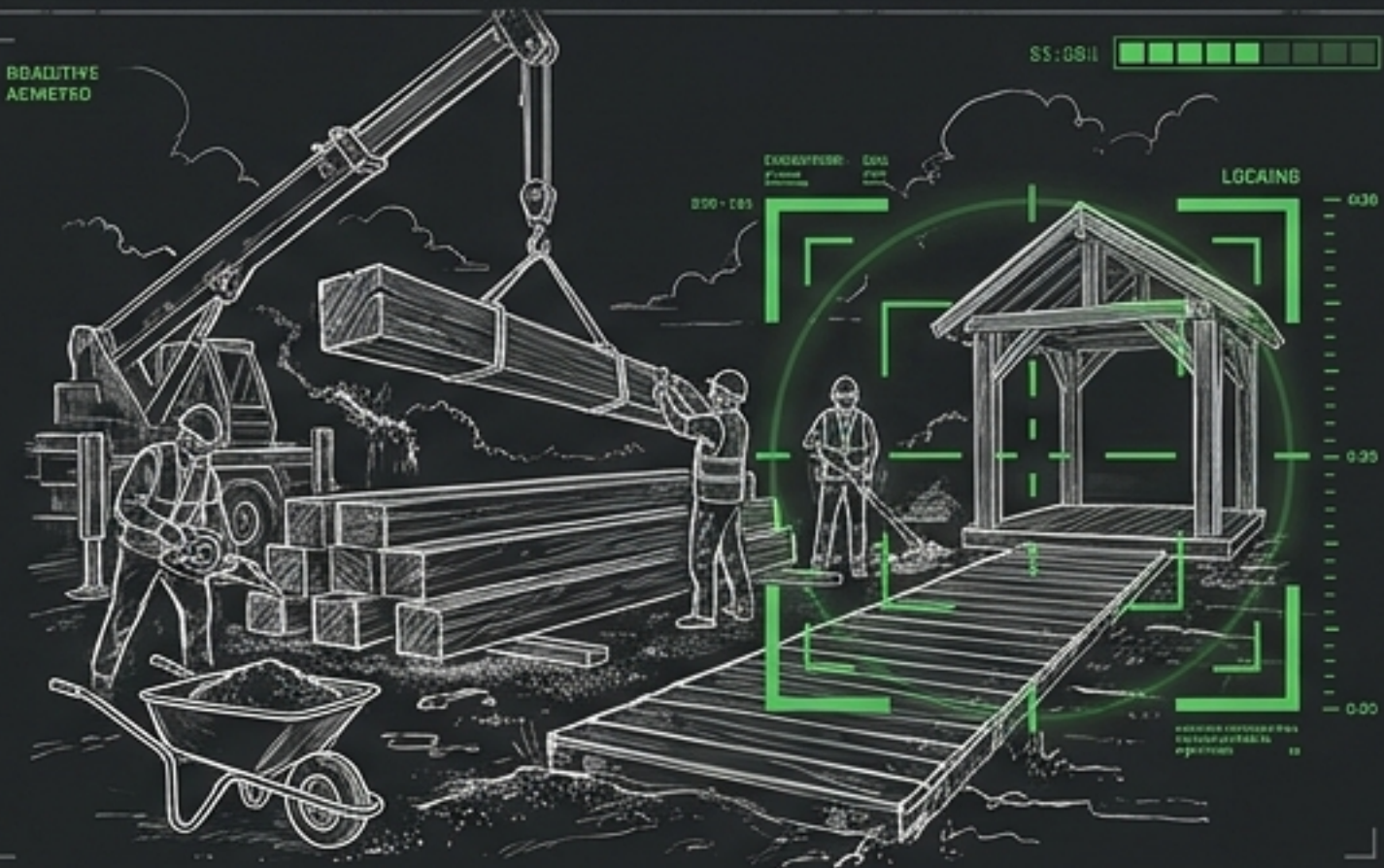
STATUS: ACTIVE | CLEARANCE: CREW ONLY

CEL MISJI: WIDOCZNY POSTĘP, NIE LUKSUS



TO NIE JEST STANDARDOWA BUDOWA.

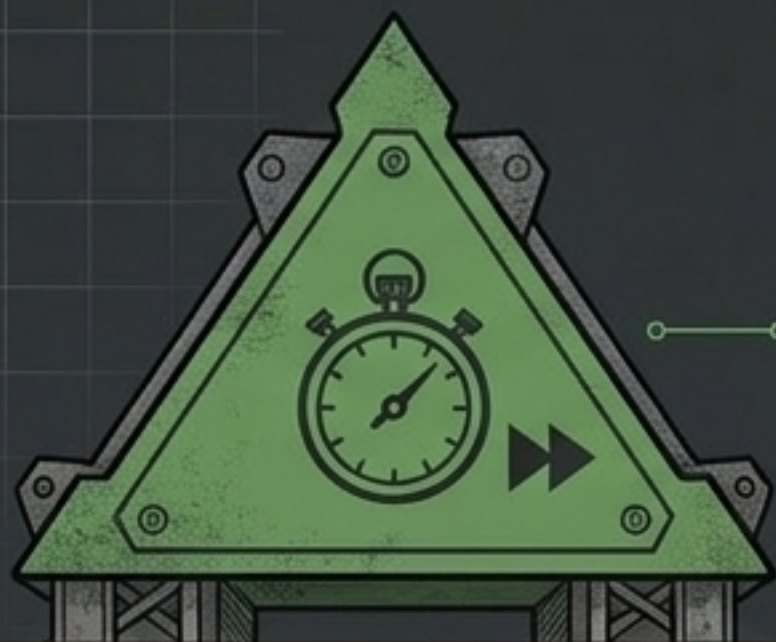
- Zero nieskończonego poprawiania detali.
- Zero »zrobimy to jutro«.



TO JEST OPERACJA WOJSKOWA.

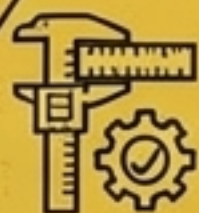
- Codzienny, mierzalny postęp.
- Minimalna Wersja Gotowa (MVP).
- Wychodzimy z chaosu, zostawiamy azyl.

ŻELAZNA TRÓJCA WAR-DAY



SZYBKOŚĆ (Speed)

Tempo ma znaczenie, ale nigdy kosztem dwóch powyższych.



JAKOŚĆ (Quality)

Solidne, trwałe i zgodne z planem MVP.
Brak ukrytych błędów na jutro.



BEZPIECZEŃSTWO (Safety)

Zero skrótów. Bezpieczeństwo determinuje,
czy w ogóle pracujemy.

ŁUK 21 DNI: MAPA DROGOWA TRANSFORMACJI



AKT 1: Baza i Kontrola (Dni 1-3)

Zapanowanie nad chaosem, sortowanie palet, kwatera główna.



AKT 2: Prawda o Przyczepie (Dni 4-8)

Szukanie przecieków, pierwsze panele, uszczelnianie infrastruktury.



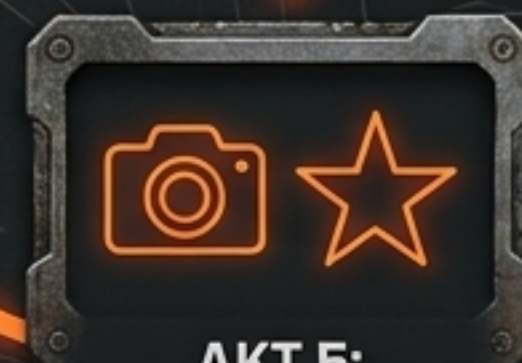
AKT 3: Serce Projektu (Dni 9-11)

Baza kuchni polowej, stanowisko z wodą, cień i zabezpieczenie pożarowe.



AKT 4: Życie i Ruch (Dni 12-17)

Ogród, MVP stawu, baza pod saunę, prymitywna strefa gym.



AKT 5: Tożsamość i Finał (Dni 18-21)

Szlaki gości, światła solarne, ostateczne szlify i finalny Reveal.

MECHANIKA DNIA: ZEGAR TAKTYCZNY

09:00 - 09:20 (Yellow):

Briefing, zbrojenie (PPE),
pobranie skrzynek.

09:20 - 11:00 (Orange):

Blok budowy 1
(Zero redesignu w trakcie!).

11:00 - 11:15 (Green):

Check-point
(Zgłaszanie blokad).

11:15 - 13:00 (Orange):

Zakończenie pracy
strukturalnej.

13:00 - 13:30 (Gray):

Lunch i przegląd ujęć
kamery.

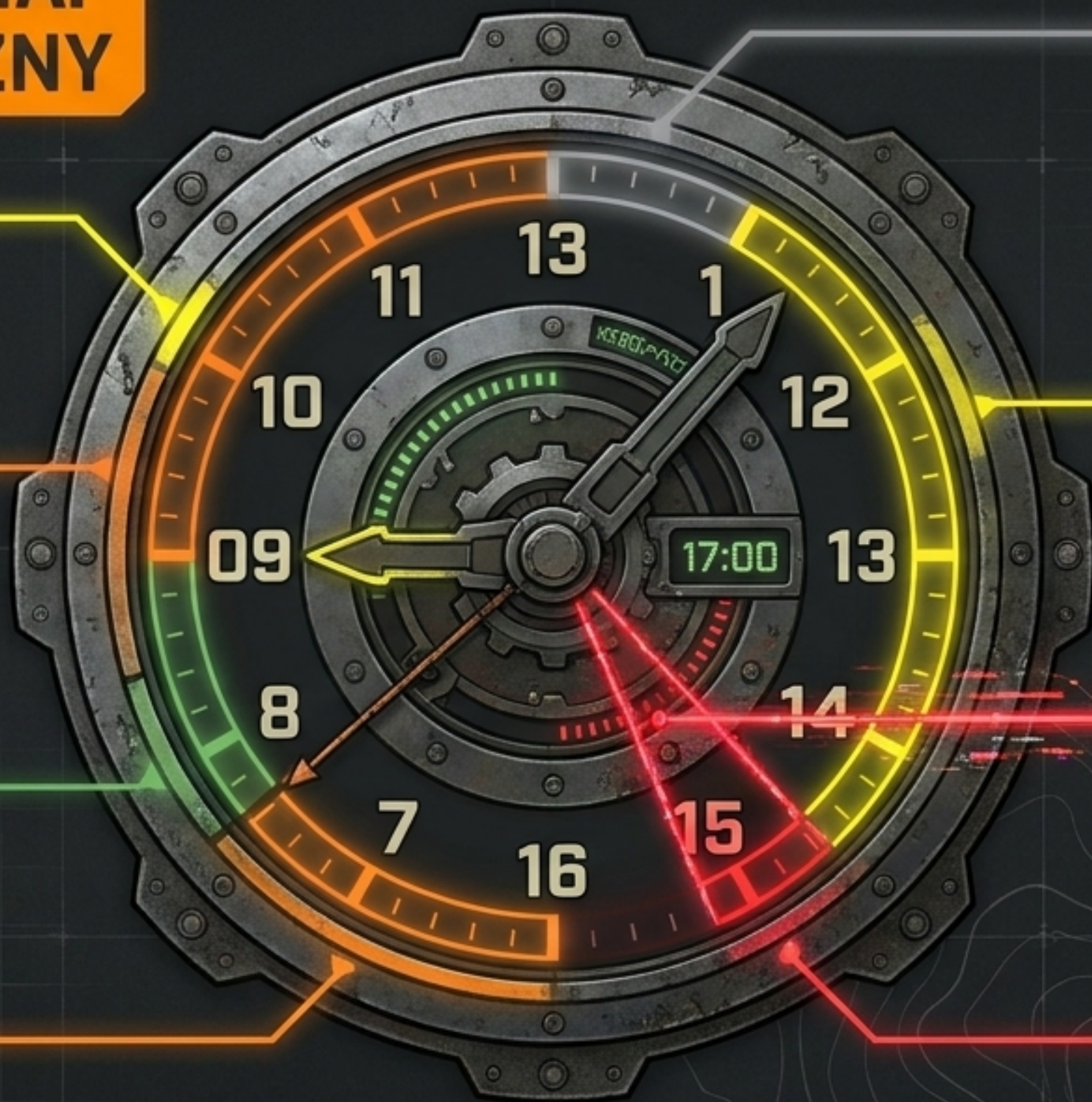
13:30 - 16:30 (Yellow):

Szlify, etykiety, sprzątanie,
ujęcie finałowe.

[HARD STOP]

16:30 - 17:00 (Red):

Odkładanie narzędzi,
ładowanie baterii, odprawa.



09:58 195 06:15:33

ESYDPN G'61ET 0TH3 /ZJ6B

SACHTN ENTIG

MASZYNA ZESPOŁU: 5 KLUCZOWYCH RÓL

1. LIDER BUDOWY

Odpowiada za metodę.
Ma ostateczne słowo.

2. CIĘCIE / PRZYGOTOWANIE

Nadaje tempo. Masowo tnie,
nawierca, przygotowuje
szablony.

3. TRANSPORT / MATERIAŁY

Krew projektu. Dostarcza
wodę, wkręty, narzędzia.
Zapobiega bałaganowi.

4. WYKOŃCZENIE / DETAL

Zamyka zadania. Sprawdza
krawędzie, etykiety, czystość.

5. KAMERA / CONTENT

Ujęcie »Przed«, w trakcie i
»Po«. Nie blokuje pracy.



**ZASADA: JEŚLI ZATRZYMA SIĘ JEDNO KOŁO,
ZATRZYMUJE SIĘ CAŁA MASZYNA.**

REGUŁA BLOKADY: ZASADA 15 MINUT

⚠ UTKNAŁEŚ?

(Problem techniczny, brak narzędzia, błąd projektu).

Walcz z problemem samodzielnie przez dokładnie **15 MINUT**.

Rozwiązane?

TAK

Wracaj do misji.

NIE

Zgłoś eskalację do Pawła (Lidera).
NIE znikaj w problemie.

UPRASZCZAMY
(Zmieniamy standard na MVP).

SWAP
(Przekazujemy zadanie komuś z innym skillem).

TWARDY STOP
(Wymaga fachowca na jutro
-> idziesz do Backup Task).

DEFINICJA UKOŃCZENIA: ZASADA »TERMINOWANE-I-TERMINOWANE«

Zadanie schodzi z tablicy TYLKO, gdy spełnia 5 żelaznych warunków:

⚠ WARNING?



1. BEZPIECZNE

(Stabilne, bez ostrych krawędzi, przetestowane pod kątem obciążeń).



2. UŻYTECZNE

(Działa zgodnie z założeniem MVP i służy celowi).



3. SFOTOGRAFOWANE

(Mamy ujęcie »PO« i wyraźny dowód dla kamery).



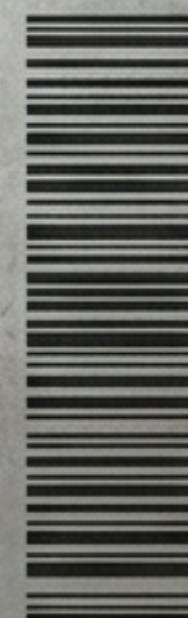
4. BAZA CZYSTA

(Narzędzia oddane do zbrojowni, śmieci i ścinki uprzątnięte).



5. ZAMKNIĘTE NA JUTRO

(Właściciel deklaruje: »Nie ma ukrytych powodów, by do tego wracać«).



23-49570383

QC-APPROVED
SERIAC085600



WARSZAWA POLSKA
DOKŁADNIE
DOKŁADNIE
DOKŁADNIE
DOKŁADNIE
DOKŁADNIE

88:91 195 96:16:33

887281 0:8827 8194 1160

AWTTH EMTIO

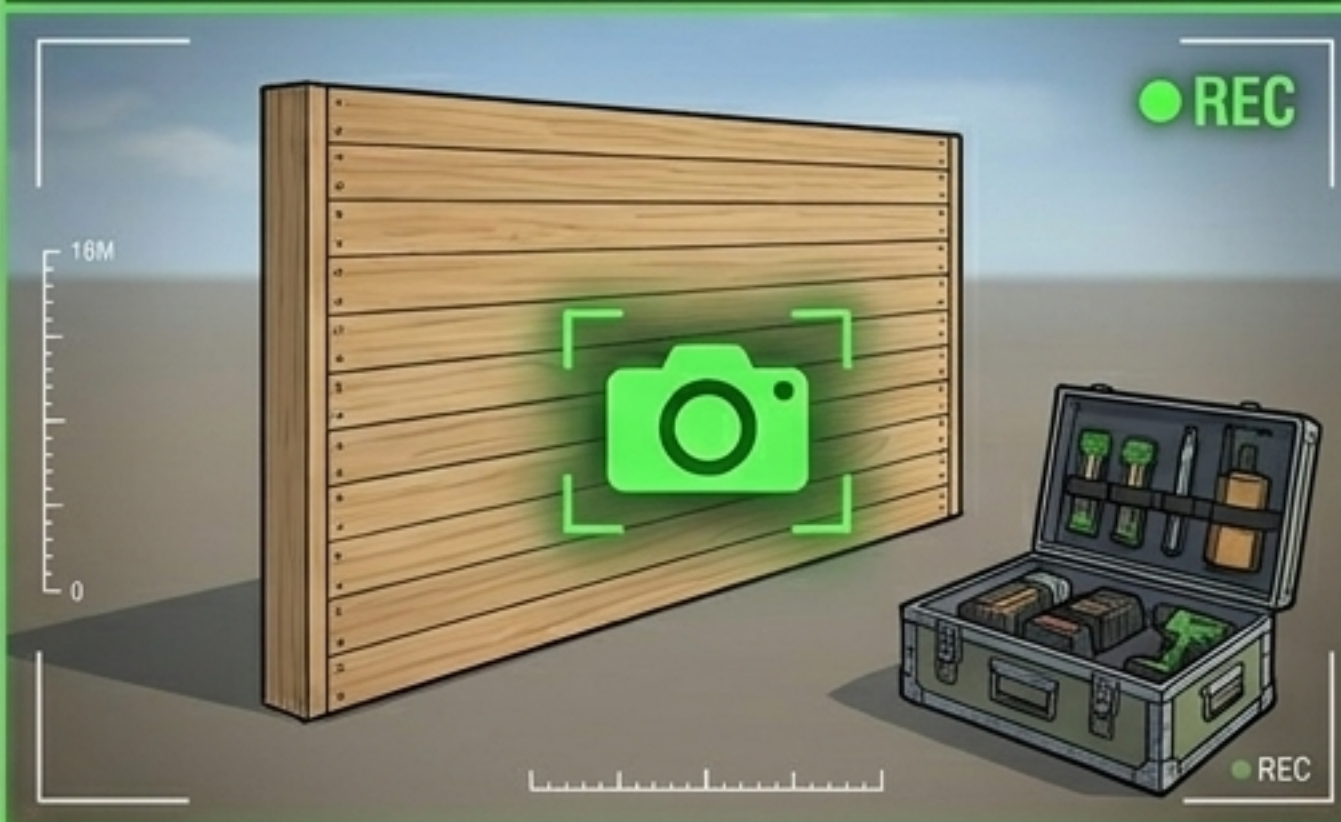
PRZYKŁAD Z POLA WALKI: DIAGNOSTYKA

PRAWIE SKOŃCZONE (X FAIL)



- Konstrukcja stoi. Ale...
- Piła rzucona w piasek.
- Uszczelniacz (Sikaflex) wysycha otwarty.
- Miejsce pracy to pułapka.

TERMINOWANE (✓ PASS)



- Konstrukcja w pełni zoptymalizowana.
- Okolica zamieciona do czysta.
- Narzędzia zabezpieczone, baterie w ładowarce.
- Ostatnie zdjęcie wykonane. Misja zrealizowana.

TARCZA OCHRONNA: DYSCYPLINA STREF

STREFA ZIELONA (Krajobraz & Drewno)

- ✓ - Praca z paletami (wyłącznie bezpieczne HT/EPAL).
- ✓ - Architektura krajobrazu, ścieżki i grządki (DIY).
- ✓ - Tymczasowe systemy wodne (zbiorniki IBC, węże).
- ✓ - Oświetlenie niskonapięciowe (Solar/12V) na ziemi.



ZASADA ZIELONA:

Działaj szybko. Improwizuj.
Testuj.

STREFA CZERWONA (Instalacje & Ogień)

- ✗ - Otwarty ogień i izolacja pieców saunowych.
- ✗ - Prąd z sieci (instalacje 230V).
- ✗ - Konstrukcje nośne (Dachy, ramy podciągowe siłowni).
- ✗ - Piły łańcuchowe i praca ciężkim sprzętem.



ZASADA CZERWONA: TWARDY

STOP. Zakaz improwizacji.
Wymaga weryfikacji fachowca.

CRITICAL STOP POINTS: KIEDY BEZWZGLĘDNIEM HAMUJEMY



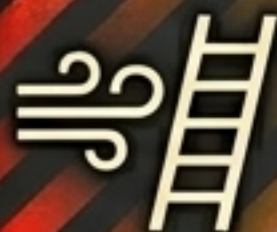
[POGODA & OGIEŃ]

Bardzo wysokie ryzyko pożarowe (ANEPC) lub ekstremalny upał. **Bezwzględne ZERO** pil łańcuchowych i otwartego ognia. Przerwywamy cięcie w pełnym słońcu.



[WODA & PRĄD]

Zakaz jakichkolwiek prac z napięciem sieciowym w pobliżu niezabezpieczonej wody, pomp lub połączeń stawu.



[WYSOKOŚĆ]

Wiatr + drabiny lub niestabilny grunt = **natychmiastowe przerwanie** wszelkich prac na wysokości. Zchodzimy na dół.



[KOMPETENCJE]

Brak osoby **przeszkolonej** do ciężkiego sprzętu, rur ciśnieniowych lub konstrukcji nośnych (np. ramy siłowni, daszki). Wymagany fachowiec.

ŚWIĘTOŚĆ ŚRODKÓW OCHRONY (PPE)

OCHRONA WZROKU & SŁUCHU

Zawsze przy maszynach rotacyjnych, piłach i cięciu materiału. Brak wyjątków.

BUTY Z NOSKIEM & RĘKAWICE

Ochrona przed rdzewiejącymi gwoździami, drzgam z drewna i ciężkimi ładunkami na drogach ewakuacyjnych.



MASKI P3/FFP3

Absolutnie obowiązkowe podczas szlifowania starych palet. Chronią przed pyłem i resztkami chemii HT.

ZERO DYSKUSJI. Jeśli nie masz założonego pełnego sprzętu ochronnego, nie masz prawa wejść w aktywną strefę pracy.

DZIENNIK POKŁADOWY: PORANNY RYTUAŁ (08:00)

Zanim ktokolwiek uderzy młotkiem, ustalamy żelazne zasady gry na ten dzień.

1. KONTROLA WARUNKÓW

Sprawdzamy alerty pożarowe ANEPC, twardą pogodę i status pił łańcuchowych.



2. PRZYDZIAŁ MISJI (LOSOWANIE)

Każdy członek ekipy otrzymuje **JEDNĄ główną misję** na start. Max 6 aktywnych misji na cały zespół.



MISSION ALLOCATED
RANDOM NUMBER GENERATOR

3. SKRZYNKI TAKTYCZNE

Każda misja = jedna przydzielona skrzynka z narzędziami i z góry określona sarta materiałów. Zapobiega to chaosowi.



Motto: Każdy opuszcza odprawę z jednym zadaniem i własną, ścisłą definicją ukończenia.

ROZLICZENIE: WIECZORNY WALKAROUND (17:10)

Narzędzia odłożone. Codzienny obchód z liderem i bezlitosna weryfikacja.

	✓ UKOŃCZONE 
	Spełnia 5 zasad ukończenia. Fota zrobiona. Narzędzia w bazie. Dodawane punkty do puli dnia.
	⌚ STOP-POINT 
	Zablokowane z ważnego powodu (brak kompetencji, decyzja projektowa, bezpieczeństwo). Prawidłowo zgłoszone i udokumentowane.
	✗ NIEUKOŃCZONE (BEZ POWODU) 
	Misja oblana. Brak zgłoszenia blokady po 15 min. Skutkuje stratą punktów dla całego dnia.

AKCJA: Przypisywanie ról na jutro. Niezamknięte fronty automatycznie zyskują status »**PO MUST**« na kolejny poranek.

SYSTEM PUNKTACJI: JAK WYGRAĆ DZIEŃ?

Ukończenie Zadania: **+10 pkt**

Jakość wykonania: **+1 do +5 pkt**

Kreatywność / Problem Solving: **+4 pkt**

Szybkość (zamknięcie przed czasem): **+3 pkt**

Wartość dla kamery / Content: **+3 pkt**

Bezpieczeństwo: **+5 pkt (Brak naruszeń)** / **-10 pkt (KARY ZA BŁĘDY!)**

Porządek na stanowisku: **+2 pkt** / **-3 pkt (Bałagan)**

ROUGH
(<100 pkt)



SOLID
(100-130 pkt)



STRONG
(130-160 pkt)




LEGENDARY
(>160 pkt)



165 PKT / DZIEŃ


NAGRODY DNIA: ODPRAWA WIECZORNA (~17:28)



 **MVP DNIA**


Największy wpływ
na przetrwanie i sukces
całego sprintu.



 **NAJLEPSZA
JAKOŚĆ**


Za detal, który przetrwa
lata, pomimo brutalnej
pracy na paletach.



 **BEST PROBLEM
SOLVE**

Za sprytne obejście
blokady w strefie DIY bez
wołania o ratunek.



 **BEST CONTENT**

Najlepsze ujęcie
»Before/After« lub
kinowy moment do vloga.



 **FUNNIEST
MOMENT**

Utrzymanie wysokiego
morale zespołu w
najtrudniejszym błocie.

FORMUŁA LEGENDARNEGO DNIA

Wchodzimy w chaos. Zostawiamy azyl.



Widoczny, bezpieczny postęp każdego dnia. To nie jest standardowe wykonawstwo z nieskończonym czasem—to misja ratunkowa dla tego terenu. Oczekujemy tempa, wymagamy bezpieczeństwa, rozliczamy ukończenie.

ODŁÓŻ SKRZYNKĘ I DO ROBOTY.