

PŘÍLOHA Č. 1: KOMUNIKAČNÍ MANUÁL

(Nedílná součást pravidel soutěže Město v křeči 2026)

Tento dokument definuje závazná pravidla komunikace mezi soutěžními týmy, organizátory, rozhodčími a dispečinkem.

1. ORGANIZAČNÍ STRUKTURA A KONTAKTY

A) Ředitel soutěže – Jakub Folk

- **Kontakt:** 721 226 242
- **Kdo ho volá:** Všichni (Týmy, Rozhodčí, Figuranti).
- **Kdy ho volat:**
 - Pouze v případě **organizačních problémů**, které nelze vyřešit s nikým jiným.
 - Při reálném zranění nebo mimořádné události (po vyřešení akutní fáze).
 - Při odstoupení týmu ze soutěže.

B) Hlavní rozhodčí – MUC. Marie Pátíková

- **Kontakt:** 733 289 277
- **Kdo ji volá:** Primárně Rozhodčí a Figuranti, týmy v případě telefonického podání protestu.
- **Kdy jí volat:**
 - **Rozhodčí/Figuranti:** Nejasnosti v zadání stanoviště, spory o hodnocení, chybějící zdravotnický materiál na stanovišti, problémy s chováním týmu.
 - **Týmy:** Pouze v případě podávání protestu (viz. Kompletní pravidla, Protest, 1. Fáze)

C) Technická podpora

- **Kontakt:** *bude doplněno*
- **Kdo ho volá:** Všichni.
- **Kdy ho volat:**
 - Porucha vozidla, problém s GPS/Aplikací.
 - Figuranti/Rozhodčí: Došlo jídlo/pití, potřebuji odvoz.
 - Ztráta vybavení.

D) Hlavní maskér (UMĚLECKÝ VEDOUCÍ)

- **Kontakt:** *bude doplněno* – *Určeno pouze pro organizátory!*
- **Kdo ho volá:** Pouze Hlavní rozhodčí, Ředitel a maskéři na stanovištích.
- **Týmy:** Týmům je **ZAKÁZÁNO** kontaktovat Hlavního maskéra.

2. DISPEČINK (Logistické řízení hry)

Tento dispečink neřeší medicínu! Řídí váš pohyb po mapě.

- **Kanál:** Slack/SMS
 - **Funkce:** Vydává pokyny k přesunu na další lokaci.
 - **Povinná hlášení týmu:**
 1. **Příjezd na místo:** "Tým (jméno týmu) na místě."
 - (Hlásí se před zahájením práce na stanovišti).
 2. **Ukončení zásahu:** "Tým (jméno týmu) ukončil zásah, jsme volní."
 - (Hlásí se po opuštění stanoviště).
 - **Pravidlo:** Bez pokynu od dispečinku se tým nesmí přesouvat na další lokaci.
-

3. LÉKAŘSKÝ DISPEČINK (Simulovaná ZZS 155)

Tento dispečink je herní prvek. Voláte sem, když stav pacienta vyžaduje lékaře.

- **Kontakt:** bude uveden později
- **Simulace přetížení:**
 - Dispečink simuluje reálný provoz ZZS. Může se stát, že bude linka obsazená, nebo vás operátor "podrží na drátě".
 - **Zákaz zavěšování:** Pokud to operátor nezvedá, nezavěšujte, jste ve frontě. Pokud zavěsíte a voláte znovu, padáte na konec fronty.
 - **Komunikace:** Musí být stručná, jasná a efektivní (Kdo volá, Kde, Co se stalo, Počet zraněných, Stav).
- **Penalizace:**
 - Nevhodná komunikace, vulgarity nebo zmatené informace mohou vést k tomu, že dispečer sanitku nepošle (nebo ji pošle jinam).
 - Zbytečné blokování linky je hodnoceno trestnými body.

5. ZÁSADY KOMUNIKACE

1. **Identifikace:** Hovor vždy začínejte identifikací: "Zde Tým 3 pro Dispečink..."
2. **Stručnost:** V noci je éter plný. Mluvte stručně. Neřešte do telefonu dojmy, pouze fakta.
3. **Potvrzení:** Vždy dávejte potvrzení, že zpráva byla přijata. "Rozumím, jedeme na bod A."