



پیوست شماره ۱ دستورالعمل برگزاری مانورهای آمادگی مدیریت بحران کشور (سردار شهید حاج احمد کاظمی)

شیوه برگزاری بازی عملیات مدیریت بحران (تمرین دورمیزی)

بازی عملیات مدیریت بحران به عنوان ابزاری ارزشمند برای مدیران بحران، قدم به قدم و به شیوه‌ای شفاف، نظام مند، جمعی و نقدپذیر پاسخی مطلوب به مسائل پیش‌رو داده و ضمن تقویت هوش هیجانی، تحلیل‌گران را در تصمیم‌سازی و مدیران را در تصمیم‌گیری یاری می‌سازد.

تمرین دورمیزی در واقع تمرینی است که طی آن بر اساس سناریوی مطرح شده و شبیه‌سازی شرایط بحران، نمایندگان سازمان‌های مرتبط بدور از هرگونه استرس، فشار و شتاب زدگی تحت تاثیر وقوع حوادث واقعی بمنظور ایجاد شناخت از شرایط و چالش‌های انواع مختلف مخاطرات، ارتباط و شناخت نیروهای سایر دستگاهها و افرادی که در حوادث بایستی با ایشان همکاری نمایند و همچنین آشنایی با مسئولیت، اختیارات و امکانات سایر سازمان‌ها در حوادث گوناگون و با همفکری جمعی بصورت دورمیزی بررسی‌ها و اقدامات لازم را انجام می‌دهند.

محدوده زمانی اجرای مانور دورمیزی ۲ تا ۳ ساعت بوده و بر اساس اهداف تمرین و نیاز مشارکت کنندگان تا رسیدن به نتایج مورد انتظار قابل تمدید خواهد بود. بر اساس مخاطرات مختلف در ایام مختلف سال قابلیت برگزاری دارد. از مزایای برگزاری این نوع مانور می‌توان به کم هزینه بودن و قابلیت اجرای مدل‌های متنوع سناریوی حوادث اشاره نمود. در اجرای مانورهای دورمیزی ارتقاء سطح هماهنگی و هم‌افزایی بین سازمانی، ایجاد شرایط برای بحث‌های مرتبط با سناریو به دور از استرس و فشارهای روانی احتمالی، تمرین نحوه بکارگیری ابزار کمکی و پیش‌نیاز مناسب با سناریو طراحی شده از جمله نقشه‌ها، چارت‌ها، مدل‌ها، عکس‌ها، ماکت‌ها و مورد بررسی و ارزیابی قرار می‌گیرد.



شناخت وضعیت های اضطراری ناشی از مخاطره ی هدف، شفاف سازی های نقش ها و وظایف و بازیابی سیاست ها، برنامه ها و روش ها از دیگر دستاوردهای مانور دور میزی می باشد. در مجموع تمرین، همفکری، تیم سازی و ایجاد آمادگی حداکثری برای برگزاری مانورهای تمام عیار و عملیاتی از ویژگی های این مانور می باشد.

ساختار بازی عملیات مدیریت بحران (تمرین دور میزی):

اجرای بازی عملیات مدیریت بحران به ساختار و سازمان تخصصی نیاز دارد. این ساختار و سازمان شامل اعضاء نقش ها و مسئولیت های عمومی زیر است.

۱- فرمانده یا مدیر بازی

۲- گروه داوران یا ناظران

۳- بازیکنان خودی و حریف

۴- سایر بازیکنان احتمالی

علاوه بر بازیکنان اصلی که به دو تیم آبی «بازیکنان خودی/تیم مدیریت بحران» (دستگاه های اصلی دخیل در مدیریت بحران مانند سازمان های امدادی و خدمات رسان دولتی از قبیل اورژانس، آتش نشانی، شهرداری، هلال احمر و ...) و تیم قرمز «بازیکنان حریف/مخاطره» (فرد یا افرادی که وضعیت های مختلف چالش برانگیز را طرح می کند) تقسیم می شوند، بازیکنان دیگری نیز می توانند در این سازمان و ساختار به ایفاء نقش بپردازند که با رنگ های زیر مشخص می گردند:

رنگ سبز: جامعه امنیتی (واجب، شورای تأمین، قضایی و ...) و نیروهای مسلح (فراجا، بسیج، سپاه، آجا)

رنگ نارنجی: بخش خصوصی، سمن ها و گروه های جهادی

رنگ خاکستری: جمعیت متأثر از حادثه

رنگ زرد: نهادهای بین المللی و غیردولتی، خبرنگاران داخلی و خارجی

رنگ سفید: داوران و ناظران.



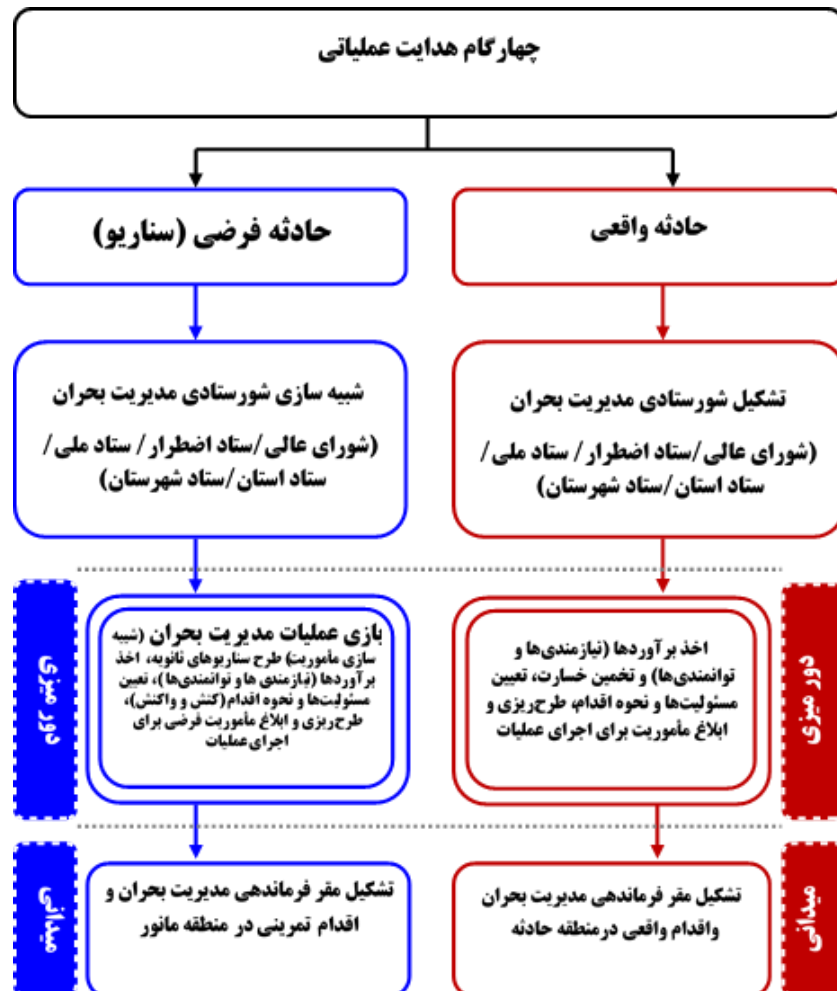
ساختار و سازمان دهی خاص بازی عملیات مدیریت بحران :

بر اساس نوع مأموریت، نقش ها و مسئولیت های عمومی، بازی عملیات مدیریت بحران در سه سطح تعریف و اجرا می شود.

سطح	مدیر بازی	گروه کنترل/داوران	بازیکنان
سطح یک	رئیس ستاد ملی یا جانشین وی	سازمان مدیریت بحران کشور	دستگاه های موضوع ماده ۲ قانون مدیریت بحران و نمایندگان بخش های خصوصی و مردمی در سطح ملی+سایر
سطح دو	رئیس ستاد استانی یا جانشین وی	تیم ارزیابان سازمان مدیریت بحران کشور	رده های متناظر دستگاه های موضوع ماده ۲ قانون مدیریت بحران و نمایندگان بخش های خصوصی و مردمی در سطح استان+سایر
سطح سه	رئیس ستاد شهرستان یا جانشین وی	تیم ارزیابان سازمان مدیریت بحران کشور / اداره کل بحران استان	رده های متناظر دستگاه های موضوع ماده ۲ قانون مدیریت بحران و نمایندگان بخش های خصوصی و مردمی در سطح شهرستان+سایر

فرایند و روش هدایت عملیات مدیریت بحران (دورمیزی و میدانی):

با توجه به اهمیت و حساسیت موضوع عملیات مدیریت بحران، در این بخش به فرایند چهارگام هدایت عملیاتی در دو حالت واقعی و فرضی پرداخته می‌شود. لازم به ذکر است در این فرایند شیوه اجرای عملی بازی عملیات مدیریت بحران در دو حالت دورمیزی و میدانی تبیین خواهد شد.





فرایند و شرح اقدام‌های چهارگام هدایت عملیاتی در مدیریت بحران :

