

REGRAS DO PROGRAMA 5S

O combinado antes do jogo — descarte, identificação, papéis, rituais e acordos do time



COMO USAR

- 1. Preencha este documento **com o time reunido, antes de tocar na área** — regra combinada no meio da arrumação vira discussão, não padrão.
- 2. Defina os **critérios de descarte** em números (tempo sem uso, quem decide, prazo de quarentena): "acho que não serve" não é critério.
- 3. Feche **um único padrão de identificação** (etiqueta, endereço, cores) — é ele que a Implementação vai aplicar em toda a área.
- 4. Distribua **papéis e rituais** com nome, frequência e duração. Ritual sem dono e sem hora marcada não acontece.
- 5. Escreva os **acordos do time** com as palavras do próprio time e deixe o documento visível na área.

ÁREA PILOTO	LÍDER DO PROGRAMA	DATA DE APROVAÇÃO DAS REGRAS

1. CRITÉRIOS DE DESCARTE a régua do Seiri — decidida antes, aplicada sem drama

CRITÉRIO	DEFINIÇÃO DO TIME
Regra de tempo sem uso	
Quem decide o destino	
Área de quarentena	
Destinos possíveis	

2. PADRÃO DE IDENTIFICAÇÃO um padrão só — quem entra na área entende sem perguntar

ELEMENTO	PADRÃO DEFINIDO
Formato da etiqueta	
Endereçamento	
Cores de demarcação	

3. PAPÉIS E RESPONSABILIDADES

PAPEL	QUEM	RESPONSABILIDADE
Patrocinador		
Líder do programa		
Time da área		
Auditor		

RITUAL	FREQUÊNCIA	DURAÇÃO	PARTICIPANTES

5. ACORDOS DO TIME

escritos com as palavras de quem vive a área

NOSSOS COMBINADOS

Ex.: nada no chão fora da demarcação · quem pega, devolve pro endereço · etiqueta vermelha só o líder remove · achou desvio, registra na hora · foto-padrão vale mais que opinião

DICA DO ESPECIALISTA

Regra boa é a que o time consegue **cumprir no pior dia**, não no melhor. Comece com poucos combinados e cumpra todos — é melhor que dez regras bonitas ignoradas. E quando uma regra se mostrar errada na prática, **mude a regra em reunião**, com data e assinatura: mudar no grito é o primeiro passo pra abandonar o programa.