

L. Ron Hubbard



**Manuale dei
Procedimenti di Assistenza**

PREFAZIONE



Dalle miracolose guarigioni fisiche alle riparazioni dei matrimoni “irreconciliabili”, milioni di persone hanno sperimentato i sensazionali risultati delle assistenze, risultati che sono stati ottenuti, in modo notevole, attraverso l’uso di solo una piccola parte dell’intera tecnologia.

Ron, infatti, sviluppò durante gli anni un enorme numero di procedimenti di assistenza, per aiutare ad alleviare gli effetti dei traumi fisici ed emotivi ed accelerarne la guarigione. Queste pagine contengono il primo vasto insieme della inestimabile tecnologia delle assistenze.

Per rendere disponibile questa completa compilazione di dati sulle assistenze, si intraprese un esteso progetto di ricerca, seguendo precise direttive che furono ideate da Ron.

Il personale del progetto studiò attentamente tutte le conferenze, i libri, i bollettini tecnici e gli scritti di Ron, individuò ogni singolo procedimento di assistenza e lo mise insieme in un solo libro.

Un certo numero di questi procedimenti esiste solo sui nastri registrati negli anni '50, nastri che non vennero mai distribuiti.

I dati furono conosciuti solo da quelli che assistettero alle conferenze. Ora sono disponibili a tutti gli Scientologist per il loro uso.

Ora queste persone possono causare liberamente i miracoli della tecnologia delle assistenze di Ron, su amici, famiglia, soci e persone bisognose ovunque.

TAVOLA DEI CONTENUTI

- 01-Procedimenti delle Assistenze
- 02-L'uso di questo Manuale
- 03-Guida di Base nel Fare le Assistenze
- 04-HCOB 21 Ott. 1971, Assistenze di Scientology
- 05-HCOB 12 Mar. 1969, PC è Pre-OT Fisicamente Malati

Sezione Uno

Assist di Base per Malattie e Ferite

- 01-Assistenza tramite Contatto
- 02-Assistenza tramite Tocco
- 03-Assistenza fatta sui Nervi
- 04-Procedimento di Comunicazione con il Corpo
- 05-Assistenza tramite Procedimento di Localizzazione
- 06-Come rendere Sobria una Persona
- 07-Assistenza per le persone in stato d'incoscienza
- 08-Le Assistenze e la Società
- 09-Esercizi Pratici
- 10-Assistenza tramite Contatto
- 11-Assist di Base per Assistenza tramite Tocco
- 12-Malattie e Ferite Assistenza Localizzativo
- 13-Assistenza per i Nervi
- 14-Procedimento di Comunicazione con il Corpo

Sezione Due

Assistenze Supplementari per Trattare Ferite e Malattie

- 01-Raggiungere e Lasciare su Parti del Corpo Malate o Ferite
- 02-Raggiungere e Lasciare su altre Parti del Corpo e Malattie non Doloranti, l'Ambiente, il Corpo Stesso, il Localizzare Dove una Lesione Avvenne, la Cosa Che Ferì il Pc.
- 03-Dove è Accaduto?
- 04-Dove sei tu Ora?
- 05-Ciao ed Okay

- 06-Procedimento Comunicazione
- 07-Guarda Quel (Oggetto). Decidi la Lesione che non può Avere
- 08-Impediscigli di Andare Via
- 09-Scopo
- 10-Qualcosa Nulla
- 11-Tienilo Fermo
- 12-Individua il Punto
- 13-Dove Tu non Stai Venendo (Ferito)
- 14-Qualcosa Peggior Di
- 15-Altre Malattie
- 16-Qualcun'Altro Ha Quella Condizione
- 17-Assistenza per un Atleta o Qualcuno Ferito
- 18-Metti la Tua Attenzione sulla Mia Mano
- 19-Tollerare lo Spazio
- 20-Un Procedimento di Havingness
- 21-Localizzare l'Ambiente del Tempo presente
- 22-Percorre Aiuto su una Ferita
- 23-Livelli Accettabili di Malattia
- 24-Luoghi in cui la parte malata è al sicuro
- 25-Procedimento per risolvere una Malattia o Condizione Fisica
- 26-Procedimento per una Malattia
- 27-Attenzione
- 28-Malato o Ferito ed è stato in una stanza piccola Per un lungo periodo

Sezione Tre

Assist per risolvere Specifiche Difficoltà

- 01-Come Rendere Sobria una Persona
- 02-Assistenza per il Mal di Denti
- 03-Procedimento per un Raffreddore Comune
- 04-Fare una Passeggiata (una Cura Certa)
- 05-Assist Per l'insonnia
- 06-Assistenza per qualcuno che ha distrutto l'auto
- 07-Procedimento di Comunicazione Per un Incidente d'Auto
- 08-Procedimento per l'Attenzione Fissa su qualcosa Che non va con il Corpo
- 09-Perdita di una persona
- 10-Assistenza per qualcuno che non si muove
- 11-Assistenza per qualcuno che è Indisposto Dopo un volo in Aereo

- 12- Procedimento per Occuparsi di una Persona Che Zoppica od uno Zoppo
- 13- Assistenza da Percorrere in una Sala d'Emergenza
- 14- Assistenza per Qualcuno con il timore Di una Malattia
- 15- Percorrere Momenti Piacevoli
- 16- Procedimento del Postulato
- 17- Conclusioni
- 18- Assistenza del Procedimento sullo Sforzo
- 19- Senti la Vitalità (Procedimento sullo Sforzo 1952)
- 20- Assistenza per una Lite con il Coniuge
- 21- Risolvere la Pericolosità dell'Ambiente
- 22- Ambiente Minaccioso
- 23- Procedimento per Qualcuno che Sente Tutti Ostili
- 24- Procedimento per Qualcuno che è continuamente Ammalato
- 25- Un Assistenza per un Attacco di Cuore
- 26- Procedimento per una Ansietà di Stomaco
- 27- Procedimento per uno Stomaco da Terrore
- 28- Assistenza per una Eccessiva Emorragia Nasale
- 29- Procedimento per l'Artrite
- 30- Assistenza per Qualcuno che sta Morendo
- 31- Un Procedimento per la Paralisi
- 32- Procedimento per Qualcuno con una Condizione Fisica
- 33- Posti Dove la Condizione non è
- 34- Migliorare una Malattia Psicosomatica
- 35- Procedimento per Spegnerne un Somatico
- 36- Procedimento di Comunicazione per un Somatico Cronico

Sezione Quattro

Assistenze per Bambini

- 01- Per un Bimbo Appena Nato
- 02- Assistenza per un Bambino che si Sente Turbato
- 03- Occuparsi di un Bambino che sta Piangendo
- 04- Un Bambino che si Sente Male
- 05- Un Bambino che sta Correndo Intorno alla Stanza
- 06- Dimmi Qualcosa di Peggioro 154
- 07- Bambino con un Difetto Fisico o Malattia Psicosomatica
- 08- Dove è Successo? Dove sei Ora?

- 09-Guarda le Mie Dita
- 10-Assistenza d'Emergenza per un Bambino Che si è Appena Ferito
- 11-Metodo per Occuparsi di un Bambino Arrabbiato
- 12-Assistenza per una Lieve Ferita Fisica
- 13-Occuparsi di un Bambino che è stato Arrabbiato Per Qualche Tempo
- 14-Imitazione
- 15-Toccare
- 16-Procedimento per Occuparsi di un Bambino Malato
- 17-Occuparsi di un Bambino che si è Appena Svegliato da un Incubo

Sezione Cinque

Assistenze per la Gravidanza e il Postpartum

- 01-Assistenza per una Donna che ha Difficoltà Con il Parto
- 02-Procedimento per una Nuova Madre
- 03-Assistenza per una Donna che ha Partorito
- 04-Impediscigli di Andare Via, Dopo la Gravidanza

Sezione Sei

Assistenze per la Febbre

- 01-Assistenza per la Febbre Versione A
- 02-Assistenza per la Febbre Versione B

Sezione Sette

Assistenze per il Posto di Lavoro

- 01-Fare una Passeggiata intorno all'Isolato
- 02-Raggiungere e Lasciare
- 03-Impediscigli di Andare Via, sul Posto di Lavoro
- 04-Tienilo Fermo, sul Posto di Lavoro
- 05-Procedimento di Comunicazione

Sezione Otto

Azioni di Assistenza di Dianetics

- 01-R3RA Narrativa sull'Incidente Stesso
- 02-Occuparsi di Qualunque Secondario
- 03-Prearcertare l'Episodio
- 04-L3RH
- 05-Facsimili di Servizio
- 06-Dolori Irrisolti

Sezione Nove

Azioni di Assistenza Avanzate

- 01- Rudimenti sulla Malattia o Ferita
- 02- L1C
- 03- Preverifica
- 04- Datare e Localizzare
- 05- Comunicazione a Due Sensi sul Postulato
- 06- Comunicazione a Due Sensi sulla Confusione
- 07- Precedente
- 08- Comunicazione a Due Sensi sul Punto di Mistero
- 09- Rudimenti Prima della Malattia o Ferita
- 10- Preverifica sulla Confusione Precedente
- 11- PTS C/S-1
- 12- Comunicazione a Due Sensi sulla Presenza Soppressiva
- 13- Interviste PTS
- 14- Rudimenti sul Terminale Antagonistico
- 15- Ricerca e Scoperta
- 16- Comunicazione a Due Sensi sull'Accordo
- 17- Comunicazione a Due Sensi sulla Protesta
- 18- Comunicazione a Due Sensi sulla Predizione
- 19- Comunicazione a Due Sensi sulle Perdite
- 20- Havingness
- 21- Occuparsi del TA Alto o Basso
- 22- L&N, Verificare e Correggere
- 23- Malattia o Ferita dopo l'Auditing
- 24- Immagine Bloccata (Prima e Dopo)
- 25- Risolvere le Ragioni per non Riprendersi
- 26- Stanchezza

Sezione Dieci

Risolvere Incoscienza Coma e Shock

- 01-Assistenza per Persone Inconscie
- 02-Procedimento per Qualcuno che è incosciente Od in Coma
- 03-Procedimento per Risolvere Shock o Catatonia
- 04-Il Procedimento “Riporta in Vita”

Sezione Undici

Informazioni

- 01-Risultati Pratici
- 02-I fattori delle Assistenze
- 03-Come aiutare una persona a guarire
- 04-Glossario
- 05-Cenni Biografici di Ron Hubbard

PROCEDIMENTI DELLE ASSISTENZE



PROCEDIMENTI DELLE ASSISTENZE

Un'assistenza è qualunque cosa venga fatta per alleviare un disagio del tempo presente. E' un'azione intrapresa per assistere lo spirito ad affrontare le difficoltà fisiche. Il modulo delle assistenze, è una parte vitale della tecnologia di Scientology e Dianetics.

Le assistenze sono applicabili a tutti i livelli della Carta dei Gradi e sono spesso la prima introduzione di una persona in Dianetics e Scientology. Esistono molte opportunità di usarle nella vita di tutti i giorni. Effettivamente ogni Scientologist racconta la storia delle miracolose vittorie e delle guarigioni che egli stesso ha sperimentato, sentito al riguardo o procurato ad un altro, attraverso l'applicazione di questi procedimenti.

Sebbene le assistenze non siano intese a sostituire il trattamento medico, esse fanno molto per alleviare il dolore fisico ed il disagio. Questo manuale contiene le assistenze di base, come l'Assistenza tramite Tocco, che può essere usata in molte situazioni differenti. Ci sono anche un gran numero di procedimenti di assistenza destinati a specifiche difficoltà o condizioni: dall'aiutare un bambino a superare gli urti e le bollature, al trattare i collaboratori sul posto di lavoro; dall'assistere qualcuno nel riprendersi da un raffreddore, al far uscire una persona dal coma!. I risultati della tecnologia delle assistenze, quando applicate, non sono privi di sorprese. Una dimostrazione di questo fu una bambina con un'emorragia nasale persistente. La bimba era emorragica e nell'ospedale le sue condizioni erano peggiorate a causa di un impacco con garza fatto al suo naso per arrestare l'emorragia. Un auditor percorse "Tieni la tua faccia ed impediscile di andare via," "Tieni il cuscino ed impediscigli di andare via," "Tieni la tua faccia ed impediscile di andare via," "Tieni il cuscino ed impediscigli di andare via." L'emorragia si arrestò e si coagulò.

L'assistenza salvò effettivamente la vita della bambina. In un altro caso, una donna che aveva partorito una quindicina di giorni prima, era ancora degente nel letto dell'ospedale. Nessuno la voleva dimettere perché era troppo debole e non poteva sostenersi. Un auditor percorse un procedimento di assistenza con il comando: "Localizza un punto dove tu non stai partorendo." Questo pose rimedio al caso in sei minuti: la donna si alzò quel pomeriggio ed andò a casa. Lo staff dell'ospedale non poteva credere che quella semplice azione potesse aver avuto un simile effetto. Un uomo la cui moglie morì di recente, entrò in apatia; tutto l'interesse nella vita si era dissolto. Usando la tecnologia delle assistenze di Dianetic, venne audito sull'incidente che causò la perdita. Dopo che l'assistenza venne completata, egli sembrava una quindicina d'anni più giovane, si sentiva molto meglio fisicamente e di nuovo prese ad interessarsi della vita! .

L'USO DI QUESTO MANUALE

Questo manuale serve per tutti gli Scientologist, non importa quanto o quanto poco addestramento essi abbiano avuto. Sia gli Scientologist relativamente nuovi che quelli molto esperti, troveranno qui ogni procedimento di assistenza sistemato in modo da essere facilmente individuato.

Parecchi Bollettini di HCO sul soggetto delle assistenze, sono stati inclusi per il tuo riferimento. È vitale, per chiunque stia consegnando delle assistenze, conoscere i principi dati in queste pubblicazioni.

I procedimenti stessi delle assistenze hanno particolari istruzioni per il loro uso, includendo l'informazione sul motivo per cui ogni assistenza viene usata, gli esatti comandi, la procedura per la loro consegna ed i riferimenti della fonte originale.

Questi procedimenti sono stati raggruppati nei seguenti tipi generici:

Assistenze di Base per Malattie e Ferite

Assistenze Supplementari per il Trattamento delle Ferite e Malattie

Assistenze per Trattare Specifiche Difficoltà

Assistenze per Bambini

Assistenze per la Gravidanza ed il Dopo Parto

Assistenze per la Febbre

Assistenze per il Posto di Lavoro

Azioni dell'Assistenza di Dianetics

Azioni dell'Assistenza Avanzata

Trattamento dell'Incoscienza, Coma e Shock

Sebbene le assistenze siano catalogate in modo da farle trovare facilmente, non ci si limita solo ai procedimenti di una particolare sezione quando ci si sta occupando di un preclear. Per esempio, ad una persona molto malata si dovrebbero fornire le assistenze adatte, prese da un numero di categorie differenti. Qualche volta si prende una serie di procedimenti di assistenza per fare sentire veramente bene qualcuno o per guarirlo completamente dopo un incidente, una malattia o un'operazione.

Le assistenze nella prima sezione, sono le cinque assistenze più fondamentali e sono tutte veramente facili da imparare. Sarebbe consigliabile studiarle ed esercitarvisi, perché sono

spesso richieste nelle situazioni d'emergenza, come in un incidente o in una ferita. Queste assistenze sono rivolte a tutti i tipi di malattie o lesioni.

La Sezione due, le Assistenze Supplementari per il Trattamento di Ferite e Malattie, fornisce un numero di procedimenti da usare quando si ha a che fare con qualcuno che è indisposto, che ha avuto un incidente o altre lesioni, un'operazione, un intervento dentistico, ecc.. Quando si sta trattando qualunque seria malattia o ferita, si devono usare tutti i procedimenti che sono necessari per aiutare ad ottenere una piena guarigione del caso.

Le Assistenze per Trattare Specifiche Difficoltà contengono procedimenti da applicare a situazioni tali come il raffreddore, un mal di denti, l'insonnia o una minaccia dell'ambiente. Questi procedimenti sono tutti facili da imparare ed usare e saranno utili in molti rapporti che si hanno con le persone. Chi non ha avuto l'esperienza di imbattersi in un amico che aveva appena litigato con il coniuge? C'è un procedimento, in questa sezione, per occuparsi di qualunque sconvolgimento che risulta da un tale litigio.

La sezione successiva, le Assistenze per Bambini, fornisce un numero di assistenze per audire neonati, come anche bambini più grandi. Questi procedimenti possono far diventare la crescita un'esperienza molto più divertente per qualunque giovane persona. La sezione Cinque, contiene le Assistenze per la Gravidanza e il Dopo Parto, includendo le assistenze che il marito può fare per la gestante o nuova mamma, in aggiunta a parecchie altre assistenze che possono essere di immenso aiuto per una donna, nell'attraversare il periodo della gravidanza e del parto.

Le Assistenze per la Febbre, contengono le assistenze che sono usate per far scendere la febbre ad una persona. Questi procedimenti sono percorsi con un EMeter; ce ne uno che viene usato se la persona è in grado di alzarsi e camminare ed un altro per una persona seriamente malata, con la febbre.

La Sezione Sette, include le Assistenze per il Posto di Lavoro. In aggiunta alle assistenze di base imparate nella Sezione Uno, questi procedimenti saranno utili a causa dei molti infortuni e disavventure che possono accadere ai collaboratori.

Nella Sezione Otto, vengono fornite le Azioni dell'Assistenza di Dianetics. E' richiesto un Auditor di Classe V, di Dianetics della Nuova Era, per consegnare alcune di queste assistenze. Le Assistenze di Dianetics sono spesso necessarie per portare un caso alla completa guarigione. Sarebbe meglio diventare qualificati per consegnare queste assistenze.

Le Azioni dell'Assistenza Avanzata, nella Sezione Nove, sono percorse con un E-Meter. Queste azioni si indirizzano a cose come postulati per avere lesioni o malattie, confusioni precedenti, mistero riguardo la malattia o la ferita, ed un numero di altri fattori che devono essere trattati su qualunque persona che stia ricevendo un programma di assistenza.

La sezione finale, il Trattamento dell'Incoscienza, del Coma e dello Shock, fornisce le procedure tecniche per fare uscire qualcuno dal coma o dallo stato di shock, e "l'Assistenza per Riportare in Vita", che viene usata con successo per rianimare una persona che ha letteralmente lasciato il suo corpo a causa della morte.

Non si può ribadire troppo sovente che si devono studiare ed imparare questi procedimenti in modo da essere in una posizione tale da usarli ogni volta che ne insorga la necessità. Puoi non avere sempre con te questo libro, quindi, maggiore confidenza avrai sull'uso di più assistenze, più sarai in condizioni migliori tu e quelli intorno a te.

Tavole delle Assistenze

Questo manuale ha l'importante caratteristica di aiutarti ad individuare quale procedimento di assistenza deve essere usato in qualche data situazione. La sezione finale contiene sei esaurienti tavole che elencano i procedimenti applicabili a specifici sintomi o situazioni. Queste tavole includono sia le semplici azioni di assistenza fatte lì per lì, sia le complete e formali tecniche di auditing.

Per usare le tavole, si cerca semplicemente la condizione o situazione e si trovano i procedimenti da percorrere. Sperimentalo e vedrai com'è facile.

Nella determinazione di quali assistenze si devono usare, si deve capire che esse non sono intese per far progredire un caso sulla Carta dei Gradi. Alleviano gli immediati effetti spirituali delle malattie, lesioni o sconvolgimenti, affinché la persona possa poi mettere l'attenzione sull'avanzamento lungo il Ponte verso la Totale Libertà.

Uso dell'E-Meter

La larga maggioranza dei procedimenti di assistenza di questo manuale può essere percorso senza l'uso di un E-Meter e senza un addestramento formale per auditor. Non ci sono limitazioni per gli Scientologist che usano la tecnologia dell'assistenza.

I procedimenti che richiedono un E-Meter ed un auditor addestrato, sono quelli forniti nella Sezione Sei, Sezione Otto e Sezione Nove.

Idealmente si dovrebbe essere addestrati per usare un E-Meter e per usarlo nella consegna delle assistenze.

Fenomeni Finali

Ogni procedimento di assistenza è percorso fino al suo fenomeno finale.

La definizione di fenomeno finale è: quegli indicatori nel pc e nel meter che mostrano che una catena o procedimento è terminato.

Il fenomeno finale di un procedimento di assistenza è generalmente una realizzazione e degli indicatori molto buoni (preclear felice). Questo si applica a tutte le assistenze di questo volume, eccetto dove diversamente specificato nelle istruzioni. Una tale eccezione è il PROCEDIMENTO DEL POSTULATO, contenuto nella Sezione Tre, che è percorso finché il postulato viene individuato ed il preclear ha degli indicatori molto buoni.

Gli auditor addestrati nell'uso di un E-Meter hanno un dato supplementare sul fenomeno finale, che impiegano quando audiscono.

Nell'auditing dell'assistenza, l'auditor inizia a portare a termine uno specifico risultato per il preclear, come un aiuto per alleviare il raffreddore o accelerare la guarigione della ferita ad una gamba. L'auditor deve rendersi conto che una persona ferita, che è sotto un intenso stress emotivo o fisico, può non avere indicatori entusiastici nella prima seduta di assistenza; in tal caso, una semplice espressione di sollievo sarebbe il fenomeno finale.

Non è insolito dover dare, giorno dopo giorno, le assistenze ad una persona per portarla alla piena guarigione. Con i procedimenti delle assistenze si devono superare gli ostacoli finché si ottiene il risultato completo.

LINEE GUIDA NEL FARE LE ASSISTENZE

- 01- La regola base di un'assistenza è farla. Concludila.
- 02- Chiedi sempre il pronto soccorso e l'attenzione medica quando è necessario.
- 03- Un'assistenza non è un sostituto delle cure mediche o dei trattamenti dati da un dottore qualificato. Per prima cosa, chiama il dottore. Poi assisti la persona come puoi.
- 04- Informa la persona del fatto che l'assistenza è incominciata con "Inizio dell'Assistenza" e termina con "Fine dell'Assistenza." Un'assistenza, come una seduta di auditing, ha un inizio ed una fine.(Se è necessario, fornisci una breve spiegazione di cosa significa "assistenza.")
- 05- Segui sempre il Codice dell'Auditor.
- 06- Non scoraggiarti se non ottieni una completa guarigione della persona con una singola seduta di assistenza. Tieni duro finché ottieni un risultato.
- 07- Non promettere mai ad una persona che curerai qualche malattia o condizione fisica. Le assistenze non sono dei trattamenti medici. Un'assistenza aiuta la persona a guarire se stessa.
- 08- Non forzare un preclear che è ferito o malato. Egli richiede un auditing molto leggero che sopporta fino a quando starà meglio.
- 09- Dove è possibile, nel trattare una persona ferita o ammalata, tieni sedute brevi.
- 10- Soprattutto, usa le assistenze di questo libro.

Una buona comprensione di questi procedimenti di assistenza ed una reale familiarità sul come usare questo manuale, ti permetterà di causare dei sorprendenti risultati al riguardo. Troverai una gran soddisfazione nell'alleviare facilmente il disagio ed il travaglio di quelli intorno a te. Potresti perfino compiere miracoli.

BOLLETTINI TECNICI



HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

HCO BULLETIN DEL 21 OTTOBRE 1971
(Preso dalla Sez I del Libretto dell'HQS, adattata
dall'ABILITY 73, "Assistenze in Scientology", di
L. Ron Hubbard. Adattata e ripubblicata per il
Co-Audit dell'HQS)

Remimeo

ASSISTENZE IN SCIENTOLOGY

**DEFINIZIONE: UN'ASSISTENZA: UN'AZIONE INTRAPRESA DA UN
MINISTRO PER ASSISTERE LO SPIRITO AD AFFRONTARE DIFFICOLTÀ
FISICHE.**

Di norma un'assistenza non viene fatta in una seduta formale. Il modo in cui il termine è stato usato è: un'attività molto semplice per alleviare una difficoltà immediata che dà dei fastidi.

Ad essere più specifici e definitivi un'assistenza è qualsiasi cosa che venga fatta per alleviare un disagio del tempo-presente.

Un'assistenza potrebbe essere fatta quasi ovunque. All'inizio della seduta, non importa quanto formalmente quella seduta venga fatta, stai percorrendo un'assistenza.

Hai una stanza di auditing. Hai un preclear, e tu sei l'auditor. Tu sai tutte queste cose, ma il preclear no. Non chiamarla una seduta formale. Di al preclear che si tratta di un'assistenza e che non ci sarà nulla di troppo faticoso. Nel fare un'assistenza, si dovrebbe dire al preclear che "questa è soltanto un'assistenza" per cercare di alleviare un po' il dolore alla sua mano, e che dopo di ciò terminerai.

L'occuparsi di un'assistenza in quanto auditor è differente dall'occuparsi di una seduta formale, dato che il fattore di controllo è notevolmente allentato, a volte completamente assente.

Uno dei fattori delle assistenze è che un'assistenza ha, in gran parte della sua anatomia, un "cercare di aiutare". Ricordatevi che state soltanto cercando di aiutare, e non abbattetevi se la spina dorsale del vostro assistito non guarisce istantaneamente.

Un altro fattore è che un'assistenza si differenzia da, ed è definita come l'indirizzarsi al gioco che qualcuno sa che sta giocando.

Quali tecniche comprenderebbe un'assistenza? Tutte quelle che possono aiutare. E quali sarebbero?

Una delle più facili da eseguire è il Processing Localizzativo. Dite alla persona: “Guarda quella sedia. Guarda quel soffitto. Guarda quel pavimento. Guarda quella mano” (l’auditor indica gli oggetti), quando ha una mano ferita, ed il dolore diminuirà. Questa è un’assistenza molto facile.

Per esempio, una persona ha una spalla dolorante. Gli toccate la mano dello stesso braccio e dite:

“Chiudi gli occhi e guarda le mie dita”. Assicuratevi che tenga gli occhi chiusi. Lo toccate poi al gomito e dite: “Guarda le mie dita”. Fatelo ovunque sul suo corpo. Semplicemente toccatelo e dite:

“Guarda le mie dita”. Questo è un procedimento di comunicazione che sposta la sua concentrazione dalla ferita a qualcos’altro che si trova piuttosto vicino alla ferita, e così non si provoca uno shock troppo grande. Questo riduce l’havingness, ma è positivo e dà risultati positivi. Può essere fatto da una persona non addestrata.

Si può insegnare questa assistenza a chiunque. Dite: “Se qualcuno ha un’ematoma, una ferita, una bruciatura, un taglio, il modo di occuparsene è di dire alla persona di chiudere gli occhi, e poi toccare l’area vicina e distante alla prossimità dell’area ferita, chiedendogli, con gli occhi chiusi, di guardare le tue dita. Toccalo in questo modo diverse volte. Sperimenterà dei dolori improvvisi nell’area, e scoprirai che il ‘trauma psichico’ è stato scaricato”.

Scoprirete che la maggior parte delle persone non ha alcun turbamento riguardo al contatto fisico.

La maggior parte delle persone pensa che questa sia la cosa da fare.

Diciamo che si vuole dare un’assistenza ad una persona che ha una difficoltà molto indefinita. Questa è la più difficile a cui dare un’assistenza. La persona ha un dolore ma non sa dire dove. Non sa che cosa le sia successo. Semplicemente si sente male. In questo caso usa il Processing Localizzativo. Scoprirai che questo procedimento funzionerà quando altri procedimenti falliscono.

Un’assistenza porta con sé una certa responsabilità. Se date un’assistenza occasionale a qualcuno là fuori nel pubblico e non gli mettete poi il vostro biglietto da visita in tasca, state facendo un errore.

Il motivo di ciò è che non saprà da chi e da dove è arrivato l’aiuto. Un auditor che dà un’assistenza sta lasciando un’ombra su molte persone dato che esse non hanno la minima idea di che cosa sia successo. Lui dice: “Fai questo, fai quello” magari vince, magari ha una sconfitta, perchè questa è il tipo di seduta meno calcolata per procurare risultati ordinari. Ma nel complesso queste persone sono state aiutate. Non sanno esattamente da che cosa, tranne che per il fatto che l’auditor ha continuato a ripetere alcune parole. Non sanno nemmeno che è un auditor. Non sanno proprio nulla a riguardo. Mostrate alle persone che possono ottenere ulteriore assistenza, e da chi l’assistenza è stata data.

Siate voi stessi. Siate positivi. Siate professionali e precisi. Abbiate un biglietto da visita, e assicuratevi che sia facilmente comprensibile. Non chiedete il permesso di farlo.

Semplicemente fatelo. Non c’è alcun motivo di andare in giro a dare assurde spiegazioni. Se state per aiutare qualche sconosciuto, aiutatelo. Non mettetevi a dare spiegazioni a lui o a qualche spettatore, aspettando che qualcuno vi dia il permesso. Non preoccupatevi

proprio. Agite come se voi foste gli incaricati, e lo sarete. E questa è la parte essenziale della conoscenza su come fare un'assistenza.

Voi dovete essere la persona in carica. Ciò deve essere così buono, per quanto vi riguarda, che si viene a superare l'informalità della seduta in misura molto marcata. Se lo fate estremamente bene, l'assistenza equivarrà ad auditing.

Supponiamo che ci sia stato un grande incidente e che una folla di persone stia pressando attorno.

La polizia sta cercando di respingere le persone. Beh, spingete indietro le persone, e poi spingete indietro la polizia. Dite: "Agente, tenete a distanza queste persone". Così vi avvicinate alla vittima e la rimettete in sesto. Se sarete abbastanza LÌ, chiunque altro realizzerà che voi siete l'UNICO ad essere LÌ. Perciò, cose come panico, preoccupazione, stupore, turbamento, il guardare con occhi sognanti da una certa distanza, il chiedersi che cosa sia successo o che cosa si dovrebbe fare, non fanno parte del vostro bagaglio se state effettuando un'assistenza. Sangue freddo, calmo e composto dovrebbero essere le caratteristiche chiave del tuo atteggiamento. Renditi conto che per prendere il controllo di una qualsiasi situazione è necessario soltanto essere lì più di chiunque altro. Non c'è nessuna negromanzia (magia; congiunzione con gli spiriti dei morti per poter predire il futuro) in gioco. Soltanto l'ESSERE lì. Gli altri non lo sono. E se siete lì quanto basta, allora qualcun'altro se la caverà e continuerà a vivere.

Comprendi che un auditor, quando dà un'assistenza, deve compensare con la sua presenza quello che non sta ricevendo dall'ambiente e dagli accordi. Ricade tutto sotto il titolo di volontà di essere lì e volontà di controllare le persone.

Uno dei modi per convincere le persone della propria beingness e del proprio essere lì è quello di esercitare controllo – un'esercitazione del controllo in modo positivo, innegabile, a Tono 40.

Iniziate a controllare la situazione con abbastanza ARC, abbastanza presenza e ovvietà – non ci sarà nessuno dei presenti che non farà un passo indietro e che non vi lascerà controllare la situazione. Ne avete il titolo in primo luogo grazie al superiore "know-how". Il controllo dell'attenzione sul corpo, o del pensiero, comprende la maggioranza della vostra conoscenza. La maggior parte di Scientology punta semplicemente in questa direzione. La cosa che si può osservare è il controllo dell'attenzione, degli oggetti e dei pensieri. Quando siete abbastanza sicuri di poterle maneggiare, e quando sapete in modo conclusivo di poterlo fare, allora sarete in grado di farlo sapere anche a chiunque altro, e glielo farete sapere semplicemente facendolo. Avete a disposizione tutte queste cose quando fate un'assistenza.

Non pensereste mai ad una rivolta come ad una situazione che abbia bisogno di un'assistenza, o che un'assistenza sia applicabile ad una rivolta, ma una rivolta è semplicemente una ferita o condizione traumatica psicosomatica momentanea sulla terza dinamica. Potete sedare una rivolta? Beh, se potete sedare una rivolta, potete sicuramente sedare una persona che è in una rivolta. L'antitesi di ogni dolore, disturbo o tumulto è l'ordine. La cosa che controlla il tumulto è l'ordine; e, viceversa, la cosa che controlla l'ordine è il tumulto. Serve soltanto portare ordine in una situazione confusa, e portare confusione in una situazione ordinata per controllare ogni cosa nel campo del movimento, azione e oggetti. È di una semplicità fantastica, e richiede un po' di essere compresa. Concepisce l'ordine semplicemente come una posizione, idea o atteggiamento fisso. Un poliziotto sa che cosa

dovrebbe fare. Forse metterà un laccio emostatico oppure no. Tenere la gente alla larga e fermare ogni cosa è la sua idea di quello che si dovrebbe fare. Ora potete aiutare o appoggiare l'ordine che sta creando, oppure cancellare l'ordine creando una confusione che non è in grado di maneggiare. Fra le due, la prima è la migliore in quella situazione. Aiutate e supportate e coronate l'ordine che sta creando. Se voi lo accusaste di avere una scena dell'incidente confusa, che per ora non è per nulla confusa, e gli chiedeste di metterla in ordine, incanalereste la sua attenzione nella direzione in cui è già andata, e così controllereste la sua attenzione.

Ricordate: quelle persone si stanno ancora muovendo un po'; stanno ancora respirando. C'è ancora un pochino di movimento che continua. Se gli chiedeste qualcosa del tipo: "Non possiamo avere un po' più di silenzio e di ordine qui?", percepirebbe all'istante che ci sia ben troppa confusione e movimento, e semplicemente verrebbe sotto la vostra direzione, perchè avete semplicemente incanalato la sua attenzione nella direzione in cui stava già andando. Perciò, avete preso il controllo.

Se voleste mai rovesciare un ordine fisso, create confusione. Se volete rovesciare una confusione, create un ordine fisso. Individuate quegli esseri che nella scena hanno l'attenzione incanalata nella direzione in cui volete che vada, e aiutate e appoggiate quell'attenzione che esiste già. Oppure, quando ci sono troppe posizioni fisse e idee fisse da sormontare, semplicemente individuate nella scena le persone turbolente che stanno creando confusione contro quelle idee fisse, e rendete la loro confusione ancora più confusa, allo stesso tempo imponendo un altro ordine in un'altra direzione.

Le meccaniche del prendere controllo di qualsiasi scena confusa, sono semplicemente le meccaniche del cercare di portare il preclear a vedere attraverso al pantano degli scopi, comandi, idee e ambienti incrociati in cui ha vissuto. E che si applichi alla terza dinamica o meno, le leggi rimangono valide e ti dicono che l'imposizione dell'ordine su un preclear viene al primo posto in un'assistenza.

In un'assistenza si conta sempre sul fatto che il thetan stesso, se potesse, farebbe la cosa giusta. Se si lavora su questo postulato, non si sarà mai nel torto. Fatevi l'idea che è qualcos'altro che sta cercando di fare la cosa sbagliata. La nota dominante di un thetan è l'ordine.

Quando state dando un'assistenza ad una persona, come primo passo si mettono in uno stato ordinato le cose nell'ambiente, a meno che non stiate cercando di fermare un'arteria che pompa – ma qui si usa il Pronto Soccorso. Dovete capire che il Pronto Soccorso precede *sempre* un'assistenza. Dovreste osservare la situazione da un punto di vista di quanto Pronto Soccorso sia richiesto. Forse troverete qualcuno con la febbre a 41°. Potrebbe essere sicuramente il caso che si stenda e che si copra, e sebbene gli antibiotici siano molto sopravvalutati, potrebbe stare meglio con un uno di quelli che con un'assistenza, in quel momento.

L'auditing non chiuderà un'arteria pulsante, ma un laccio emostatico sì. Se state andando nel luogo dell'incidente, state andando nelle vicinanze di una grande quantità di distruzione e caos, e sareste proprio degli sciocchi a non avere il Certificato di Pronto Soccorso della Croce Rossa. Spesso dovrete trovare qualche metodo per controllare, occuparvi e dirigere il personale che vi intralcia la strada, prima che possiate dare un'assistenza. Potreste anche

realizzare che un'assistenza richieda che voi controlliate, con l'assistenza, l'intero ambiente e personale coinvolto, se necessario.

Un'assistenza è auditing su diverse dinamiche. È, perciò, molto più difficile da fare dell'auditing in una stanza formale, dato che richiede presenza. Dovete portarvi ad affrontare il fatto che dovete dare abbastanza presenza e abbastanza controllo ad abbastanza dinamiche al punto da portare l'ambiente in obbedienza al vostro postulato. Se postulate che qualcuno si rialzerà e camminerà, allora dovete avere la volontà ed essere capaci di spostare le persone che lo vedranno alzarsi e camminare.

Un buon esempio di un'assistenza sarebbe una persona che sta lavando i piatti in cucina. Si sente un orribile frastuono e la persona cade sul lavandino, sbatte per terra, e mentre cade afferra il coltello da macellaio. Voi entrate e dite: "Ok, lasciate che ci pensi io". Una delle prime cose che dovrete fare sarebbe bendare la mano in modo che smetta di sanguinare. Parte del Pronto Soccorso sarebbe raccogliere i piatti e rimetterli nel lavandino e spazzare i frammenti dandogli un'apparenza più ordinata. Questo è il primo sintomo del controllo. Lei diventa introversa riguardo al taglio al punto tale da non accorgersi particolarmente di quello che state facendo. Ma voi alleviate l'ansia riguardo al sangue che sta perdendo; la vostra prima attenzione al caso è attenzione all'ambiente.

Dopodiché la fate sedere. Spostarla dalla scena dell'incidente non è preferibile all'audirla lì. Forse è esattamente il contrario di quello che si crede, ma è vero. Questo è il motivo per cui si porta un po' di ordine nell'ambiente. La mettete in posizione e poi siete pronti per le tecniche. È molto degno di nota il fatto che per ottenere una guarigione della mano tagliata si sia dovuto introdurre ordine in una sfera più vasta che su una sola mano tagliata.

Se comprendete che la vostra responsabilità si estende sempre più lontano che l'immediata zona di turbamento, non sbagliate mai. Se portate ordine nell'ambiente più ampio, lo portate anche nell'ambiente più ristretto. Se lo portate nell'ambiente più stretto, lo portate anche nell'ambiente più ampio. È una scala a gradiente di quanto ordine potete portare. Nel processing, si deve controllare o dirigere l'attenzione, gli oggetti, la persona o i pensieri della persona ferita. Se siete davvero bravi nel soggetto delle assistenze, dirigerete anche una cosa aggiuntiva: la sua knowingness. Si può controllare la knowingness di un uomo piuttosto facilmente, ma è difficile vederlo. La prima cosa che grossomodo si può osservare di qualcuno, è la sua persona. State cercando di rimetterla in sesto. Non pensate che sebbene abbiate questa persona lì seduta, che l'abbiate anche rimessa in sesto, perchè è ancora messa male. Ma c'è qualcosa che potete sistemare facilmente – a quella è la sua attenzione. Se riusciste ad innalzare la sua attenzione e la sua knowingness allo stesso momento, sareste in ottime circostanze. Spostate e dirigete sempre la sua attenzione, da qui Processing Localizzativo.

Dal momento che è ferita, non sposterete la sua persona in giro. Voi avete la sua attenzione. Non cercate di spostare i suoi pensieri in giro sin dall'inizio, perchè sono dispersi e caotici. Questo vi lascia soltanto con la sua attenzione.

Se qualcuno è in condizioni terribili ed è lì che si contorce, e voi volete dargli un'assistenza, non aspettate che smetta di contorcersi. C'è il rischio che smetta di contorcersi quando è

morto. Quello che fate con lui è dirigere la sua attenzione. Gli dite: *“Chiudi gli occhi e guarda le mie dita”*.

Premete le dita forte abbastanza così che non possa fare a meno di mettere l'attenzione su di esse. In questo modo riuscirete sempre ad avere un'assistenza di successo, dal momento che tutte le assistenze ricadono sotto l'intestazione di controllo. La beingness della persona e la sua presenza rendono possibile il controllo. Perciò parte del controllo è sempre la presenza, l'identità, la persona, colei che si prende l'incarico e che ha le cose sotto controllo. Quando siete in grado di controllare la sua attenzione, il suo corpo e i suoi pensieri, allora sarà in seduta e non starete più facendo un'assistenza.

Le assistenze prevalentemente richiedono che si diriga l'attenzione del preclear e che si metta da parte in un modo o nell'altro la sua persona, e alla fine si prende il controllo dei suoi pensieri sul soggetto. Quando avrete tutte queste 3 cose allineate, non starete più facendo un'assistenza.

Perciò quello che fate in realtà è fare un'assistenza fino al punto in cui la persona può occuparsi dell'episodio o del dolore, la mettete poi in un ambiente più favorevole e gli date dell'auditing.

Quindi l'assistenza è quello che fate per la strada, e l'auditing è quello che fate nella stanza di auditing quando viene da voi dopo che l'assistenza è stata di successo.

L. RON HUBBARD
Fondatore

PC E PRE-OT
FISICAMENTE MALATI
(con una nota sulle droghe)

Mettendo a confronto la malattia mentale e la malattia fisica è molto facile giungere agli estremi. Una scuola afferma che tutti i disturbi derivano dalla malattia fisica.

Un'altra sostiene che provengano dalla malattia mentale.

Lo psichiatra mischia le due cose e asserisce che tutta la malattia mentale è fisica.

È tempo perciò che tutti gli auditor, in particolare quelli di Classe VIII, diano uno sguardo approfondito a quest'area.

Il corpo può essere fisicamente malato in modo acuto (momentaneamente) o cronico (permanentemente). Ossa rotte, nervi lesi, malattie, ciascuna di queste cose può verificarsi in un corpo indipendentemente da qualunque azione mentale o spirituale.

La mente o spirito può predisporre la persona alla malattia o alla lesione. Con ciò s'intende che una persona può essere sconvolta e avere un incidente, oppure decidere di morire e ammalarsi.

Ma una volta contratte, la malattia o lesione diventano una questione fisica e, meglio che a qualsiasi altra cosa, rispondono al trattamento medico qualificato (ordinario e comune, come applicare un laccio emostatico, rimettere a posto un osso o praticare un'iniezione).

Con una persona malata o lesa, si può ridurre il tempo di guarigione o di ripresa rimuovendo il turbamento spirituale o mentale, a condizione che la persona possa essere audita, ma di solito dopo un efficace trattamento fisico. I fatti sono abbastanza evidenti. Audire una persona con una gamba rotta dopo che la gamba sia stata rimessa a posto e che la persona si trovi a suo agio, per rimuovere l'engram dell'incidente o del trattamento e il "motivo" precedente per cui la persona era sconvolta o ebbe l'incidente, può abbreviare il tempo di saldatura dell'osso di 2/3, questo in base a prove reali. Ciò significherebbe passare da sei settimane a due settimane.

Ma l'osso dev'essere messo a posto! Un corpo è un oggetto biologico. Possiede ogni genere di sistemi di comunicazione interna e di funzioni organizzate collegate reciprocamente.

Ora, se tu cercassi di audire un preclear quando la sua malattia è nella fase acuta, lo troveresti difficile da audire, confuso e distratto e incapace di eseguire i comandi. Può facilmente sentirsi sopraffatto. Di certo è improbabile che risponda in modo adeguato. Il corpo lo ostacola moltissimo perché manda ogni genere di messaggi di dolore o di disagio e di confusioni. Due cose stanno procedendo allo stesso tempo: il suo caso in quanto essere spirituale e il suo corpo in quanto oggetto che distrae a causa di dolore o sensazioni.

Il pc attribuisce il corpo al suo caso o il suo caso al corpo.

Generalmente si deve togliere in una certa misura il corpo dall'area di attenzione, prima che qualcosa di utile possa avvenire attraverso l'auditing.

Prendiamo adesso un pc che abbia una malattia da moltissimo tempo. Un pc che sia malato di qualcosa dall'età di otto anni. In realtà non sa di essere fisicamente malato; ne dà tutta la colpa al proprio caso.

In molti casi noi lo audiamo e lui ne trae abbastanza sollievo da guarire poi fisicamente, poiché stava mentalmente o spiritualmente sopprimendo il suo corpo.

Questi successi (e sono numerosi) potrebbero condurci ad una concentrazione sull'aspetto esclusivamente mentale e potrebbero indurre qualcuno a sostenere che tutte le malattie derivano dalla mente. Questo induce qualcuno a commettere l'errore di tralasciare in tutti i casi gli esami e i trattamenti fisici. Certe scuole di guarigione del passato misero in cattiva luce l'intero campo della guarigione presupponendo e dichiarando esattamente questo, comportandosi quindi di conseguenza.

Quando trovi un pc che non risponde facilmente, che appartenga o meno ad uno dei 7 casi "fisicamente malati", dovresti indirizzarlo alla clinica più vicina affinché riceva un completo esame medico, incluse radiografie alla testa e alla spina dorsale, e si faccia esaminare dal punto di vista patologico. Questo perché di solito si scopre che è fisicamente malato, anche se il dolore e il disagio sono repressi. Attualmente vi sono cure per un mucchio di questi disturbi anche senza dover fare delle operazioni "esplorative".

Perciò non sprecare tutti i gradi di auditing su di lui. È malato. Fisicamente.

Questo è il motivo per cui si fa un Modulo bianco. Un lungo passato di malattie e incidenti dovrebbe prepararti a stare all'erta e a mandarlo in una clinica, se il modo in cui risponde all'auditing è anche solo leggermente scarso.

Poi, quando la parte fisica del disturbo è sotto controllo, audisci la persona a livello di assistenza.

Quando starà bene, dagli i Gradi.

Non forzare l'auditing nell'ambito della guarigione fisica. Molto spesso funziona. Ci sono dei tipi speciali di auditing (cancellare lesioni, ecc.) che favoriscono sensibilmente la guarigione. Questo non significa che si dovrebbero evitare tutti i trattamenti medici!

I "casi falliti" sono casi affetti da malattie o lesioni di competenza medica. Senza eccezioni. Quindi perché fallire? I medici e le cliniche ci sono. E ci sono trattamenti usuali e standard. Non si devono invece accettare azioni "esplorative" o discutibili. Queste cose vengono fatte solo quando neanche il medico riesce a scoprire la causa. Se si presenta questa situazione senza via d'uscita, incomincia a fare delle assistenze o cerca degli engram.

Ci sono alcune bizzarre o strane condizioni postoperatorie (cioè dopo l'operazione) e postlesione (cioè dopo una lesione) che si arrendono miracolosamente all'auditing. Un'incisione che abbia delle suppurazioni (il taglio dell'operazione che rimane aperto e non guarisce), un osso che non guarisce dopo che vi è stata applicata una piastra, cose del genere di solito si arrendono all'auditing. Questi dati

di fatto dovrebbero essere usati ma essi non contraddicono la necessità del trattamento medico in primo luogo.

Lo psichiatra è un esempio dell'estremo opposto alla guarigione spirituale. Invece di "tutto mente" dice "tutto fisico".

Fossilizzarsi nell'uno o nell'altro di questi due estremi produce fallimenti.

Lo psichiatra è giunto al suo "tutto fisico" attraverso l'impressione che i sintomi della follia assomiglino a quelli delle persone in stato di dolore o di delirio.

In questi casi la pressione della sofferenza fisica si riversa sulla mente e la opprime.

Dopo un considerevole studio su ciò, mi resi conto che dall'asserzione secondo cui "tutta la pazzia è fisica" poteva essere nato un errore.

Ciò probabilmente è il caso nella stragrande percentuale dei malati di mente. Ma questo non autorizza poi a dire che "tutti i disturbi mentali sono fisici", poiché si può dimostrare che questo non è vero. Ciò è facilmente riscontrabile nella persona che cade ammalata ricevendo cattive notizie e che poi guarisce quando riceve notizie buone. Il grande Voltaire, nel suo letto di morte, ricevette la notizia che gli era stata conferita la Legion d'Onore, dopo una vita di disprezzo da parte delle autorità. Prontamente si alzò dal letto, indossò i suoi vestiti e andò a ricevere l'onorificenza.

Nel caso in cui la pazzia abbia cause fisiche, si potrebbe scoprire che è così, affermarlo e venire immediatamente fraintesi nel modo seguente. La persona che soffre si trova in un generale stato di sofferenza a causa di un nervo da molto tempo schiacciato. Questo effettivo dolore viene distribuito dal suo punto di concentrazione a tutto il sistema nervoso. La persona non riesce a pensare, sembra imbambolata, non riesce a lavorare o agire. Un'operazione elimina la pressione che causa questa condizione. In seguito la persona è mentalmente "sana" in quanto può eseguire le azioni della vita. Dopo alcuni successi di questa natura, lo psichiatra salta alla conclusione che tutti i disturbi mentali siano fisici. Impartisce a un qualche studente degli insegnamenti secondo cui: "Tutti i disturbi mentali sono fisici". Lo studente esce, cerca di capire la cosa, si inventa uno speciale virus o "gene" della pazzia o una speciale malattia chiamata "pazzia". Poi fa ricorso a un mucchio di trattamenti strambi e spesso brutali. Se si taglia un canale nervoso o se gli si provoca uno shock, è possibile arrestare i messaggi di dolore, ma tali azioni inseriscono delle nuove complicazioni che generalmente terminano con una lesione o in una morte prematura se non immediata.

Questo spiega perché i tranquillanti (droghe psicotrope) rendono un paziente razionale o per lo meno in grado di funzionare per un po'. Però hanno anche i loro effetti collaterali. Generalmente, tutto ciò che fanno, come ad esempio l'aspirina, è ridurre il dolore.

I pazienti non sempre sanno di aver male. Reprimono il dolore o la sensazione. A loro sembra normale o che sia la "vita". Quando hanno un'esperienza angosciante o subiscono un incidente, cessano di reprimere e possono diventare "pazzi", vale a dire, vengono continuamente sopraffatti dal dolore o dalla sensazione indesiderata. Non riescono a pensare o agire razionalmente. È persino possibile che siano pazzi soltanto durante certi periodi del giorno e del mese che coincidono con il tempo dell'incidente. Tuttavia soffrono a livello fisico.

Poiché non sono in grado di mangiare o dormire, la loro condizione peggiora per l'esaurimento e possono entrare in vari stati, tra cui una condizione di immobilità simile alla morte oppure possono morire realmente.

L'AZIONE CORRETTA CON UN PAZIENTE MENTALMENTE MALATO È UN ESAME CLINICO COMPLETO E MINUZIOSO, FATTO DA UN MEDICO COMPETENTE.

Può darsi che il medico trovi malanni, fratture, commozioni cerebrali, tumori o QUALUNQUE MALATTIA COMUNE che sia sfuggita al trattamento e sia diventata cronica (permanente). Deve continuare a cercare finché non la trova, poiché ci deve essere. NON qualche "germe della pazzia", ma qualche ordinaria e riconoscibile malattia o disfunzione fisica.

La COSA SBAGLIATA da fare è tagliare i nervi o sottoporre la persona ad altro dolore. L'elettricità può sbloccare forzatamente un canale nervoso oppure paralizzarlo. Questo probabilmente è il motivo per cui sembra che a volte funzioni. Ma non cura niente e più spesso conferma la condizione mentale alterata, e certamente riempie il paziente di terrore e paura, lo danneggia e gli accorcia la vita.

Il problema con la follia è spesso quello di impedire al paziente di farsi male, di ridursi alla fame o di morire prima di poter essere esaminato da un medico competente in una clinica adeguatamente attrezzata.

Per impedire ciò si ricorre al riposo, ad un ambiente sicuro, all'alimentazione, facendo uso, se necessario, di sedativi.

Un paziente può essere "tirato su" somministrandogli vari composti biochimici, sottoponendolo a diatermia e ad altri metodi blandi che aumentino il suo vigore.

Si può poi effettuare il trattamento appropriato per correggere ciò che gli dà realmente fastidio, come ad esempio una continua sensazione dovuta ad una vecchia gamba rotta che non è mai stata sistemata, un disco intervertebrale incrinato o disturbi patologici tipo le malattie.

Si troverà in seguito che il paziente, guarito grazie al trattamento, non è più "pazzo".

A questo punto può aver luogo l'auditing; tutti gli engram (traumi) vengono cancellati e la guarigione della persona viene notevolmente accelerata.

Naturalmente, però, il vero obiettivo dell'auditing è il miglioramento della capacità di occuparsi della vita, una maggiore intelligenza, un più rapido tempo di reazione e altri benefici.

Alla stregua del guaritore spirituale di un'altra epoca, che diceva che tutto aveva un'origine mentale e proibiva la guarigione fisica, il professionista che dice che tutto ha un'origine fisica e che disprezza la guarigione mentale è un estremista.

Ognuno dei due si trova alle estremità opposte del "pendolo di Aristotele". Ognuno dei due ha visto con i propri occhi alcune cure degne di nota. Perciò si sente confermato nella propria idea e la

difenderà a spada tratta; attaccherà persino altre persone che non condividono la sua versione estremista.

La verità, come generalmente succede, sta nel mezzo.

Non c'è nessun "virus della pazzia". Persino l'ereditarietà non è dimostrata, poiché i membri all'interno delle famiglie eseguono azioni simili, hanno una predisposizione per le stesse malattie fisiche, si uniformano inoltre agli stessi schemi mentali e si copiano l'un l'altro. Sia i fattori fisici che quelli mentali sono parimenti atti a dimostrare che la "pazzia ricorre nella famiglia", quando ciò sembra essere il caso. Perciò la "pazzia ereditaria" è una parvenza che alimenta le chiacchiere del popolo.

C'è l'identità spirituale dell'uomo, cioè la mente, il thetan, chiamala come ti pare.

C'è il corpo fisico dell'uomo e questo, anche se cellulare, è pur sempre materiale o fisico o comunque tu lo voglia chiamare.

È probabilmente per questo che i sostenitori di entrambe queste totalità estreme si ritrovano in un assurdo labirinto di cerca e ricerca, poiché la verità include entrambe le cose, e solo quando si includono entrambe le cose si cominceranno ad accumulare successi in direzione di quel desiderabile 100% di risultati che vengono ottenuti nelle scienze fisiche.

L'uno o l'altro di questi estremi, nel migliore dei casi, non è altro che un'arte. Soltanto perché le scienze sono anche fisiche, non significa che i sostenitori del lato puramente fisico abbiano necessariamente una "scienza".

Si ha una scienza solo quando si possono prevedere e ottenere risultati uniformi applicando la sua tecnologia.

Era naturalissimo che lo psichiatra pensasse di avere un nemico in Scientology, dato che gli bastava udire "spirito" per essere tagliato fuori, poiché è da molto tempo che lo spirito è suo "nemico" dichiarato.

Per guarire l'uomo ci si deve rendere conto di avere a che fare con due cose: lo spirito e il corpo. Quando un preclear viene da noi perché desidera essere guarito fisicamente da una reale malattia o disfunzione, noi non gli diamo un buon servizio se, quando vediamo che non risponde all'auditing, non richiediamo un completo esame medico del suo corpo, a livello fisico, finché non si trova una vera malattia e la si cura.

Se noi già sappiamo che il pc è malato, dovremmo chiamare in causa il medico. E dovremmo limitare l'auditing alle assistenze.

È anche una questione di scopi in conflitto. Noi stiamo cercando di offrirgli maggior capacità e libertà. Lui invece sta solo cercando di arrestare il dolore.

Iscrivili pure. Ma al primo indizio, anche minimo, (ad esempio il Modulo bianco) che il pc viene auditato solo per star bene fisicamente, dovremmo avere un buon contatto con un medico o con una clinica – che siano amichevoli e che non facciano cose insolite alle persone – per far sì che il pc venga sottoposto a diagnosi per scoprire realmente ciò che non va in lui, per farlo curare se, a livello medico, è possibile e poi, quando il pc sta bene fisicamente, amministrargli il suo auditing.

Se ciò viene fatto abitualmente, ne risulterà anche un altro beneficio. Il pc audito in questo modo non si ammalerà più così facilmente e conserverà i suoi veri miglioramenti di auditing, quando li avrà.

Noi siamo abbastanza bravi da cavarcela spesso. La capacità di ristabilirsi, propria del corpo, spesso si afferma quando il pc riceve auditing, poiché la malattia subisce un cambiamento quando la causa della sua perpetuazione (continuazione) viene eliminata.

Permettere che un pc con un osso fuori posto costantemente dolorante, continui a salire i Gradi, significa dargli un cattivo servizio. Probabilmente non otterrà o non conserverà i suoi miglioramenti.

Il dato stabile su cui opero in quanto Supervisore del Caso è che, se un pc non ottiene buoni miglioramenti rapidamente, voglio sapere (e lo scoprirò) che cosa in lui è fisicamente leso o malato, prima di continuare a permettere che venga audito. La radiografia e altre azioni cliniche diventano allora un dovere. Il pc si trova in una condizione di dolore represso, quindi ogni volta che in lui c'è un cambiamento, se comincia ad aver male, frena tutto quanto. Perciò non otterrà più lo stesso miglioramento e domani il medesimo procedimento o tipo di procedimento non funzionerà. Il pc frena il dolore se comincia a far male, aggiunge cioè un nuovo freno al suo caso. Questo vale per tutti i casi che hanno realmente una malattia fisica.

Miglioramenti lenti e scarsi risultati stanno a indicare un pc fisicamente malato.

L'applicazione di questi punti richiede giudizio, poiché ad una persona possono essere dati dei trattamenti che non la guariranno. Se questo è il caso, e sembra che il trattamento danneggi troppo o non sia sicuro, tratta il pc seguendo questo schema:

1. Riposo
2. Nessuna molestia
3. Cibo
4. Blandi sedativi.

Quando la persona sembra star bene, audiscila.

La veridicità della definizione di "pazzia" di cui sopra può essere sperimentata facilmente senza molto sforzo. Avere un mal di testa o un mal di denti a volte affligge e arreca dolore in misura notevole, rendendo una persona triste o inattiva. Prendere un'aspirina solleva una persona al punto da poter lavorare.

Questo in effetti è il meccanismo fondamentale. È il motivo per cui i tranquillanti funzionano. Questo è il motivo per cui in passato si pensava di dover incidere i nervi per "curare" le persone mentalmente malate. Ma questo è come cercare di riparare un centralino telefonico gettando una bomba a mano sul quadro comandi. Può darsi che non si ricevano più lamentele, ma di sicuro non si avrà più il telefono, il che, suppongo, è il modo fondamentale per fermare tutte le lamentele. Nessuno può telefonare, nemmeno se la casa va a fuoco!

Le droghe, come ad esempio la marijuana, sono ardentemente bramate solo quando l'essere ne "ha bisogno" per arrestare il dolore fisico o le sensazioni indesiderate. Poi però si ripercuotono negativamente, provocando più sofferenza di quanta non ne abbiano curata. Alcuni pc che smettono

di prendere marijuana per alcune settimane possono essere auditi. Altri no. Quelli che in seguito non possono essere auditi si trovano soggetti al dolore, che se ne rendono conto o meno. Nella loro “mente inconscia” (al di sotto della loro auto-repressione) soffrono.

Perciò quelli che non possono essere auditi bene quando smettono di prendere qualche droga come la marijuana, devono essere portati in una buona clinica e li si deve sottoporre a tutti gli esami possibili.

Un medico competente troverà l’osso rotto, la malattia, il diabete. Quindi ciò che serve è una cura medica.

Poi audisci il pc con la tecnologia standard, controllando le liste dei casi resistenti, ecc., tutto da capo.

I pc non sempre sanno di essere malati.

Il turbamento mentale aggrava la difficoltà fisica. La difficoltà fisica aggrava l’agitazione mentale. Quindi vai sul sicuro.

Un caso lento che non risponde bene agli approcci usuali ha qualcos’altro che non va in lui fisicamente.

Non essere estremista.

Il tuo lavoro dopo tutto è fare, per il pc, più che puoi.

L. RON HUBBARD
Fondatore

**SEZIONE UNO:
ASSISTENZE DI BASE
PER MALATTIE
E FERITE**



ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO

Esiste un principio di base che consiste nel disporre la parte del corpo che è stata lesa, esattamente a contatto e nel punto in cui si è procurata la lesione. Questa azione può avere un effetto terapeutico. Si chiama “Assistenza tramite contatto” ed è l’assistenza usata più di frequente per gli incidenti e le ferite.

Teoria

Nella vita, uno dei principali modi di reagire consiste nell’evitare i luoghi in cui ci si è feriti. Questo è un fattore di sopravvivenza, ma è reattivo (basato su reazioni irrazionali), non analitico (basato sul pensiero razionale). Ad esempio, se un uomo ha urtato un tavolo e si è ferito, tende ad evitare di avvicinarsi di nuovo a quel punto. Pensa di evitare il tavolo, ma in realtà sta evitando il luogo esatto dell’incidente. Anche se il tavolo venisse spostato, egli continuerebbe ad evitare il luogo in cui si è ferito. Questo è il fondamento per un’Assistenza tramite contatto.

Quando il punto esatto dell’incidente o della ferita è disponibile, fate sempre un’Assistenza tramite contatto. Può essere seguita da altri tipi di assistenza, ma l’Assistenza tramite contatto dovrebbe sempre essere fatta per prima, se è possibile disporre degli oggetti e del luogo.

Procedura

1. Ricordate che, spesso, prima di poter iniziare un’Assistenza tramite contatto, è necessario prestare delle cure d’emergenza e fornire qualsiasi altro tipo di aiuto fisico. Il pronto soccorso viene sempre per primo. Esaminate la situazione chiedendovi innanzitutto se sia necessario il pronto soccorso, poi, una volta risolta l’emergenza, prestate l’assistenza. Un’assistenza non tampona un’arteria che sta perdendo sangue, un laccio emostatico sì.
2. Portate la persona nel punto esatto in cui è avvenuto l’incidente. Se si tratta di un oggetto che scotta, fatelo prima raffreddare; se c’è corrente elettrica, disattivatela prima di fare l’assistenza.
3. Dite alla persona: “Ora faremo un’Assistenza tramite contatto”.

4. Dite alla persona di mettersi nella stessa posizione in cui si trovava prima che avvenisse l'incidente. Se aveva un oggetto in mano, o se ne stava usando uno, dovrebbe ripetere gli stessi movimenti con quell'oggetto.
5. Dite alla persona di passare lentamente attraverso l'incidente dall'inizio alla fine, proprio come è accaduto. Fatele duplicare esattamente ciò che è accaduto nel momento in cui si è procurata la lesione, facendole toccare il punto esatto con la parte del corpo lesa. Le si fa toccare gentilmente l'oggetto che l'ha ferita. Se si è punta un dito con la spina di una rosa, le si fa toccare con delicatezza la stessa spina con la stessa parte del dito che è stato punto. Se si è schiacciata una mano nella porta, la si fa tornare là e toccare con la mano ferita il punto esatto della stessa porta, rifacendo gli stessi movimenti che stava facendo quando si è fatta male. Quest'azione non comporta quasi alcun tipo di comando; meno si dice, meglio è.
6. Ripetete quest'azione più e più volte, finché l'esatto somatico compare e poi scompare. (In Scientology usiamo la parola somatico per indicare qualunque sensazione fisica, malattia, dolore o disturbo. Deriva dal greco soma, "corpo".) Oltre alla scomparsa del somatico, la persona si renderà conto di qualcosa inerente alla sua lesione, sulle circostanze in cui si è ferita o su ciò che la circonda. Questo rendersi conto viene chiamato realizzazione.

Perché il preciso fenomeno della scomparsa del somatico possa aver luogo, bisogna far toccare alla persona il punto esatto. Quando si verifica tale fenomeno e la persona ha una realizzazione, si pone fine all'assistenza dicendo:
"Fine dell'assistenza".

Non forzare la persona

A volte un'Assistenza tramite contatto deve essere fatta con un approccio graduale. Ad esempio, un bambino ha urtato il tosaerba con lo stinco e ora non vuole avvicinarsi all'attrezzo più di 30 metri. Gli si fa fare un'Assistenza tramite contatto con lo stinco e il corpo in quel punto (a 30 metri dallo stesso tosaerba), facendogli compiere i movimenti dell'incidente. Gradualmente si diminuisce la distanza a cui il bambino è disposto ad avvicinarsi e alla fine egli raggiunge il tosaerba e fa un'Assistenza tramite contatto con lo stesso.

Non si deve mai trascinare la persona con la forza nel punto in cui si è ferita o è avvenuto l'incidente. Se si cerca di forzare la persona, la si potrebbe sopraffare e questo potrebbe avere uno spiacevole effetto su di lei.



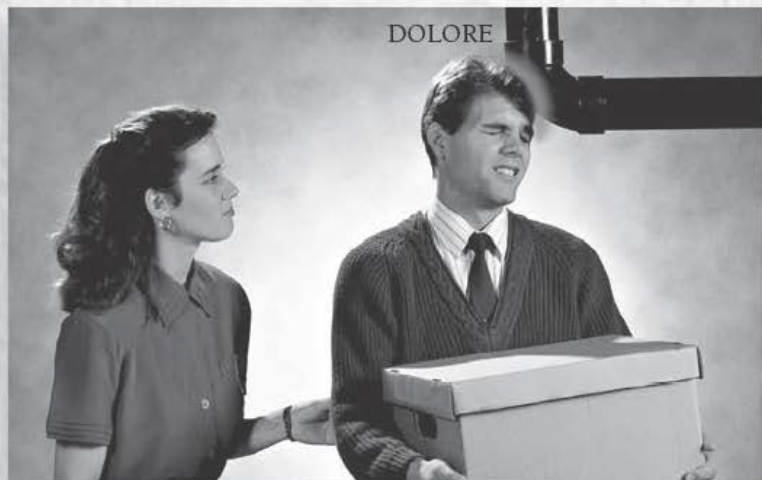
In caso di incidente o lesione si dovrebbe usare un'Assistenza tramite contatto.

Dite alla persona di mettersi nella stessa posizione in cui si trovava prima che avvenisse l'incidente. Fatele toccare con delicatezza l'oggetto che l'ha ferita. Se aveva un attrezzo in mano, o se ne stava usando uno, dovrebbe ripetere gli stessi movimenti con esso.

Ripetete quest'azione più e più volte, finché l'esatto somatico ricompare e poi scompare (il dolore sparisce) e vi è una realizzazione. Per produrre questo fenomeno, bisogna far toccare alla persona il punto esatto.

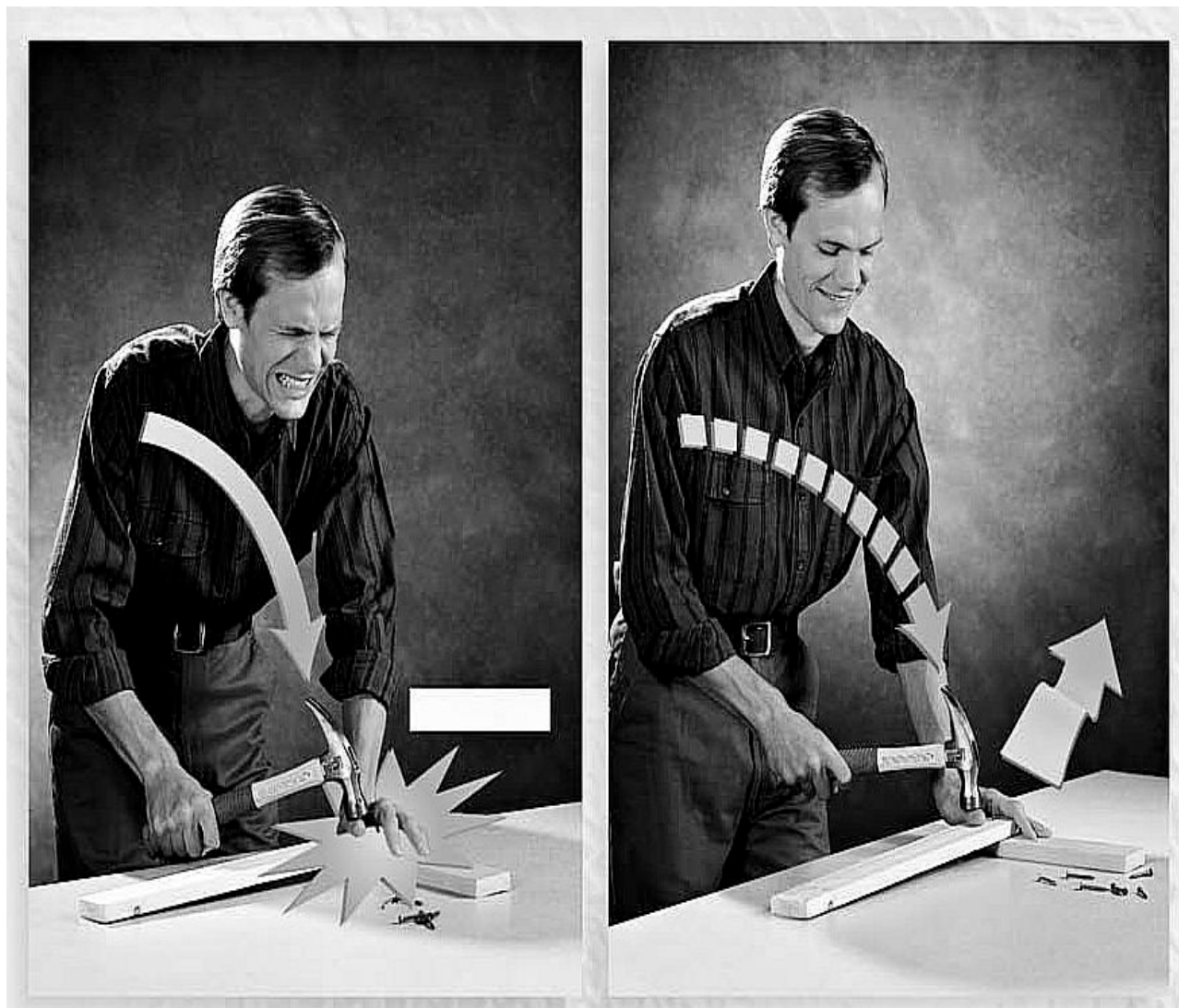


Una delle reazioni fondamentali degli esseri viventi è quella di evitare i luoghi in cui si sono feriti.



Si può fare l'Assistenza tramite contatto da soli, ma si deve essere sicuri di continuarla finché il somatico non scompare.

Qualunque tipo di lesione può e dovrebbe essere affrontata con un'Assistenza tramite contatto. Quando il punto esatto è disponibile, è sempre il miglior tipo di assistenza per le lesioni e dovrebbe precedere qualunque altra azione di assistenza. Le Assistenze tramite contatto hanno un impiego illimitato. A volte sono miracolose, e in ogni caso aiutano sempre.



Se ci si ferisce, si può utilizzare l'Assistenza tramite contatto su se stessi. Si duplica esattamente e con delicatezza ciò che è successo al momento della lesione, prendendosi cura di continuare fino a quando il dolore sparisce.

ASSISTENZA TRAMITE TOCCO

L'Assistenza tramite tocco è l'assistenza più usata e probabilmente la più conosciuta. È stata sviluppata all'inizio degli anni 50 e viene usata fin da allora.

L'applicazione delle Assistenze tramite tocco non è limitata alle lesioni.

Non servono soltanto per una mano contusa o un polso ustionato. Possono essere usate per un sordo dolore alla schiena, un mal d'orecchi costante, una pustola infetta, un disturbo di stomaco, ecc. In effetti, questo semplice ma potente metodo può essere utilizzato in un numero praticamente illimitato di casi!

Teoria

L'Assistenza tramite tocco ha lo scopo di ripristinare la comunicazione con le parti del corpo che sono lese o malate. Essa mette l'attenzione della persona su quelle precise parti del corpo. Questo risultato viene ottenuto toccando ripetutamente il corpo della persona ferita o malata e mettendola in comunicazione con la lesione. La comunicazione della persona con la lesione produce la guarigione. Questa tecnica è basata sul principio che per curare qualcosa o porre rimedio a qualcosa bisogna mettere la persona in comunicazione con la cosa stessa.

Ogni malattia fisica deriva dal non comunicare con la cosa o la parte malata. Una lesione cronica perdura quando non vi è comunicazione fisica con la zona malata o con il luogo fisico in cui è stata procurata.

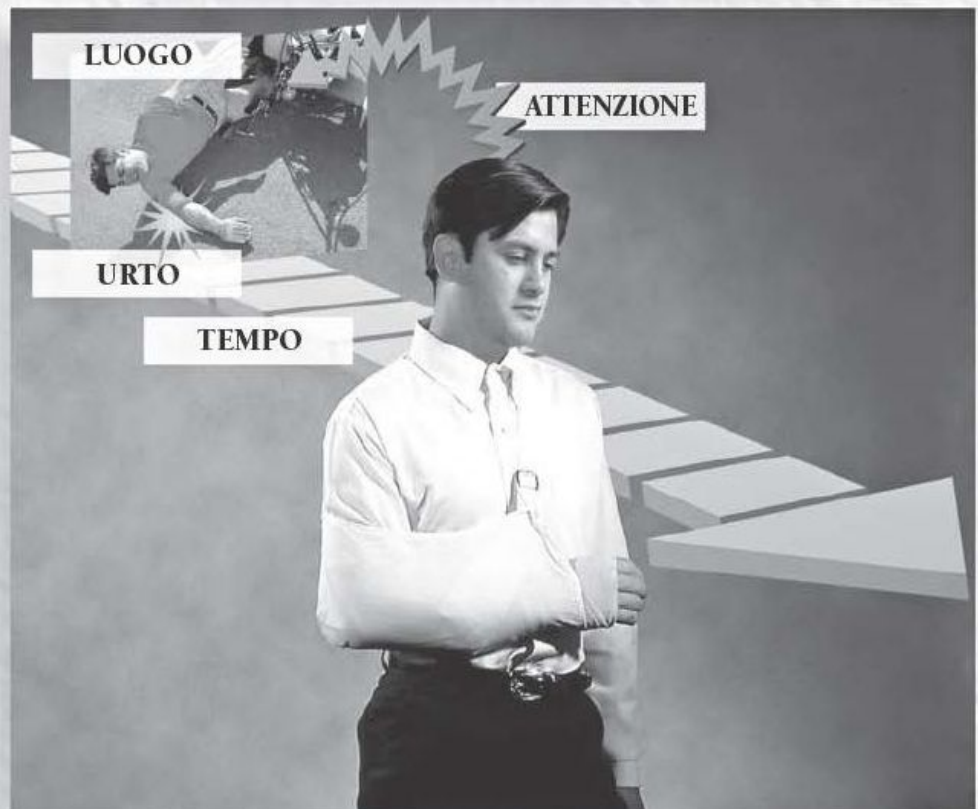
Quando si ritira l'attenzione da parti del corpo che sono lese o malate, si ritirano anche la circolazione sanguigna, i flussi nervosi e l'energia. Questo limita il nutrimento all'area in questione e intralcia l'eliminazione delle tossine.

Alcuni antichi guaritori attribuivano notevoli qualità e influssi benefici alla "imposizione delle mani".

Probabilmente l'efficacia di questo metodo era dovuta semplicemente all'aumento della consapevolezza nei confronti della parte malata e al ripristino dei fattori di comunicazione fisica. Se, ad esempio, si dà

un'Assistenza tramite tocco a una persona che ha un polso slogato, la si sta rimettendo il più completamente possibile in comunicazione con il suo polso.

Quando una persona si è ferita, l'Assistenza tramite tocco affronta i fattori "luogo" e "tempo". Una parte dell'attenzione della persona è bloccata nel momento e nel luogo in cui è avvenuto l'impatto.



L'assistenza riporta la persona nel presente, permettendo così la guarigione.



Oltre a controllare e dirigere l'attenzione della persona, l'Assistenza tramite tocco affronta i fattori di luogo e di tempo. Se una persona si è ferita, la sua attenzione evita la parte lesa o malata, ma nello stesso tempo è bloccata in essa.

La persona inoltre evita il luogo in cui si è procurata la lesione e sia lei che la parte del corpo lesa sono rimaste bloccate al momento in cui è avvenuto l'impatto. Un'Assistenza tramite tocco consente la guarigione riportando la persona, in una certa misura, nel presente e nel luogo in cui si trova.

Procedura

0. Se sono necessarie delle azioni di pronto soccorso, bisogna farle prima di cominciare l'assistenza. Se, ad esempio, la persona ha una ferita che sanguina, bisogna innanzitutto fasciarla.
1. Fate in modo che la persona si sieda o si distenda mettendosi in qualsiasi posizione che le sia più comoda.
2. Ditele che state per fare un'Assistenza tramite tocco e spiegatele brevemente la procedura. Ditele il comando che userete e assicuratevi che lo capisca. Il comando è: "Senti il mio dito". Ditele che dovrebbe farvi sapere quando avrà eseguito il comando.
3. Date il comando "Senti il mio dito", poi toccate un punto del suo corpo, facendo una leggera pressione con il dito. Non toccate la persona prima di dare il comando, invertireste la sequenza. Toccatela con un dito solo. Se si usassero due dita, la persona potrebbe confondersi e non sapere quale delle due deve sentire.
4. Fate capire alla persona che avete compreso la sua risposta, dicendo: "Grazie", "Bene", "Okay", o cose del genere.
5. Continuate a dare il comando, a toccare e a comunicare alla persona che avete capito la sua risposta, quando vi ha comunicato di aver eseguito il comando. Quando si fa un'Assistenza tramite tocco su una precisa zona del corpo, lesa o malata, ci si avvicina a quella zona in modo graduale e ce se ne allontana allo stesso modo. Ci si avvicina all'area lesa o malata, ci si allontana, ci si avvicina, ci si allontana, ci si avvicina un po' di più, ci si allontana un po' di più, ci si avvicina fino a toccare effettivamente la parte lesa o malata, ci si allontana ancora di più. Bisogna cercare di seguire i canali nervosi del corpo, che comprendono la spina dorsale, gli arti e i vari punti di ritrasmissione, come i gomiti, i polsi, le parti posteriori delle ginocchia e la punta delle dita. Questi sono i punti a cui ci si deve indirizzare. Sono tutti punti in cui l'onda d'urto si può bloccare. Lo scopo è quello di far fluire nuovamente attraverso il corpo un'onda di comunicazione che è stata arrestata dall'urto della lesione. Qualunque sia la parte del corpo a cui si presta aiuto, si devono toccare anche le estremità (mani e piedi) e la spina dorsale. Bisogna

toccare in modo bilanciato sia il lato sinistro che il lato destro del corpo. Dopo aver toccato l'alluce destro, si deve toccare l'alluce sinistro; dopo aver toccato, su un lato, un punto distante qualche centimetro dalla spina dorsale, si deve toccare alla stessa distanza dalla spina dorsale un punto sul lato opposto. Questo è importante, perché il cervello e il sistema di comunicazione del corpo sono collegati. Un dolore alla mano sinistra sparisce. Oltre ad occuparsi del lato sinistro e del lato destro, bisogna occuparsi anche della parte posteriore e della parte frontale del corpo. In altre parole, se ci si è occupati della parte anteriore del corpo, bisogna occuparsi anche della parte posteriore. Tale principio vale anche quando ci si occupa di una specifica parte del corpo. Ad esempio, può essere necessario occuparsi di una lesione sulla parte anteriore della gamba destra. L'Assistenza tramite tocco deve includere la parte frontale della gamba destra, la parte frontale della gamba sinistra, la parte posteriore della gamba destra e la parte posteriore della gamba sinistra, oltre ad occuparsi come al solito delle estremità e della spina dorsale.

6. Continuate l'assistenza finché la persona si sente meglio. Noterete un miglioramento da ciò che dice o dal suo aspetto. Questi segnali vengono chiamati indicatori quando si tocca la mano destra, perché è la mano destra a tenerlo bloccato. Gli indicatori sono condizioni o situazioni che si manifestano durante un'assistenza e che indicano se questa sta andando bene oppure male. Quando una condizione negativa, come ad esempio una mano ferita, migliora, quello è un buon indicatore. Se il dolore alla mano è diminuito, si tratta di un buon indicatore. L'Assistenza tramite tocco dev'essere continuata finché la persona che viene aiutata mostra dei buoni indicatori, vale a dire che si sente meglio, il dolore è diminuito, è più contenta per come si sente, ecc. Inoltre avrà anche una realizzazione.
7. A questo punto dite alla persona: "Fine dell'assistenza". Può darsi che, per ottenere un risultato, sia necessario dare un'Assistenza tramite tocco per diversi giorni. Il primo giorno in cui si fa tale assistenza, è possibile che si ottenga soltanto un lieve miglioramento. Il giorno successivo, dopo averne fatta un'altra, ci si può aspettare un ulteriore miglioramento. Il giorno successivo un somatico può sparire completamente. È possibile che per conseguire un risultato del genere ci vogliano molti più giorni, facendo un'Assistenza tramite tocco ogni giorno; il fatto è che potete fare, sulla stessa parte, un numero pressoché illimitato di queste assistenze.

Impieghi

Impieghi sulle lesioni

Non si deve mai fare, su una persona che si è fatta male, un'Assistenza tramite tocco scegliendola come prima azione, se si è nella possibilità di fare un'Assistenza tramite contatto. Se si può raggiungere l'esatto luogo in cui la persona si è fatta male, va fatta un'Assistenza tramite contatto. A questa può seguire un'Assistenza tramite tocco o qualsiasi altro tipo di assistenza.

Uso sugli animali

Le Assistenze tramite tocco possono essere usate sugli animali con buoni risultati. Quando si dà un'Assistenza tramite tocco a un cane o a un gatto malato o ferito, si dovrebbero indossare dei guanti spessi, poiché l'animale potrebbe mordere e graffiare.

Persone sotto l'effetto di farmaci

L'Assistenza tramite tocco può essere data anche a una persona a cui siano stati somministrati analgesici o altri farmaci. Non è l'ideale, ma a volte, in casi di emergenza, può essere necessario.

Se una persona si è ferita, si dovrebbe fare in modo di raggiungerla e darle un'Assistenza tramite tocco prima che qualcuno le somministri un analgesico.

Se il corpo ha subito dei danni gravi, è possibile che dopo l'assistenza la persona soffra ancora terribilmente, ma almeno parte dello shock sarà stata eliminata. A questo punto un medico potrebbe somministrarle un analgesico e rimediare al danno fisico.

Naturalmente se la persona ha bisogno di immediate cure mediche a causa dell'eccessivo dolore, non ne impedireste la somministrazione e daresti alla persona l'Assistenza tramite tocco appena questa si sentisse più a proprio agio.

La comunicazione con il corpo diminuisce quando si è malati o feriti. Un'Assistenza tramite tocco aiuta a ripristinare la capacità di comunicare pienamente con una parte del corpo malata o lesa.



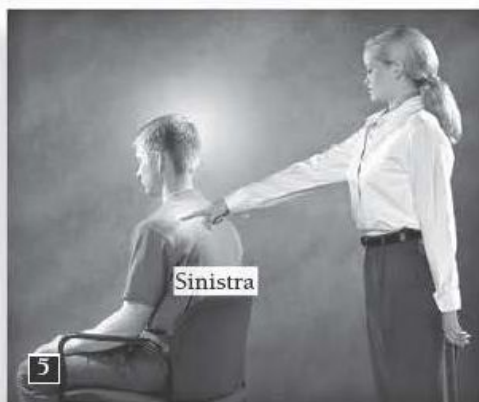
Dite alla persona "Senti il mio dito", e toccate un punto del suo corpo. Comunicate alla persona di aver capito la sua risposta quando vi ha indicato di aver eseguito il comando.

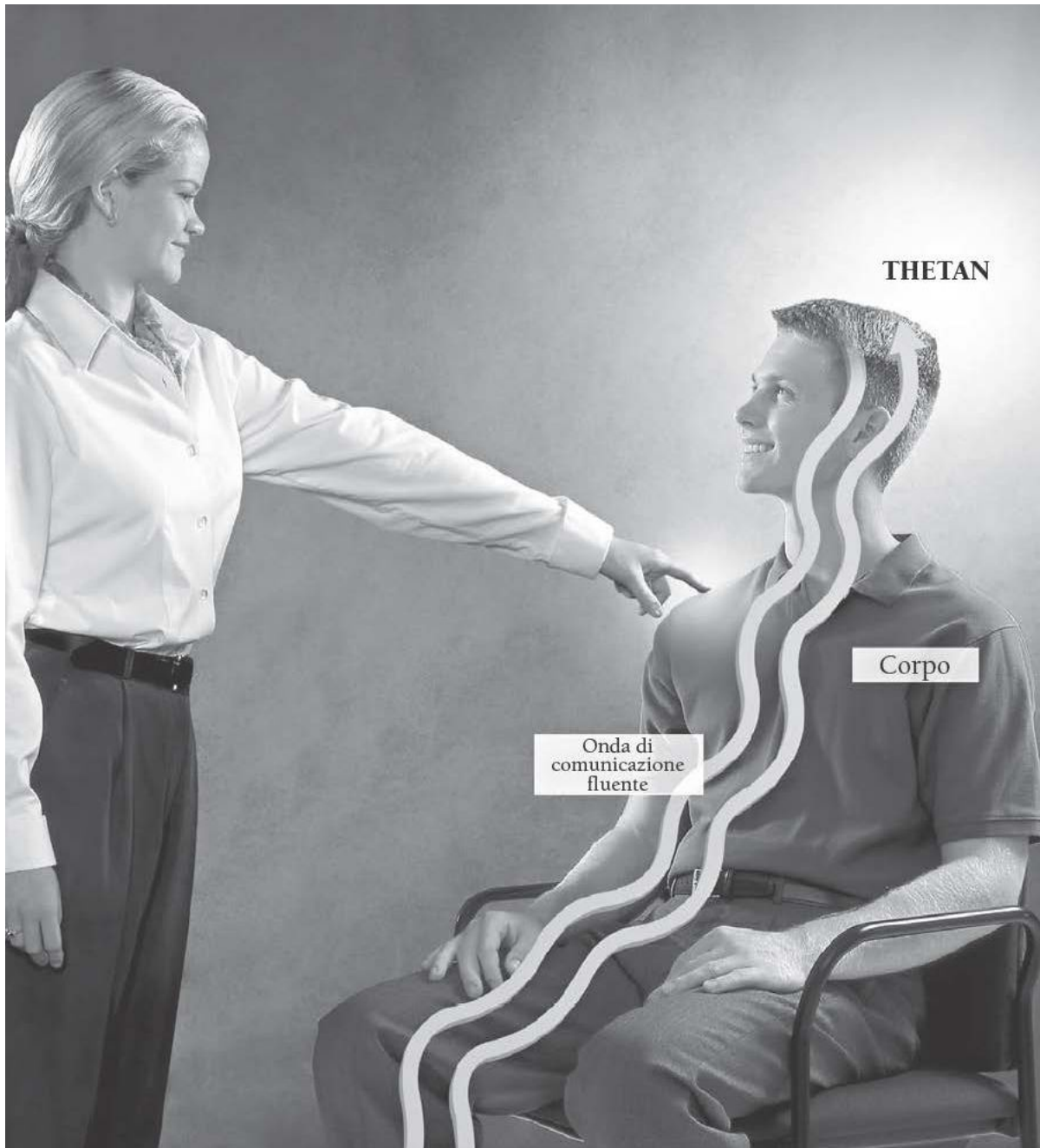


Seguite i canali nervosi del corpo. Bisogna toccare in modo bilanciato entrambi i lati del corpo.



Un'Assistenza tramite tocco deve comprendere le estremità e la spina dorsale. Se viene fatta correttamente può accelerare la capacità del thetan di guarire o riparare una condizione fisica.





Mal di testa

Non date un'Assistenza tramite tocco a una persona che ha mal di testa.
Alcune ricerche hanno evidenziato che il mal di testa è spesso il risultato di fenomeni mentali per i quali un'Assistenza tramite tocco rappresenterebbe una soluzione scorretta.

Lesioni alla testa

Se invece una persona ha subito una vera e propria lesione alla testa, come un pugno in un occhio o una mazzata in testa, può ricevere un'Assistenza tramite tocco. Lo stesso vale per le lesioni ai denti o per i trattamenti dentistici dolorosi.

L'Assistenza tramite tocco è facile da imparare e può produrre risultati straordinari. Ha anche il vantaggio di essere facile da insegnare agli altri.

Quindi usatela bene per aiutare coloro che vi circondano e insegnategli ad aiutare a loro volta altre persone.

ASSISTENZA FATTA SUI NERVI

Tra i vari tipi di assistenze, ce n'è una che può rimettere a posto le giunture e la spina dorsale. Si chiama "Assistenza fatta sui nervi".

L'assestamento della spina dorsale per mezzo della chiropratica spesso è efficace, ma a volte la spina dorsale va di nuovo fuori posto e deve essere risistemata continuamente.

L'Assistenza sui nervi, a dire il vero, fu sviluppata per aiutare i chiropratici, molti dei quali oggi la usano.

Secondo la nostra teoria, sono i nervi a tenere tesi i muscoli, che a loro volta tengono la spina dorsale fuori posto.

Lungo la spina dorsale sono distribuiti dodici grandi nervi che, dalla spina dorsale, vanno a coprire entrambi i lati delle spalle e della schiena. Questi dodici nervi poi si diramano in canali nervosi più piccoli e terminazioni nervose. I nervi influenzano i muscoli e, se sottoposti a continua tensione, possono mandare fuori posto la spina dorsale e altre parti della struttura del corpo.

I nervi trasportano lo shock causato dagli impatti. Tale shock dovrebbe disperdersi, ma è raro che avvenga in modo completo. I nervi danno ordini ai muscoli. In seguito a un impatto, un'ondata di energia comincia a percorrere i canali nervosi. Poi, dopo essere giunta alle terminazioni dei canali nervosi, l'ondata di energia inverte la direzione; di conseguenza si viene a creare un accumulo di energia che si blocca nel bel mezzo del canale nervoso. Questo dà luogo alla cosiddetta "onda stazionaria".

Se ne sta lì e non va da nessuna parte.

L'Assistenza fatta sui nervi consiste nel liberare delicatamente le onde stazionarie presenti nei canali nervosi del corpo, migliorando la comunicazione con il corpo e dando sollievo alla persona.

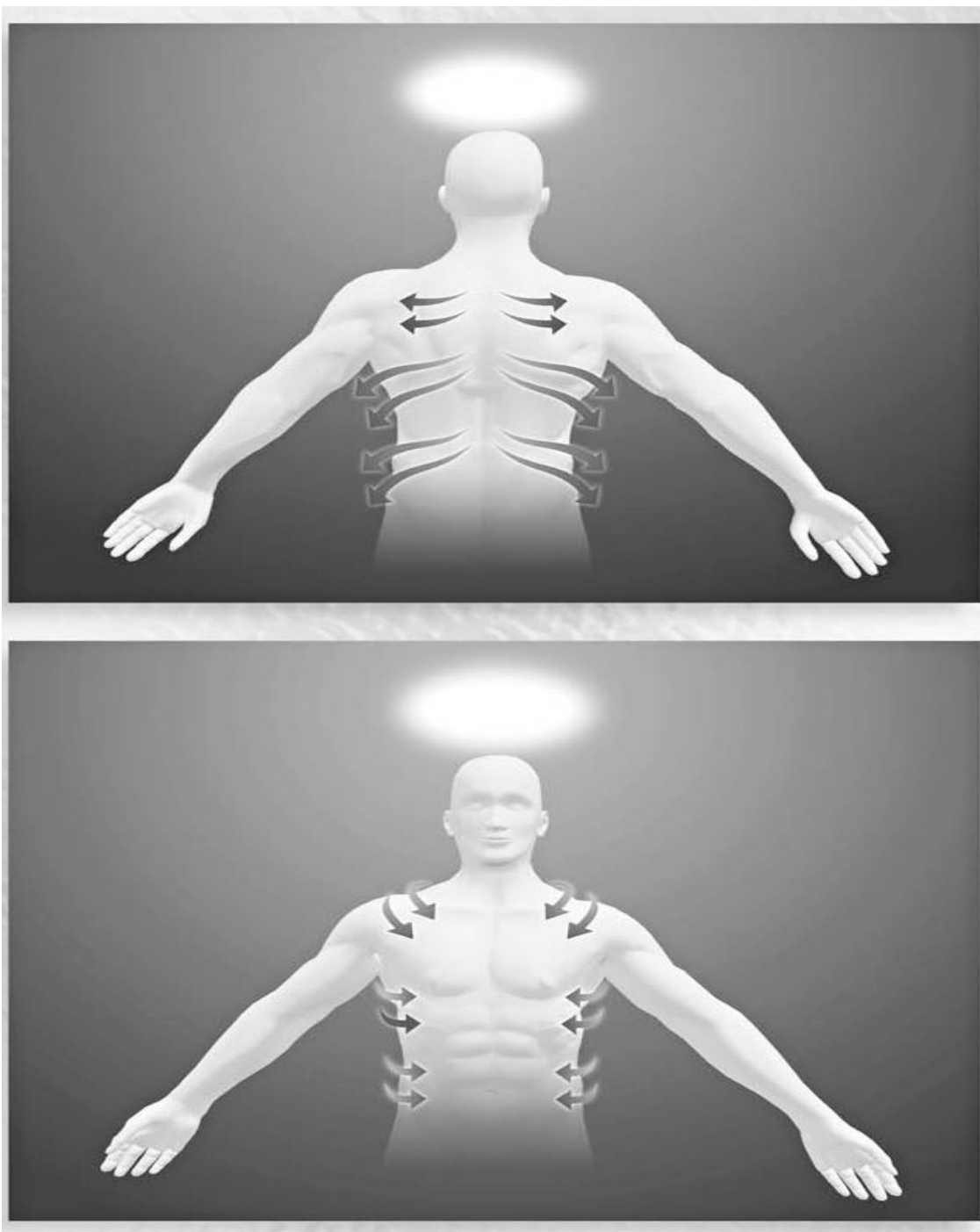


Quando lo Shock dell'impatto si blocca in un canale nervoso, Si formano onde stazionarie di energia

Procedura

1. Fate distendere la persona a faccia in giù su un letto o su una branda. Quindi, come se l'accarezzaste, muovete gli indici delle vostre mani verso il basso, lungo i lati accanto alla spina dorsale. Fatelo piuttosto rapidamente, ma senza eccessiva forza. Quest'azione viene poi ripetuta altre due volte.
2. Ripetete la stessa azione di prima, questa volta seguendo gli stessi canali con le due dita risalendo la spina dorsale. Fatelo tre volte.
3. Ora, aprendo le mani a ventaglio, accarezzate i canali nervosi con le dita, usando tutte e due le mani contemporaneamente. Accarezzate allontanandovi dalla spina dorsale, andando verso i lati del corpo e seguendo i canali nervosi, com'è riportato nell'illustrazione. Dopo esservi occupati in questo modo di tutta la schiena (partendo dalla parte superiore della spina dorsale fino ad arrivare alla parte inferiore), ripetete quest'azione altre due volte.
4. Ora invertite la direzione delle carezze e risalite la spina dorsale.
5. Fate girare la persona in posizione supina. Usando entrambe le mani, continuate a seguire i canali nervosi che proseguono lungo la parte frontale del corpo. (N.B.: nel seguire i canali nervosi che proseguono lungo la parte frontale del corpo, si accarezza solo fino al punto indicato dalle frecce nell'illustrazione. I canali nervosi di cui ci si occupa non si estendono lungo il torace o l'addome, pertanto queste aree non vengono accarezzate.)
6. Accarezzate poi gli stessi canali nervosi invertendo la direzione. (N.B.: Nel seguire i canali nervosi del punto 6, iniziate ad accarezzare partendo dal punto indicato dalle frecce nell'illustrazione, andando in direzione della schiena.)
7. Accarezzate le braccia e le gambe andando verso il basso. Poi fate girare la persona di nuovo a faccia in giù e ricominciate dal punto 1. Continuate in questo modo fino a quando la persona ha una realizzazione o manifesta un certo sollievo e ha indicatori molto buoni. Può anche succedere che la persona senta un osso tornare a posto, il che è spesso accompagnato da uno schiocco sordo. A questo punto l'Assistenza fatta sui nervi, per quanto riguarda la seduta in corso, deve essere terminata.

L'Assistenza fatta sui nervi dovrebbe essere ripetuta ogni giorno, finché tutte le onde stazionarie non vengono liberate. Liberando le onde stazionarie, l'Assistenza fatta sui nervi può ripristinare la comunicazione tra il thetan e il corpo, rilassare i muscoli, la spina dorsale e le giunture.



Quando la persona giace supina, accarezzate soltanto la parte indicata dalle frecce.



1. Iniziate un'Assistenza fatta sui nervi accarezzando verso il basso entrambi i lati della spina dorsale con due dita.

2. Invertite la direzione risalendo la spina dorsale.



3. Aprendo le mani a ventaglio, accarezzate i canali nervosi, allontanandovi dalla spina dorsale.

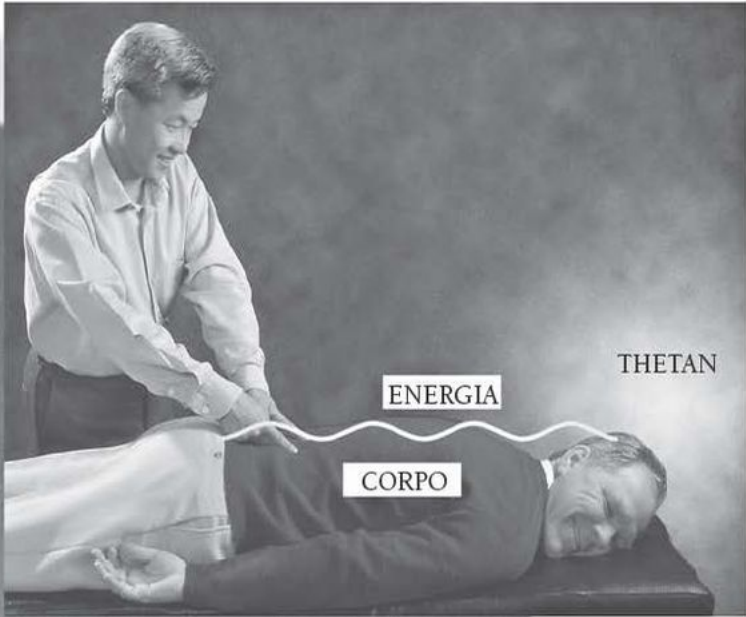
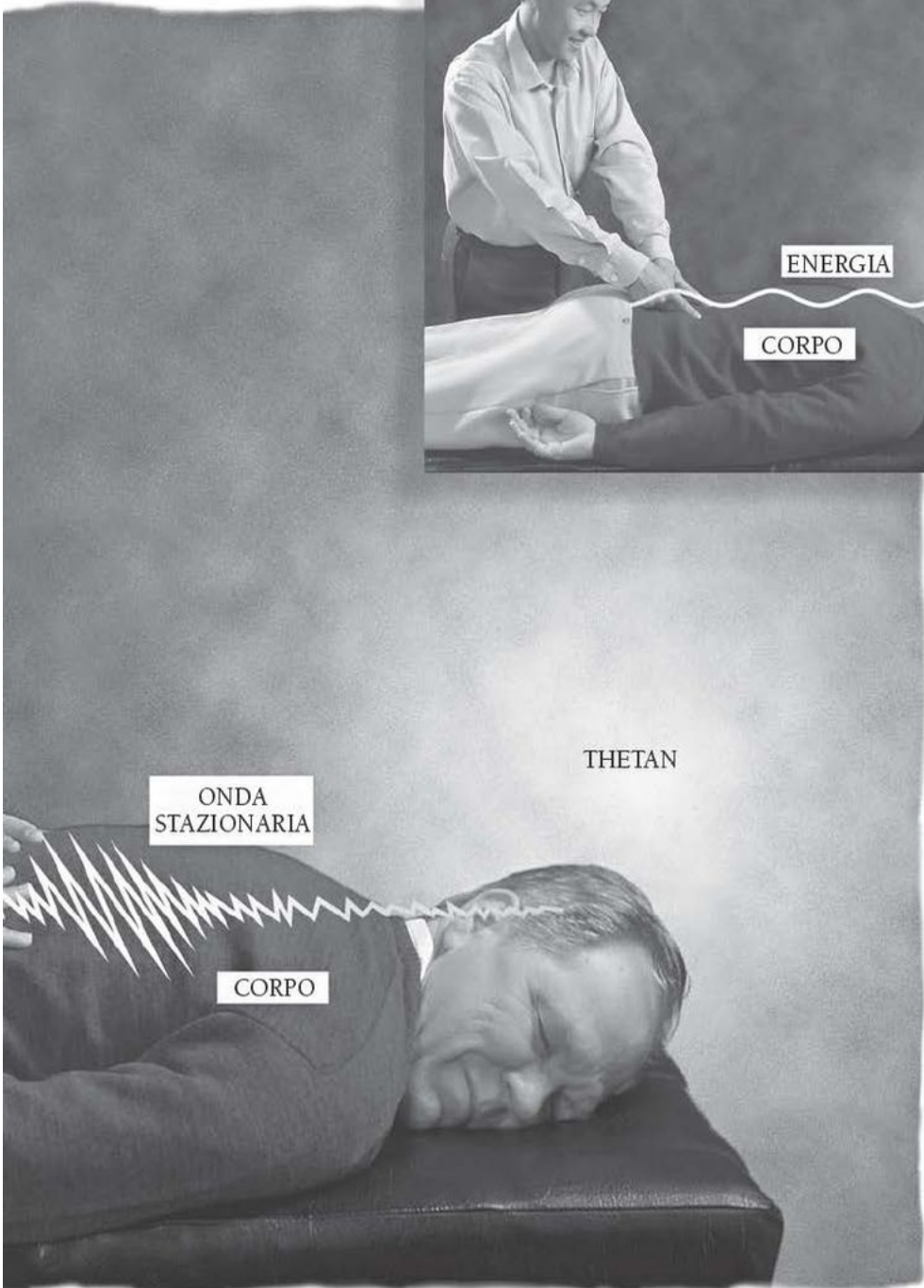
4. Invertite la direzione delle carezze e risalite verso la spina dorsale.



5. Con la persona in posizione supina, seguite canali nervosi attorno a parte frontale del corpo. Poi invertite di nuovo la direzione.

6. Accarezzate le braccia e le gambe, andando verso il basso. Poi fate girare la persona di nuovo a faccia in giù e ricominciate dal punto 1, accarezzando la spina dorsale.





Liberando le onde stazionarie, l'Assistenza fatta sui nervi può ripristinare la comunicazione tra il thetan e il corpo, rilassare i muscoli, la spina dorsale e le giunture.

IL PROCEDIMENTO DI COMUNICAZIONE CON IL CORPO

Il Procedimento di comunicazione con il corpo si usa quando una persona è stata cronicamente fuori comunicazione con il suo corpo, ad esempio dopo una malattia o una lesione, o quando una persona ha dormito o è rimasta inattiva per molto tempo.

Il Procedimento di comunicazione con il corpo non sostituisce né modifica in alcun modo le Assistenze tramite tocco o tramite contatto.

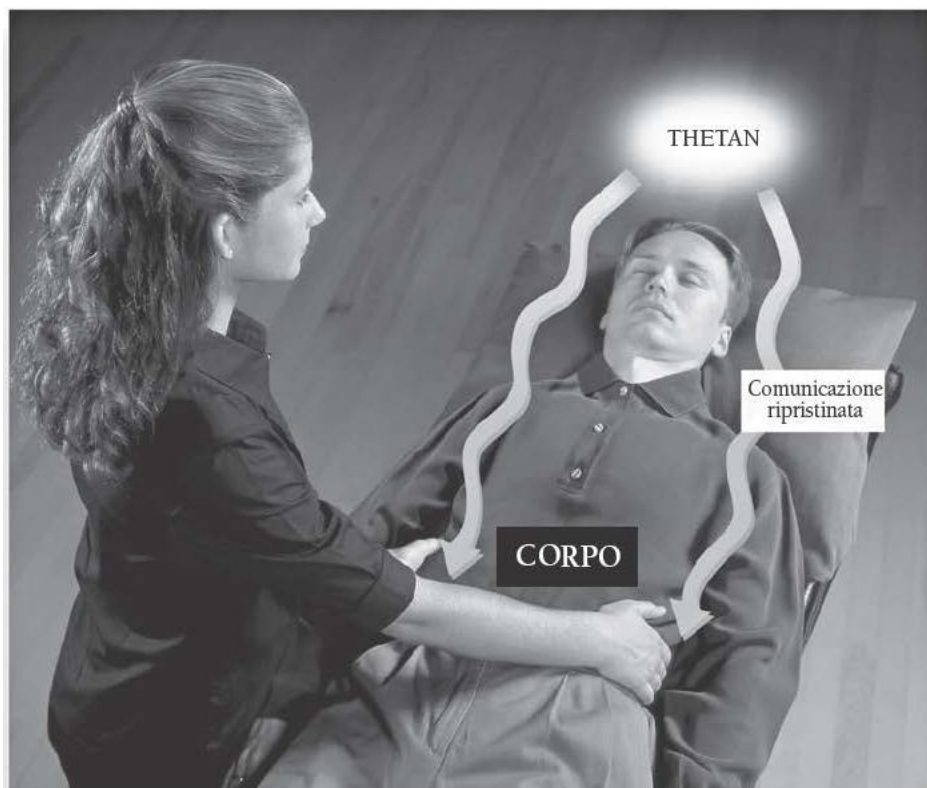
Quando una persona è stata ferita o alcune parti del suo corpo necessitano di un'assistenza, si dovrebbe usare un'Assistenza tramite tocco oppure un'Assistenza tramite contatto.

Questo procedimento può essere fatto solamente dopo che sono state prestate le cure mediche che occorrono o le altre assistenze necessarie. Non viene fatto al loro posto.

Il procedimento ha lo scopo di mettere la persona in condizione di ripristinare la comunicazione con il suo corpo.

Procedura

1. La persona si distende supina su un divano, un letto o una branda. Si possono ottenere risultati soddisfacenti anche se la persona è vestita, purché non indossi le scarpe. Indumenti stretti come la cravatta o la cintura dovrebbero essere tolti o allentati. Non è necessario togliere gli indumenti, salvo quelli pesanti o ingombranti.
2. Non è necessario togliere gli indumenti, salvo quelli pesanti o ingombranti. Se si fa più di una seduta di questo procedimento, può essere utile alternare la posizione del corpo facendo sì che la persona si stenda supina in una seduta e a faccia in giù nell'altra.
3. Usate il comando "Senti le mie mani" ("Senti la mia mano" quando si usa una mano sola).
4. Spiegate alla persona lo scopo di questo procedimento e spiegatele brevemente quello che farete.



Mettete le mani in diverse posizioni e inducendo la persona a sentirle, si può ristabilire una migliore comunicazione fra la persona malata e/o ferita e il suo corpo.

5. Fatele chiudere gli occhi. Appoggiate le vostre mani sulle sue spalle, afferrandole saldamente ma con delicatezza ed esercitando una pressione concordata; date il comando.
6. Quando la persona risponde di averlo eseguito, fatele capire di aver compreso la sua risposta dicendo “Bene”, “Grazie”, ecc.
7. Appoggiate le mani su diverse parti del corpo, dando il comando e facendole capire ogni volta che avete compreso la sua risposta. Toccate il torace, la parte frontale del torace, i fianchi all'altezza del torace, i lati dell'addome all'altezza della vita, poi con una mano andando attorno all'addome in direzione oraria (la stessa del flusso dell'intestino). Continuate con entrambi le mani sulla regione lombare, una per ogni lato, sollevandole con decisione; appoggiate le mani sulle anche, esercitando una pressione maggiore su queste parti ossee; usando entrambe le mani scendete lungo una gamba fino al ginocchio, e poi lungo l'altra gamba; tornate alla gamba precedente e scendete sopra il polpaccio, sulla parte inferiore dello stesso, sulla caviglia, il piede e le dita del piede; passate poi all'altra gamba e scendete dal ginocchio alle dita del piede. Salite di nuovo verso l'alto, fino alle spalle, e poi giù lungo le braccia e fino alle dita delle mani; appoggiate entrambe le vostre mani

dietro il collo, una per ogni lato, poi ai lati del volto, la fronte e dietro la testa, ai lati della testa e poi allontanandovi, verso le estremità del corpo. Si possono collocare le mani in un'infinita varietà di posizioni, evitando naturalmente, per entrambi i sessi, la zona genitale o le natiche e per le donne i seni. Il procedimento continua andando su e giù per il corpo, in direzione delle estremità.

8. Continuate il procedimento fino a quando la persona mostra un cambiamento positivo, una realizzazione e indicatori molto buoni. A questo punto si può terminare l'assistenza dicendo alla persona: "Fine dell'assistenza". Non si deve continuare un'assistenza dopo che c'è stata una realizzazione e gli indicatori sono molto buoni.

ASSISTENZA TRAMITE PROCEDIMENTO DI LOCALIZZAZIONE

Una delle assistenze più facili da prestare è il Procedimento di localizzazione. Esso consiste nello spostare l'attenzione dell'assistito dalla zona del corpo dove prova dolore, o da una difficoltà che ha, verso l'ambiente esterno.

Mettiamo per ipotesi di dover assistere una persona che lamenta un qualche tipo di difficoltà, assai vaga. Questo è il caso più difficile da assistere.

La persona sente dolore ma non sa dove localizzarlo. Non sa che cosa le sia capitato. Si sente semplicemente male. In una circostanza del genere si usa il Procedimento di localizzazione. Scoprirete che esso funziona là dove le altre non danno risultati.

Procedura

1. Dite all'assistito che vi apprestate a fare un'Assistenza di localizzazione e spiegategli brevemente la procedura.
2. Ditegli quale comando userete e assicuratevi che lo capisca. Il comando è: **“Guarda quel _____ (oggetto)”**.
3. Indicate un oggetto e dite alla persona: **“Guarda quel _____ (oggetto)”**.
4. Quando la persona lo ha fatto, ditele qualcosa per farle sapere che avete capito.
5. Continuate a ripetere il comando, dirigendo l'attenzione dell'assistito verso diversi oggetti presenti nell'ambiente. Assicuratevi, ogni volta, di comunicare alla persona che avete capito che ha fatto quanto gli avete chiesto.

Un esempio di come procedere è: **“Guarda quell'albero” “Grazie” “Guarda quell'edificio” “Bene” “Guarda quella strada” “Bene” “Guarda quel prato” “Molto bene”**, indicando ogni volta l'oggetto in questione.

6. Seguitate in questo modo sino a quando la persona mostra dei buoni indicatori e ha una realizzazione. A quel punto potete terminare l'assistenza.

Dite all'assistito: **“Fine dell'Assistenza di localizzazione”**.

L'Assistenza di localizzazione è molto semplice da fare. Può essere fatta per lesioni ben definite, o quando una persona è malata o quando lamenta una difficoltà molto indefinita. In tutti questi casi, l'Assistenza di localizzazione può essere di grande aiuto.



I procedimenti di assistenza possono risolvere i turbamenti. L'attenzione della donna è fissata su una lite recente.

Il Processing di localizzazione dirige l'attenzione della persona a cose presenti nel suo ambiente.



Dite alla donna: "Guarda quel _____ (oggetto)". Quando ha fatto ciò che le avete detto, dite qualcosa per farle intendere che avete capito.

Continuate a dirigere l'attenzione della persona a cose presenti nel suo ambiente.





Il Processing di localizzazione può togliere l'attenzione dal turbamento rendendo la donna più capace di risolvere il suo problema.

COME RENDERE SOBRIA UNA PERSONA

Un modo interessante di usare l'Assistenza di localizzazione è quello di far tornare sobria una persona. Questa assistenza può rendere sobrio un ubriaco in pochissimi minuti. Poiché la nostra società oggi non dispone di una tecnologia capace di occuparsi con successo dell'ubriaco, che è fonte di disagio per la sua famiglia, i suoi amici e spesso anche per se stesso, questo procedimento ha un valore sociale e il suo uso può essere visto anche come un aiuto per la polizia e come una collaborazione che le si offre.

Procedura

Usate il seguente comando:

“Guarda quel _____ (oggetto nella stanza).”

Un ubriaco d'abitudine viene considerato come un qualcosa di difficile da affrontare e lui stesso non è in grado di affrontare le cose. Una di queste è un bicchiere vuoto: quando è vuoto, lo riempie sempre.

Indicando ogni volta un oggetto presente nella stanza, ripetete il comando il numero di volte necessario a rendere la persona sobria. Non perdetevi nel rispondere ai frequenti commenti che farà, del tipo: **“Quale oggetto?”** Fate in modo che il comando venga eseguito, fategli capire che avete notato che ha eseguito il comando (con un **“grazie”**, **“bene”**, ecc.) e date il comando successivo.

Continuate fino a che la persona non ritorna sobria.

Non adiratevi né venite mai alle mani con un ubriaco, in qualsiasi modo vi provochi. Questo procedimento non ha lo scopo di risolvere il problema dell'alcolismo. Esistono procedure di Scientology più avanzate per risolvere le condizioni che hanno portato una persona alla dipendenza dagli alcolici.

Tuttavia, usando questa assistenza per rendere sobrio l'ubriaco, si può essere di grande aiuto a lui e a chi gli sta intorno.

La nostra attività non è diretta in particolare alla riabilitazione dell'alcolista. Noi ci occupiamo di aiutare il prossimo. In una società dove l'unica alternativa è rappresentata da una notte in prigione e una multa, cosa che non desiderano né il poliziotto né l'etilista, noi possiamo dare una mano a entrambi e risolvere la situazione nell'arco di pochi minuti.

ASSISTENZA PER LE PERSONE IN STATO D'INCOSCENZA

Una persona che si trova in stato d'incoscienza, o persino in uno stato di coma prolungato, può essere aiutata con un procedimento chiamato Assistenza per le persone in stato d'incoscienza. Grazie ad essa è possibile aiutare la persona ad entrare in comunicazione con voi e con l'ambiente circostante, riportandola dall'incoscienza alla vita e alla vitalità. È un'assistenza facile da imparare e da fare.

Teoria

La teoria dei procedimenti di assistenza e della loro riuscita comprende tre fattori. Il primo fattore è rappresentato dal controllo e dalla direzione dell'attenzione. Il secondo è l'ubicazione. Il terzo è il tempo. La persona ferita o ammalata continua a restare nello stato in cui si trova a causa delle difficoltà legate ad ognuno di questi tre fattori. Non ha il controllo della propria attenzione, con il pensiero è localizzata da un'altra parte e non è nel tempo presente. È nel passato. La difficoltà, per chi voglia aiutare una persona con un procedimento di assistenza, sta nel riuscire a controllarne l'attenzione e a riportarla qui e nel tempo presente. Facendo toccare alla persona inconscia oggetti a lei vicini, quali il cuscino, il pavimento o il corpo (senza danneggiare una parte del corpo ferita), la si può aiutare a riprendere il controllo della propria attenzione e a ritornare nel presente. Nonostante sia un procedimento leggero come una piuma, può andare molto a fondo.

Procedura

1. Prendete delicatamente la mano della persona nella vostra e ditele: **“Sto per assisterti affinché ti riprenda”**.
2. Pronunciate il comando: **“Senti il _____ (oggetto).”** Spostate delicatamente la mano della persona, premetela contro l'oggetto e datele un brevissimo periodo di

tempo per sentire l'oggetto. Usate oggetti quali il copriletto, il cuscino, il letto, ecc. Non dovete aspettare una risposta, dovete soltanto concedere alla persona un momento per sentire l'oggetto. (Non fate l'errore di credere che le persone **"inconsce"** non si rendano conto o che non siano più capaci di pensare.

Raramente un thetan è incosciente, qualsiasi cosa il corpo stia o meno facendo.)

3. Dite qualcosa per fare intendere alla persona che avete capito.
4. Date all'assistito il comando successivo e spostate la sua mano fino a fargli toccare un altro oggetto. Esempio: **"Senti questo copriletto."** (La persona che presta l'assistenza colloca la mano della persona inconscia sul copriletto.) (Pausa.) **"Grazie."** "Senti questo cuscino." (La persona che presta l'assistenza prende la mano della persona e la colloca sul cuscino.) (Pausa.) **"Grazie."** E così via.
5. Continuate a portare la sua mano su altri oggetti, dando i comandi e ringraziandola.
6. Quando la persona ha riacquisito conoscenza, terminate quanto state facendo con le parole: **"Fine dell'assistenza"**.

Se state assistendo una persona in stato di coma, potrebbero volerci più sedute prima che riacquisti conoscenza. In questi casi, terminate la seduta quando notate un cenno di miglioramento nella condizione della persona. Ci sono vari indicatori che mostreranno che è stato ottenuto un miglioramento: respirazione più calma; il tono cutaneo migliore o, semplicemente, aspetto migliore o più rilassato rispetto a quando avete iniziato la seduta. Fate molta attenzione a questi indicatori. Mostrano che vi sono dei progressi. Quando notate un miglioramento in una persona in stato di coma, terminate dicendo: **"Fine per oggi"**, e fatele sapere quando tornerete da lei per la seduta successiva.



Far sì che la persona in stato di incoscienza tocchi le cose a lei vicine come un cuscino, una coperta o il suo stesso corpo, può aiutare a controllare la sua attenzione e a portarla nel presente, ridonandole vita e vitalità.

Sistema di segnali con le mani

Per fare delle domande a una persona in stato d'incoscienza e ottenere in risposta un "sì" o un "no", si può stabilire un sistema di segnali. Il sistema è semplice: dolcemente prendete la mano della persona e ponetela nella vostra, così che possa stringervela. Ditele: "Puoi rispondermi stringendo la mia mano una volta per dire 'sì' e due volte per dire 'no'". Per verificare se vi sono dei miglioramenti, poi, potete porle semplici domande: "Mi senti?", oppure "Sai dove ti trovi?". Di solito la persona risponderà, seppur flebilmente, anche se si trova in stato di incoscienza. Se non ottenete risposta, o se la risposta è negativa, continuate la seduta di assistenza.

Questo sistema di segnali è particolarmente utile quando si assistono persone in coma. Se, ad esempio, durante un procedimento di assistenza notate un cambiamento – le palpebre vibrano o si contraggono leggermente – a quel punto il sistema può essere usato per chiedere alla persona: **“Ti senti meglio?”** oppure **“Sai dove ti trovi?”** Se capite che c’è stato un miglioramento, terminate la seduta. In caso contrario, continuate sino a che la persona non ha un miglioramento.

Questo sistema può anche essere impiegato per iniziare una seduta di assistenza con una persona in coma alla quale state già dando regolari sedute di assistenza. All’inizio di ogni seduta potete utilizzare il sistema di segnali con la mano e chiedere alla persona: **“Stai un po’ meglio oggi?”**, oppure: **“Stai meglio dell’ultima volta in cui sono venuto a farti visita?”** Qualsiasi sia la risposta (tranne il caso in cui la persona torni all’istante in uno stato di Conoscenza), continuate il procedimento di assistenza per persone in stato d’incoscienza fino a che, in una seduta, non ottenete un miglioramento.

Prima di poter iniziare, potrebbe essere necessario fare in modo che l’ambiente in cui si trova la persona sia sotto controllo. Se, ad esempio, siete in un ospedale, dovrete assicurarvi che lo staff medico non v’interrompa mentre fate il procedimento di assistenza. Il procedimento di assistenza è considerato concluso quando la persona riacquista conoscenza. Ciò può avvenire abbastanza rapidamente, mentre altre volte può richiedere numerose sedute. Il vostro compito è quello di perseverare, facendo in modo che ogni seduta porti a un miglioramento.

Quando la persona riacquista conoscenza, il procedimento di assistenza è terminato, ma dovrete ancora occuparvi di lei: potete passare ad altri procedimenti di assistenza e al processing.

Questo semplice procedimento di assistenza può ridare vita e vitalità a una persona in stato d’incoscienza. Se fatto correttamente, il risultato può essere una magia mai vista prima!

LE ASSISTENZE E LA SOCIETÀ

Un'assistenza implica una certa responsabilità. Nel corso della sua vita, una persona ha l'occasione di influenzarne molte altre. Così a volte vi potrà capitare di imbattervi in uno sconosciuto che potrebbe trarre beneficio da un procedimento di assistenza.

In una circostanza del genere, il vostro atteggiamento deve risultare diretto e positivo. Siate professionali e decisi. Non importa che chiediate il permesso di fare l'assistenza, fatela. Se intendete aiutare uno sconosciuto, aiutatelo e basta. Non perdetevi tempo a spiegare ai presenti che cosa vi apprestate a fare o ad aspettare che qualcuno vi dia il permesso. Se vi trovate sul luogo di un incidente e vi comportate come se aveste assunto il comando, tale comando sarà vostro. Questa è una parte essenziale di ciò che si deve sapere per essere in grado di fare un'assistenza. Se lo fate bene, di sicuro le assistenze che farete daranno buoni risultati.

Prendiamo come esempio la scena di un grave incidente, con la gente che vi si accalca tutt'intorno. La polizia cerca di far indietreggiare le persone.

Fatevi largo fra la folla, chinatevi sul ferito e dategli un'assistenza. Se saprete trasmettere sufficientemente la vostra presenza, tutti gli altri si renderanno conto che siete voi la persona presente. Manifestazioni quali panico, preoccupazione, meraviglia, agitazione, guardare con lo sguardo perso nel vuoto, chiedersi che cosa c'è che non va o cosa deve essere fatto, non fanno parte del vostro comportamento quando fate un'assistenza.

Freddezza, calma e padronanza di sé devono essere la nota dominante del vostro atteggiamento.

Dovete capire che, per avere il controllo di una situazione, è solo necessario essere più li degli altri. Non è questione di magia. Siate semplicemente presenti; le altre persone che stanno intorno non lo sono. E se lo siete abbastanza, allora una persona se ne tirerà fuori e continuerà a vivere.

Per prima cosa, quando fate un'assistenza, mettete ordine dove vi trovate, a meno che non dobbiate fare delle azioni immediate di pronto soccorso.

Il pronto soccorso ha sempre la precedenza rispetto a un'assistenza.

Bisogna sempre vagliare la situazione per stabilire il tipo di pronto soccorso necessario e in che misura. Potreste trovarvi a soccorrere una persona che ha la febbre a 40 e che ha bisogno di stendersi e di essere rinfrescata prima di ricevere un'assistenza. E, per quanto eccessivo sia il valore che viene dato agli antibiotici, in un caso del genere un'iniezione potrebbe tornare più utile di un'assistenza.

Un buon esempio potrebbe essere quello di una persona che sta lavando i piatti in cucina. Ad un certo momento si sente un gran fracasso. La persona è caduta sul pavimento, e nel cadere ha afferrato un coltello e si è tagliata la mano. Una delle prime cose che dovrete fare è di avvolgere una fascia intorno alla sua mano, perché smetta di sanguinare.

Un'ulteriore azione di pronto soccorso consisterebbe nel raccogliere i piatti e riporli nel lavello e nel liberare il pavimento dai cocci ammuccchiandoli ordinatamente in un angolo. Queste sono le prime cose da fare per riprendere il controllo.

Dopo aver proceduto in questo modo, dovrete farle un'assistenza. È meglio che l'assistenza venga fatta sul luogo dell'infortunio, piuttosto che spostare la persona altrove. Forse è il contrario di quello che riterreste giusto, ma è la cosa corretta da fare, ed è la ragione per cui mettete ordine nell'ambiente, come prima cosa. Per far guarire una mano ferita, dovete mettere ordine in una zona e raggio più ampi di quello della sola mano infortunata. Se capite che la vostra responsabilità va ben oltre la zona di confusione più immediata, otterrete maggiori risultati. Se portate ordine in un area più ampia, porterete ordine anche nell'area più ristretta.

È da folli recarsi sulla scena di un incidente, dove di certo distruzione e caos non mancano, senza avere acquisito nozioni di pronto soccorso.

Ricordate che spesso, prima di poter fare un'assistenza, potreste dover escogitare un qualche modo di controllare, trattare e dirigere gli addetti che intralciano il vostro operato. In circostanze come queste, quando è necessario, il procedimento di assistenza richiede che controlliate l'intero ambiente e chi vi aiuta nel fare l'assistenza.

In qualità di individui che conoscono e usano la tecnologia di Scientology, avete tutta la responsabilità e il diritto di alleviare il dolore, quando v'imbattete in esso. La religione esiste in buona parte per risolvere i turbamenti e i travagli della vita. E in questi sono incluse anche le sofferenze spirituali causate da difficoltà fisiche.

Molto prima degli Apostoli di Cristo, i ministri avevano, tra le loro mansioni, quella di provvedere ai travagli spirituali della loro gente. Essi si occupavano principalmente di dare conforto spirituale e di aiutare le persone a migliorare. Quando la sofferenza fisica gli impediva di farlo, essi hanno agito. Dedicarsi soltanto a lenire le sofferenze fisiche è, ovviamente, come dichiarare che il corpo è più importante dell'identità spirituale di una persona, e naturalmente non è così. Il tormento fisico, tuttavia, può turbare fino a tal punto un essere, da fargli abbandonare ogni aspirazione al miglioramento e da fargli cercare il modo di far cessare la sua sofferenza. Un medico è uno specialista nella cura delle malattie o delle condizioni fisiche non più ottimali.

In alcuni casi può riuscirvi. Assistere il paziente per permettergli di guarire meglio, non significa invadere il territorio del medico. Inoltre tutti i mali di natura puramente spirituale non rientrano nella sfera della medicina.



L'area intorno ad una persona ferita è spesso caotica e disordinata.



Mettersi ordine può diminuire la confusione e ristabilire il controllo.



Un procedimento di assistenza può produrre risultati migliori se, per prima cosa, si presta un po' d'attenzione all'ambiente.

Su un altro versante, lo “psichiatra” e lo “psicologo” hanno attinto il loro nome dalla religione, poiché psiche significa anima. Essi, a quanto dicono le statistiche, non ottengono lo stesso successo dei preti nell’alleviare i turbamenti mentali. Cercano però, in chiave moderna, di ottenere gli stessi risultati utilizzando farmaci, ipnosi o mezzi fisici. In definitiva, procurano più danno di quanto aiutino.

Le persone che hanno una conoscenza spirituale, hanno la responsabilità, di fronte al loro prossimo, di alleviare la sofferenza. Vi sono molti modi per farlo, senza bisogno di ricorrere a farmaci, ipnosi, elettroshock, chirurgia o violenza fisica.

Il principale metodo per alleviare la sofferenza è l’assistenza.

Poiché abbiamo la conoscenza di come fare le assistenze ed essendo assai semplice imparare a farle, non dovremmo trascurare quelle persone che ne potrebbero beneficiare.

Se volete veramente aiutare il vostro prossimo, vale davvero la pena imparare queste tecniche e ottenere i risultati che possono dare.

ESERCIZI PRATICI

I seguenti sono esercizi che potete fare per esercitarvi a dare le assistenze. Farli aumenterà la vostra capacità di aiutare gli altri servendovi delle assistenze.

1 Trovate qualcuno che abbia subito una lesione. Portatelo sul luogo esatto nel quale si procurò la lesione e dategli un'Assistenza tramite contatto fino a che l'esatto somatico non appaia e poi scompare, e la persona non abbia una realizzazione.

2 Trovate qualcuno che necessiti di un'Assistenza tramite tocco e dategliela fino a che non abbia buoni indicatori ed una realizzazione.

3 Trovate qualcuno che necessiti di un'Assistenza fatta sui nervi e dategliene una fino a che non abbia una realizzazione o mostri del sollievo e degli indicatori molto buoni.

4 Trovate qualcuno che necessiti di un Procedimento di comunicazione con il corpo e dategliene uno fino a che non abbia un buon cambiamento, una realizzazione e degli indicatori molto buoni.

5 Trovate qualcuno che si sia leso o che semplicemente non si senta tanto bene, e dategli un'Assistenza di Processing di localizzazione fino a che non abbia buoni indicatori ed una realizzazione.

6 Esercitatevi ad aiutare la gente servendovi delle assistenze. Date le assistenze che avete imparato (non importa quali) ad amici, parenti, colleghi o persino estranei. Per esempio, andate a visitare un ospedale e date assistenze alle persone che sono malate o ferite, o che stanno attraversando un periodo di convalescenza dopo aver subito un'operazione chirurgica. Aiutate qualcuno nel reparto di pronto soccorso. Più assistenze date, più abili diverrete e più persone avrete aiutato.

ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO

Riferimento: HCOB 9 Ott. 67RA, ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO
TR Film di istruzione n. 10, Assists.

Uso del Procedimento: Quando il punto esatto dell'incidente o lesione è disponibile, fare sempre un Assistenza tramite Contatto. Può essere seguita da un'Assistenza tramite Tocco e da altri tipi di assistenze, ma l'Assistenza tramite Contatto dovrebbe essere fatta sempre per prima. Se il MEST è disponibile, fare un'Assistenza tramite Contatto.

Informazione: Esiste un vecchissimo principio in Scientology che consiste nel mettere il membro ferito del corpo esattamente sul posto dove fu ferito. È chiamata Assistenza tramite Contatto ed è la più comune assistenza per infortuni e lesioni. E' notevole quando la si può fare.

Procedura:

1. Ricorda che azioni fisiche e di pronto soccorso spesso devono essere fatte prima che un'Assistenza tramite Contatto possa venire iniziata. Il pronto soccorso viene sempre prima. Esamina la situazione dal punto di vista di quanto pronto soccorso è necessario e dopo, quando hai risolto la situazione, esegui l'assistenza. L'auditing non tamponerà un'arteria sanguinante, ma un laccio emostatico lo farà.

2. Porta la persona nel punto esatto dove l'incidente è avvenuto. Se l'oggetto era caldo, lascialo prima raffreddare; se la corrente era inserita, disinseriscila prima di fare l'assistenza.

3. Di alla persona: "Ora faremo un'Assistenza tramite Contatto".

4. Fai assumere alla persona la stessa posizione in cui era prima che avvenisse l'incidente. Se aveva un attrezzo nelle mani o se ne stava usando uno, dovrebbe eseguire gli stessi movimenti con esso.

5. Di alla persona di muoversi lentamente attraverso l'incidente proprio nel modo in cui questo avvenne.

Falle duplicare esattamente cosa capitò al momento della lesione, facendole toccare il punto esatto con la parte del corpo lesa. Falle toccare delicatamente la cosa che la ferì. Se si punse un dito su una spina nel giardino di rose, inducila a toccare dolcemente la stessa esatta spina, con la stessa parte del dito che fu punto. Se si schiacciò la mano in una porta, dovrete farla tornare sul luogo e, con la sua mano lesa, farle toccare l'esatto punto sulla stessa porta, duplicando gli stessi movimenti che avvennero al momento della lesione. Ci sono solo alcuni comandi implicati col procedimento; meno dici, meglio è.

6. Ripeti questo più e più volte, finché l'esatto somatico ricompare e poi sparisce (dolore svanito) accompagnato da una realizzazione. Devi indurre la persona a toccare il punto esatto che presenta questo preciso fenomeno. Quando questo avviene, termina l'assist dicendo alla persona: "Fine dell'assistenza".

Percorri finché l'esatto somatico ricompare e poi sparisce (dolore svanito) accompagnato da una realizzazione.

Note sul Procedimento: un'Assistenza tramite Contatto deve essere fatta qualche volta con un gradiente. Supponiamo che un bambino abbia urtato lo stinco su un tagliaerba ed ora non vuole avvicinarsi più che a trenta metri da quel tagliaerba. Dovresti fargli fare un'Assistenza tramite Contatto con il suo corpo e stinco in quel punto (a trenta metri da quel tagliaerba), facendolo andare attraverso i movimenti dell'incidente. Gradualmente, gradiente dopo gradiente, restringi la distanza che lui è disposto ad affrontare ed alla fine, lui farà un'Assistenza tramite Contatto sul tagliaerba.

Non devi mai trascinare forzatamente la persona sul punto dove la lesione o l'incidente avvenne. Se tenti di forzare il pc, potresti sopraffarlo.

L'Assistenza tramite Contatto può essere fatta su se stessi, ma si deve essere sicuri di farla finché il somatico sparisca.

Qualunque tipo di lesione può e dovrebbe essere trattata con un Assistenza tramite Contatto. Quando il punto esatto è disponibile, è sempre la migliore assistenza per lesioni e dovrebbe precedere qualunque altra azione di assistenza. Le Assistenze tramite Contatto hanno un uso illimitato. Sono talvolta miracolose, però aiutano sempre.

ASSISTENZA TRAMITE TOCCO

Riferimento: HCOB 7 Apr. 72RA, ASSISTENZA TRAMITE TOCCO
HCOB 25 Ago. 87 II, ASSISTENZA TRAMITE TOCCO, DI PIÙ AL RIGUARDO
TR Film di istruzione n. 10, Assistenze.

Uso del Procedimento: Serve per qualunque lesione, malattia, dolore, ecc.

Informazione: Lo scopo dell'Assistenza tramite Tocco è quello di ristabilire la comunicazione con le parti del corpo lese o malate. Porta l'attenzione della persona sulle aree del corpo ferite o doloranti. Si esegue toccando ripetutamente il corpo malato o leso della persona, mettendola in comunicazione con la lesione. La comunicazione che la persona ha con la lesione, porta alla guarigione. La tecnica si basa sul principio secondo il quale il modo di guarire o curare qualsiasi cosa è di mettere la persona in comunicazione con la cosa stessa.

Ogni singola malattia fisica deriva da un'incapacità di comunicare con la cosa o l'area che è malata. Il protrarsi di una ferita cronica avviene in assenza di una comunicazione fisica con l'area dolorante o con l'individuazione del luogo della ferita nell'universo fisico.

Quando l'attenzione si è ritirata dall'area ferita o malata del corpo, nello stesso modo si sono ritirate la circolazione, il flusso nervoso e l'energia. Questo limita la nutrizione dell'area e impedisce il drenaggio dei prodotti di scarto.

Alcuni antichi guaritori attribuivano notevoli flussi e qualità alla "imposizione delle mani". Probabilmente, gli elementi funzionali in questo erano semplicemente l'innalzamento della consapevolezza dell'area influenzata ed il ristabilimento dei fattori della comunicazione fisica.

Per esempio, se fai un'Assistenza tramite Tocco su qualcuno che ha un polso slogato, lo stai facendo tornare quasi forzatamente in comunicazione con quel polso, nel modo più completo possibile. Quando la persona è tornata completamente in comunicazione con esso, non ha più il polso slogato.

Oltre al controllo e al dirigere l'attenzione della persona, un'Assistenza tramite Tocco tratta anche i fattori della posizione e del tempo. Se una persona è stata ferita, la sua attenzione evita la parte ferita o dolorante, ma allo stesso tempo è bloccata in essa. Sta anche evitando la posizione della lesione e, la persona stessa e la parte ferita del corpo, sono bloccate al tempo dell'impatto.

Un'Assistenza tramite Tocco permette che la guarigione avvenga, ad un certo livello, mediante il ristabilimento della persona nel presente e nel luogo in cui si trova.

Procedura:

0. Fornisci il pronto soccorso che può essere necessario prima che inizi l'Assistenza. Se la persona sta sanguinando da un'arteria e perderà tutto il sangue del corpo nei successivi quattro o cinque minuti, l'adeguata sequenza è quella di applicare un laccio emostatico e poi fare un Assistenza tramite Tocco.
1. Fa sedere o sdraiare il preclear (in qualunque posizione in cui sarà più a suo agio).
2. Di al pc che stai per fare un'Assistenza tramite Tocco e spiega brevemente la procedura.

Di al pc il comando che userai ed assicurati che lo capisca.

Il comando usato è:

“Guarda il mio dito.”

eccetto quando ti stai occupando di qualcuno che è ad un basso livello di caso. Il comando usato per un tale pc è :

“Senti il mio dito.”

Quando usi il comando, “Guarda il mio dito”, vuoi che la persona “guardi” il tuo dito giù attraverso il corpo ogni volta che tu la tocchi.

Metterà l'attenzione sul tuo dito con gli occhi chiusi.

Di al pc che dovrebbe farti sapere quando ha eseguito il comando.

3. Di al pc di chiudere gli occhi. (Nota: Se stai usando il comando “Senti il mio dito” questo punto viene omesso).

4. Dai il comando:

“Guarda il mio dito” (o “Senti il mio dito”),

poi tocca un punto, usando una moderata pressione del dito.

NON toccare e poi dare il comando; quello sarebbe il contrario.

Tocca con un solo dito. Se tu usassi due dita il pc potrebbe essere confuso riguardo a quello che aveva supposto di guardare o sentire.

5. Dai riconoscimento alla persona.

6. Continua dando il comando, toccando e dando un riconoscimento quando la persona ha indicato che ha eseguito il comando.

Quando fai un Assistenza tramite Tocco su una particolare ferita o area dolorante, avvicinati all'area gradualmente ed allontanati da essa gradualmente.

Avvicinati alla lesione o all'area dolorante, allontanati da essa, avvicinati ad essa ed allontanati, avvicinati maggiormente, allontanati ulteriormente, avvicinati fino ad un punto in cui stai realmente toccando la parte ferita o dolorante ed allontanandoti ulteriormente. Tenta di seguire i canali nervosi del corpo che includono la spina dorsale, le varie giunture come i gomiti, i polsi, la parte posteriore delle ginocchia e le punta delle dita. Questi sono i punti sui quali mettere l'attenzione. Questi sono tutti i punti in cui l'onda dell'urto può venire bloccata. Quello che si sta tentando di fare, e di ottenere nuovamente, è un'onda fluente di comunicazione attraverso il corpo, poiché l'urto della ferita l'aveva bloccata.

Le aree toccate, non importa quale parte del corpo si stia aiutando, dovrebbero includere le estremità (mani e piedi) e la spina dorsale.

Il tocco deve essere bilanciato su entrambi i lati del corpo, sinistro e destro. Quando hai toccato l'alluce destro della persona, tocca successivamente l'alluce sinistro; quando hai toccato un punto a pochi centimetri da un lato della spina dorsale della persona, tocca successivamente il punto sul lato opposto della spina dorsale, alla stessa distanza. Questo è importante, perché il cervello ed il sistema di comunicazione del corpo si intersecano. Puoi scoprire che un dolore nella mano sinistra andrà via quando tocchi la mano destra, perché il blocco è nella mano destra.

In aggiunta al lato destro e sinistro del corpo, il trattamento deve essere anche indirizzato alla parte dorsale e frontale del corpo. In altre parole, se è stata data l'attenzione alla parte frontale del corpo, si deve dare anche l'attenzione a quella dorsale.

Lo stesso principio si applica nel trattare una particolare parte del corpo. Per esempio, potresti star trattando una lesione sulla parte frontale della gamba destra. La tua Assistenza tramite Tocco dovrebbe includere la parte frontale della gamba destra, la parte

frontale della gamba sinistra, il dorso della gamba destra e il dorso della gamba sinistra, in aggiunta alle usuali azioni di trattamento delle estremità e della spina dorsale.

7. Continua l'assistenza finché il preclear ha degli indicatori molto buoni e ha una realizzazione.

8. Di al pc: "Fine dell'assistenza."

Note sul Percorrere: normali errori in un'Assistenza tramite Tocco sono (1) non andare verso le estremità, (2) non bilanciare entrambi i lati, (3) non portarla a compimento sino al completo fenomeno finale, (4) non ripeterla nei giorni successivi se necessario.

Per raggiungere un risultato, si dovrebbero dare le Assistenze tramite Tocco giorno dopo giorno. All'inizio, facendo un Assistenza tramite Tocco, si potrebbe ottenere un piccolo miglioramento. Dando un'altra Assistenza tramite Tocco il giorno seguente, ci si potrebbe aspettare un miglioramento maggiore. Il giorno successivo si può riuscire a spazzare via completamente un somatico. Prima che un tale risultato sia raggiunto, con un'Assistenza tramite Tocco data ogni giorno, ci si potrebbero impiegare molti più giorni; il punto è che il numero di Assistenze tramite Tocco che si possono dare sulla stessa cosa, è illimitato.

L'applicazione delle Assistenze tramite Tocco non è, come alcuni possono aver pensato, limitata alle lesioni. Non sono soltanto per il colpo alla mano o il polso ustionato. Possono essere fatte su un fiacco dolore alla schiena, un costante mal d'orecchio, un foruncolo infetto, uno stomaco sottosopra. Anche verruche e sfregi potrebbero essere trattati con le Assistenze tramite Tocco.

Infatti, il numero di cose alle quali questo semplice ma potente procedimento può essere applicato, è illimitato.

Uso su Lesioni: mai fare un'Assistenza tramite Tocco, come prima azione su una persona ferita, quando si può fare un'Assistenza tramite Contatto. Se è disponibile l'esatta posizione in cui è avvenuta la ferita, fare un Assistenza tramite Contatto. L'Assistenza tramite Contatto può poi essere seguita da un'Assistenza tramite Tocco o qualunque altra azione di assistenza.

Uso su Persone Inconscie: L'Assistenza tramite Tocco si può anche fare ad una persona inconscia. Stabilisci una linea di comunicazione con la persona, tenendo delicatamente la sua mano nella tua e dicendole:

“Quando senti il mio dito, stringi la mia mano.”

Poi va avanti con l'Assistenza tramite Tocco. Se la persona non risponde immediatamente, prosegui semplicemente con l'Assistenza tramite Tocco, continuando a tenere la sua mano. La persona inizierà a ristabilirsi dopo un momento.

Uso su Animali: l'Assistenza tramite Tocco si può usare sugli animali con buoni risultati.

Facendo un Assistenza ad un cane o un gatto indisposto o ferito, si dovrebbero indossare guanti spessi, poiché essi potrebbero mordere e graffiare e non essere socievoli.

Persone Drogate: un'Assistenza tramite Tocco si può fare ad una persona alla quale siano stati somministrati calmanti o altre droghe. Questo non è l'ideale, ma è qualche volta necessario in condizioni d'emergenza.

Nel luogo in cui una persona è stata ferita, il tuo obiettivo dovrebbe essere quello di convincerla e darle un'Assistenza tramite Tocco, prima che qualcuno le dia un calmante. Se il corpo è stato danneggiato molto malamente, la persona potrebbe essere ancora in agonia dopo la tua assistenza, ma avrai allontanato una parte dello shock. A questo punto un medico potrebbe somministrarle un calmante e curare i danni fisici.

Se ad una persona, sotto l'effetto di una droga, le viene data un'assistenza, si deve in seguito ritornare dalla persona quando non è più sotto tale effetto e trattare la ferita o la malattia con l'auditing formale, includendo la parte dell'incidente in cui, per ferita/malattia, la persona era sotto l'effetto della droga.

Mal di Testa: non fare un'Assistenza tramite Tocco ad una persona che ha mal di testa. Le ricerche hanno mostrato che i mal di testa sono causati abbastanza invariabilmente da qualcosa che un'Assistenza tramite Tocco non potrebbe trattare.

Ferite alla Testa: se una persona ha ricevuto una reale lesione alla testa, come può esserlo una gomitata nell'occhio o un colpo sulla testa con una mazza, le si può dare un'Assistenza tramite Tocco. Lo stesso si applica per danni ai denti o a causa di dolore dentale.

ASSISTENZA DI LOCALIZZAZIONE

Riferimento: Ability 73, primi di Maggio 58, ASSISTENZE IN SCIENTOLOGY

Uso del Procedimento: una localizzazione si può percorrere su qualcuno che si sente in cattivo stato, che ha qualche vago male o dolore. Funziona bene in caso di fratture, negli ospedali o nelle corsie di maternità.

Informazione: questo procedimento mette una persona in comunicazione con il proprio ambiente.

Procedura:

Usa i comandi:

“Guarda quella sedia. Guarda quel soffitto. Guarda quel pavimento,”

ecc., (l'auditor indica l'oggetto ogni volta). Continua ripetendo questo comando e usando differenti oggetti.

Nel caso in cui la persona abbia una parte del corpo ferita, come la mano, usa anche:

“Guarda quella mano”

ed il dolore diminuirà.

Percorri finché la persona migliora visibilmente ed ha una realizzazione.

Note sul Percorrere: se un somatico viene restimolato mentre si sta percorrendo la localizzazione, continua il procedimento fino alla sparizione del somatico.

ASSISTENZA PER I NERVI

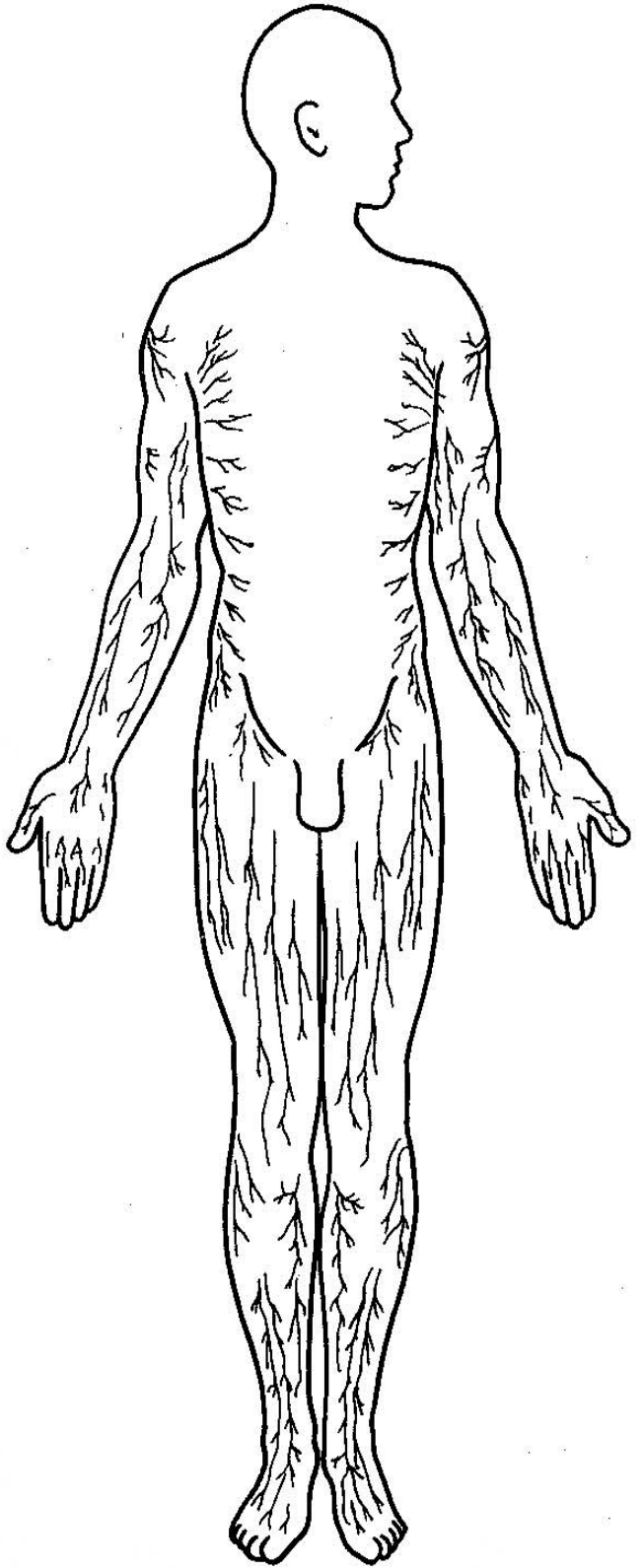
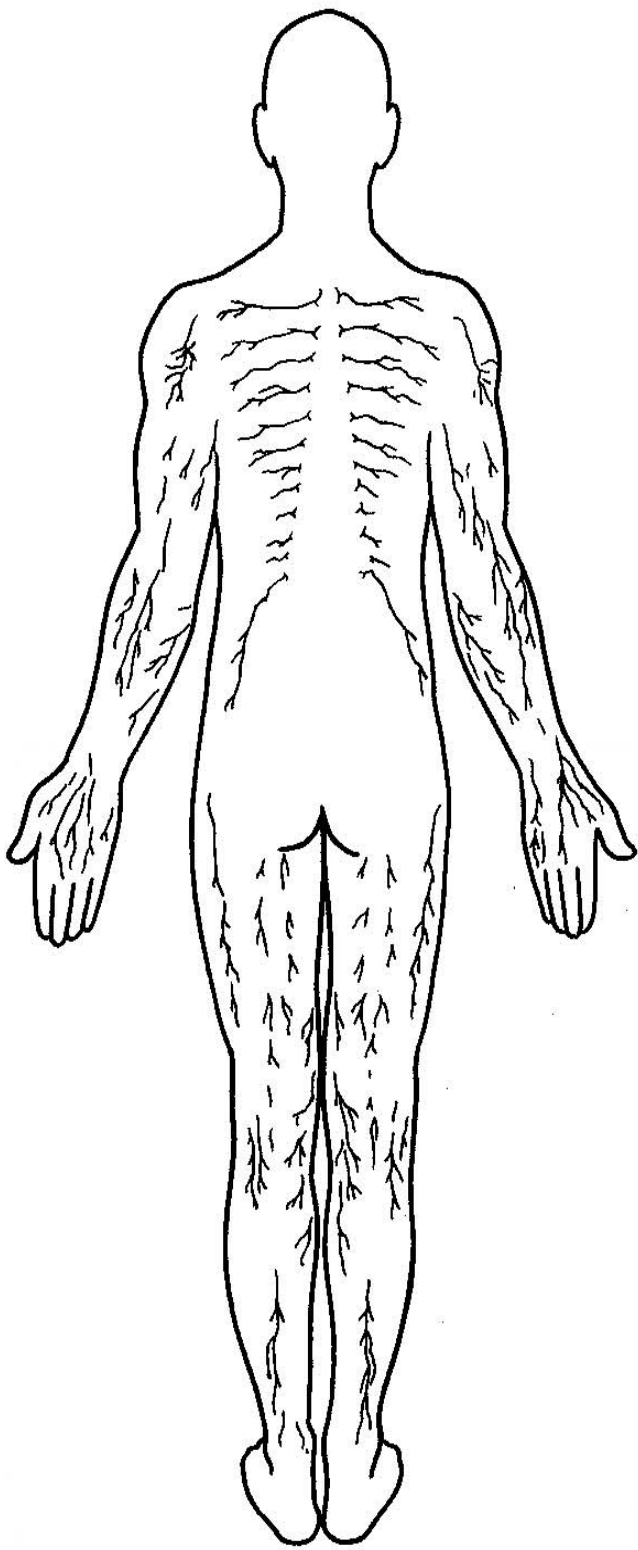
Riferimenti: HCOB 25 Ago. 87 I, ASSISTENZA PER I NERVI
TR Film di istruzione n.10, Assists

Uso del Procedimento: si usa per mettere in ordine le giunture e la spina dorsale.

Informazione: questa è un'assistenza che può sistemare le giunture e la spina dorsale. La sistemazione della spina dorsale, per mezzo della chiropratica, ha spesso successo. Ma qualche volta la spina dorsale va di nuovo fuori posto e deve essere sistemata volta dopo volta. L'Assistenza per i Nervi è stata effettivamente sviluppata a favore dei chiropratici, molti dei quali ora la usano.

Nella nostra teoria, sono i nervi che tengono i muscoli tirati, i quali, poi, tengono la spina dorsale fuori posto.

Ci sono dodici grandi nervi che corrono lungo la spina dorsale di una persona, diffondendosi da questa attraverso entrambi i lati delle spalle e della schiena. Questi dodici nervi si espandono dentro i canali nervosi più piccoli e le terminazioni nervose. I nervi agiscono sulla muscolatura e possono, se continuamente tesi, mettere fuori posto la spina dorsale ed altre parti della struttura del corpo.



I nervi trasportano l'urto degli impatti. Tale urto dovrebbe dissolversi, ma di rado lo fa totalmente. I nervi danno ordini ai muscoli. Con un impatto, un flutto d'energia parte lungo i canali nervosi. Poi, dalle piccole terminazioni dei canali nervosi, il flutto d'energia si inverte ed il risultato è un accumulo d'energia che si ferma a metà del canale. Questo genera quella che è chiamata "onda stazionaria". È proprio ferma lì, non va da nessuna parte.

L'Assistenza per i Nervi consiste nel liberare delicatamente le onde stazionarie nei canali nervosi del corpo.

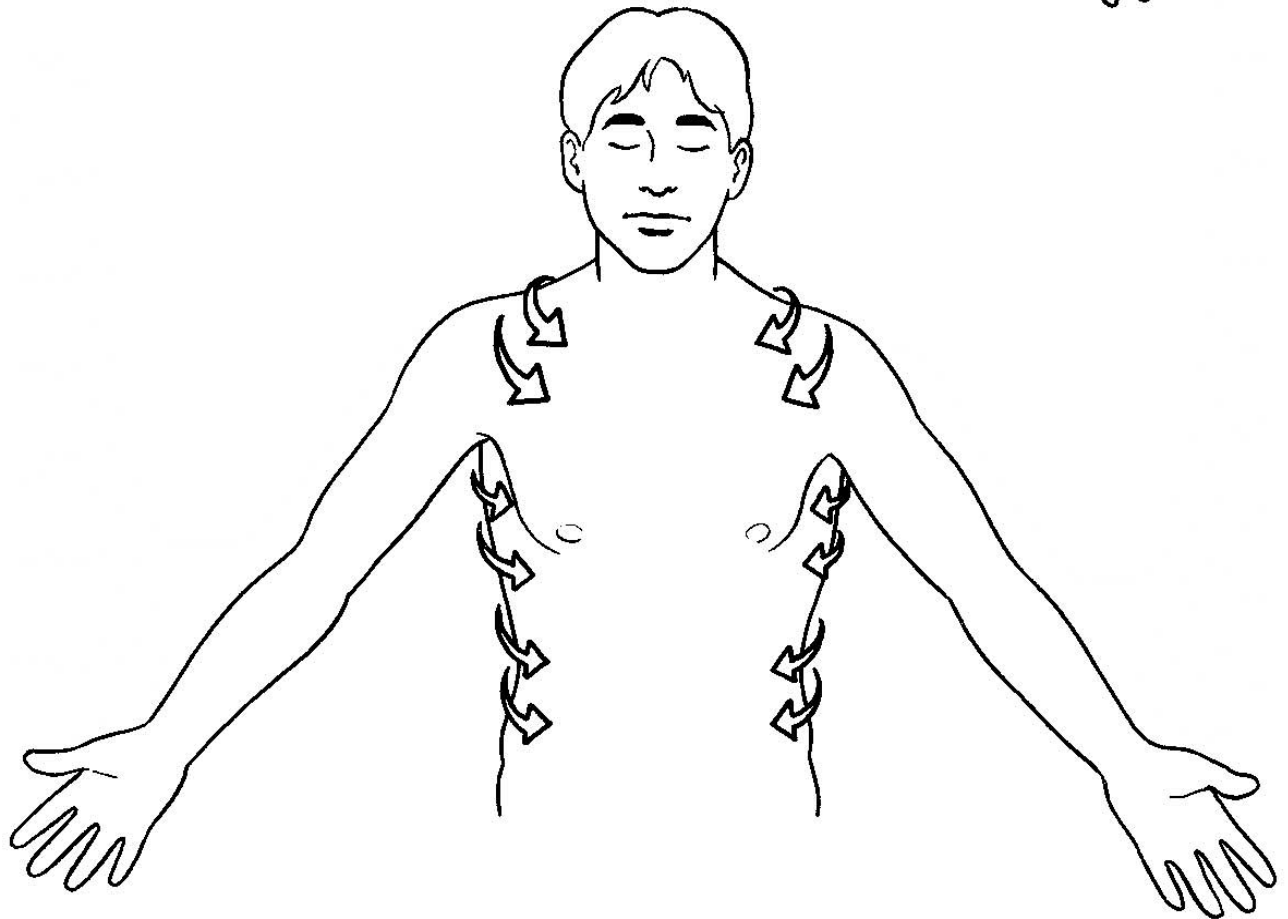
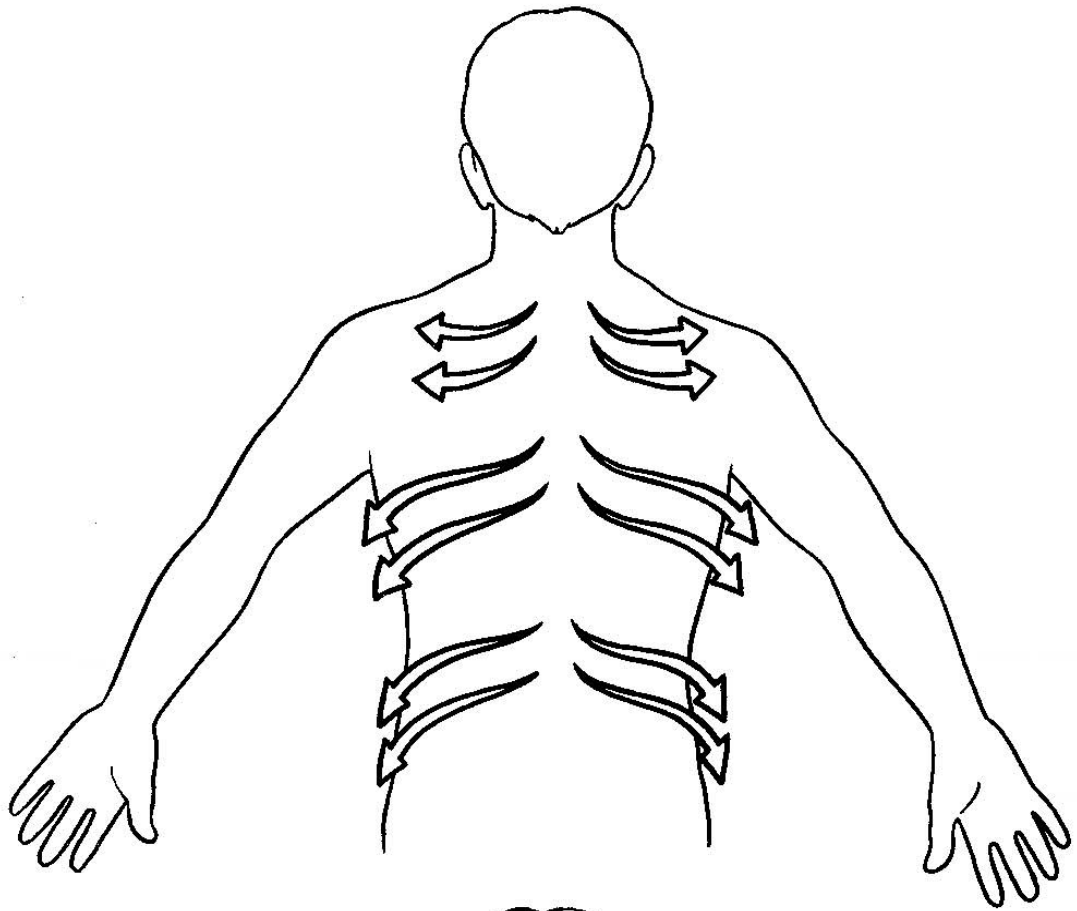
Procedura:

1. L'auditor fa distendere la persona, a faccia in giù, su un letto o una branda. Poi, con i suoi indici, l'auditor accarezza verso il basso la spina dorsale, su entrambi i lati, delicatamente e rapidamente ma non molto energicamente. Quest'azione viene poi ripetuta due volte.
2. L'auditor inverte poi la sua azione originale, seguendo con le sue dita gli stessi canali nervosi della spina dorsale, dal fondo in SU. Questo viene fatto tre volte.
3. Ora, con le dita divaricate a ventaglio, l'auditor accarezza i canali nervosi usando entrambe le mani nello stesso tempo. Egli accarezza allontanandosi dalla spina dorsale verso i lati del corpo. Una volta che ha coperto in questo modo l'intera schiena (agendo dall'alto verso il basso della spina dorsale), ripete questo punto altre due volte.
4. L'auditor ora inverte la direzione delle sue carezze, in modo da ritornare verso la parte alta della spina dorsale.
5. L'auditor ora fa girare la persona in modo che sia distesa a faccia in su.

L'auditor, usando entrambe le mani, continua l'azione parallelamente ai canali nervosi che riguardano la parte frontale del corpo.

(Nota: Nel seguire i canali nervosi che riguardano la parte frontale del corpo, l'auditor accarezza solo fino ai punti indicati dalle frecce nell'illustrazione sotto.

I canali nervosi che devono essere trattati, non si estendono attraverso il torace o l'addome, così l'azione non viene fatta su quelle aree.)



6. Egli poi inverte la direzione su quegli stessi canali nervosi.

(Nota: Seguendo i canali nervosi nel punto 6, l'auditor inizia dalle posizioni indicate dalle punte delle frecce nell'illustrazione sopra, accarezzando in direzione della schiena.)

7. Poi l'auditor accarezza verso il basso le braccia e le gambe.

La persona è di nuovo girata a faccia in giù, distesa sul suo stomaco e l'auditor inizia di nuovo dal punto 1.

Questa procedura viene continuata finché la persona ha una realizzazione o esprime qualche sollievo e ha degli indicatori molto buoni. La persona può anche sperimentare il riposizionarsi di un osso, spesso seguito da un suono scricchiolante. A quel punto, per quella seduta, si deve terminare l'Assistenza per i Nervi.

Note sul Percorrere: l'Assistenza per i Nervi dovrebbe essere ripetuto giornalmente, finché TUTTE le onde stazionarie si siano liberate.

PROCEDIMENTO DI COMUNICAZIONE CON IL CORPO

Riferimento: HCOB 23 Ago. 70R, PROCEDIMENTO DI COMUNICAZIONE CON IL CORPO

Uso del Procedimento: il Procedimento di Comunicazione con il Corpo è usato quando una persona è cronicamente fuori comunicazione con il suo corpo, come dopo una malattia o lesione o quando la persona è immobile da un lungo periodo di tempo.

Informazione: il Procedimento di Comunicazione con il Corpo non sostituisce o modifica in alcun modo l'Assistenza tramite Tocco o l'Assistenza tramite Contatto. Quando una persona si è ferita o ha delle aree specifiche del corpo che richiedono un'assistenza, si dovrebbe usare un'Assistenza tramite Tocco o un'Assistenza tramite Contatto.

Questo procedimento può essere fatto soltanto dopo che siano state prestate le cure mediche necessarie o altre assistenze indispensabili. Non viene fatto al posto di queste. Lo scopo del procedimento è quello di mettere l'essere nella condizione di ristabilire la comunicazione con il suo corpo.

Procedura:

L'individuo si distende supino su un divano, un letto o una branda. Si ottengono risultati soddisfacenti facendo questa assistenza su un corpo vestito che non indossi le scarpe.

Qualunque capo di vestiario che stringe, come cravatte o cinture, dovrebbe essere tolto o allentato. Non è indispensabile togliere alcun vestito, ad eccezione di abiti pesanti o voluminosi.

Se viene data più di una seduta di questo procedimento, la posizione del corpo può essere variata per avvantaggiarsi nell'aver la persona distesa a faccia in giù durante una seduta e supina nell'altra.

Usa il comando:

“Senti le mie mani.” (“Senti la mia mano” nella circostanza in cui viene applicata soltanto una mano.)

L'auditor inizia dicendo che farà un Procedimento di Comunicazione con il Corpo come assistenza per aiutare la persona. Egli introduce un fattore di realtà dicendo brevemente qual'è il comando e cosa verrà fatto. Il comando viene poi chiarito. Questo si deve fare brevemente e non si deve sviluppare nessun Q ed A. Un dizionario dovrebbe essere a portata di mano per essere usato dalla persona nella consultazione del significato delle parole del comando o del nome del procedimento.

Nell'iniziare l'assistenza l'auditor dice alla persona:

“Chiudi gli occhi,”

e da un riconoscimento dicendo: “Grazie,” quando la persona lo fa.

L'auditor posa le sue mani sulle spalle dell'individuo con una ferma ma lieve stretta, usando un accordo sulla fermezza. L'auditor sa che quella fermezza è gradevole per l'individuo. Deve essere fatta con ARC.

L'auditor deve essere lì con intenzione ed attenzione. Deve avere buoni TRs per tutta la seduta. Questo serve per ottenere l'ARC ideale ed i migliori risultati.

L'auditor dà il comando:

“Senti le mie mani” (o “mano”).

Viene dato un riconoscimento alla risposta dell'individuo con un “Grazie” (o “Bene,” “Ottimo,” “Molto bene” o “Okay,” ecc.).

L'auditor continua a completare dei cicli analoghi verso la parte bassa del corpo, sul torace, sulla parte frontale del torace, sui fianchi del torace, su entrambi i lati dell'addome all'altezza della vita, poi una mano andrà intorno all'addome nella direzione oraria. (Oraria perché questa è la direzione del flusso dell'intestino.) L'auditor poi continua con entrambe le mani sulle reni, uno su ogni lato, sollevandoli fermamente; una mano posizionata su ogni fianco, con ferma pressione sulle parti ossute, poi con entrambe le mani lungo una gamba fino al ginocchio e, con entrambe le mani, lungo l'altra gamba fino al ginocchio, poi ritorna sull'altra gamba e va lungo il polpaccio, la parte più bassa del polpaccio, la caviglia, il piede e le dita del piede e lungo l'altra gamba in modo simile, dal ginocchio alle dita del piede.

Egli poi lavora verso l'alto, su un flusso in direzione delle spalle, lungo ogni braccio, verso l'estremità delle dita; poi entrambe le mani dietro il collo, una su ogni lato, sui lati della

faccia, la fronte e la nuca, sui lati della testa, quindi di continuo in direzione delle estremità del corpo.

E' disponibile un'infinita varietà di posizioni delle mani, evitando, naturalmente, le aree genitali e le natiche in entrambi i sessi ed i seni in una donna. Il procedimento prosegue andando su e giù lungo il corpo, in direzione delle estremità.

Poiché l'ARC aumenta (qualche volta perfino dopo il primo comando), l'auditor osserverà che qualcosa sta succedendo all'individuo. Può essere un ritardo di comunicazione, un lieve arrossamento sul viso, un somatico o una contrazione del corpo. Con tale indicazione, l'auditor saprà che è disponibile una comunicazione per lui. Dovrebbe quindi chiedere “Cos'è successo?”

L'individuo descrive cos'è appena successo o cosa sta succedendo. Mentre l'individuo parla, l'auditor lascia le sue mani in posizione, mantenendo esattamente la stessa pressione. Viene dato riconoscimento alla comunicazione e l'auditor continua con il procedimento.

Il procedimento viene continuato finché la persona ha un buon cambiamento, una realizzazione e degli indicatori molto buoni. A questo punto l'auditor dice: “Grazie” e termina dicendo: “Fine dell'assistenza.”

Tuttavia, per fare questo, non si interrompe la comunicazione o la realizzazione della persona.

Note sul Percorrere: non si deve continuare il procedimento dopo la realizzazione e gli indicatori molto buoni.

SEZIONE DUE:
ASSISTENZE
SUPPLEMENTARI PER IL
TRATTAMENTO DI
FERITE E MALATTIE



RAGGIUNGERE E LASCIARE SU PARTI DEL CORPO MALATE O FERITE

Riferimenti: HCOB 24 Lug. 69R, PCs SERIAMENTE MALATI
HCOB 10 Apr. 81R, RAGGIUNGERE E RITIRARSI

Uso del Procedimento: Raggiungere e Ritirarsi viene percorso su parti del corpo malate o ferite o doloranti.

Informazione: Raggiungere e Ritirarsi si può usare per ristabilire la comunicazione su una parte del corpo malata o ferita.

Con raggiungere si intende il toccare o l'afferrare. È definito come “giungere a,” “venire a,” e/o “arrivare a.”

Con ritirarsi si intende indietreggiare da, lasciare andare.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Raggiungi quel _____.”
2. “Ritirati da quel _____.”

La parte ferita del corpo è nominata nello spazio bianco ed i comandi vengono dati 1, 2, 1, 2 e così via, con un riconoscimento dato dopo l'esecuzione di ogni comando.
Percorrere fino al fenomeno finale.

RAGGIUNGERE E LASCIARE SU ALTRE PARTI DEL CORPO NON DOLORANTI, L'AMBIENTE, IL CORPO STESSO, IL LUOGO DOVE UNA LESIONE AVVENNE, LA COSA CHE FERÍ IL PC.

Riferimenti: HCOB 24 Lug. 69R, PCs SERIAMENTE MALATI
HCOB 10 Apr. 81R, RAGGIUNGERE E RITIRARSI
HCOB 29 Lug. 81R, LISTE DI VERIFICA DELL'ASSISTENZA COMPLETA PER LESIONI E MALATTIE

Uso del Procedimento: oltre ad indirizzarsi alle parti del corpo ferite o malate, Raggiungere e Ritirarsi si può anche fare ad altre parti del corpo non doloranti, all'ambiente, al corpo stesso, al luogo dove una lesione avvenne, alla cosa che ferì il pc (es., il coltello con cui si tagliò).

Informazione: Raggiungere e Ritirarsi è un metodo molto semplice, ma estremamente potente, nel far familiarizzare e mettere in comunicazione una persona con le cose, così che possa essere più causa su di esse e controllarle di più.

Con raggiungere si intende il toccare o l'afferrare. È definito come “giungere a,” “venire a,” e/o “arrivare a.”

Con ritirarsi si intende indietreggiare da, lasciare andare.

Raggiungere e Ritirarsi nell'auditing è stato a lungo usato per causare un incremento di sanità ha usi sia mentali che fisici.

Si usa per mettere il preclear in comunicazione con qualunque cosa possa averlo turbato, sia questa una persona, una situazione, un'area o una parte del corpo. Serve anche per separarlo da terminali e situazioni in modo da non essere compulsivo verso di essi.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Raggiungi quel _____.”
2. “Ritirati da quel _____.”

Se l'espressione è più appropriata alla particolare persona, posto o cosa a cui viene indirizzata, i comandi possono essere sostituiti con i seguenti:

1. “Tocca quel _____.”
2. “Lascia andare quel _____.”

Una persona, posto o cosa, è nominata nello spazio bianco ed i comandi vengono dati 1, 2, 1, 2 e così via, con un riconoscimento dato dopo l'esecuzione di ogni comando.

Viene fatto su quella sola cosa finché la persona non ha una lieve vittoria o tre serie consecutive di comandi senza nessun cambiamento nei cenni o negli atteggiamenti. Poi viene scelta un'altra persona, posto o cosa ed i comandi vengono dati fino ad una vittoria su quell'argomento, e così via.

L'auditor percorre ancora Raggiungere e Ritirarsi indicando sempre l'oggetto (o persona, spazio, ecc.) ogni volta che da un comando, così non ci saranno errori da parte della persona che lo sta facendo.

Non si continua all'infinito a far raggiungere e ritirare la persona sulla medesima parte di quello che si sta usando, ma si va su differenti punti e parti dell'oggetto che viene toccato.

Se continui a far raggiungere lo stesso punto su un oggetto o soltanto l'oggetto in generale, volta dopo volta, stai percorrendo in realtà un procedimento di duplicazione, non Raggiungere e Ritirarsi, e Raggiungere e Ritirarsi non deve essere confuso con la Procedura di Apertura tramite Duplicazione.

La persona dovrebbe ottenere una vittoria o tre serie di comandi con nessun cambiamento, su quell'unico oggetto o spazio (non su ogni differente parte di esso che sta raggiungendo e da cui si sta ritirando).

Quando la persona ha una lieve vittoria o fa tre serie di comandi con nessun cambiamento, vai al successivo oggetto o spazio.

L'auditor cammina con la persona che sta facendo l'azione, assicurandosi che essa entri realmente in contatto fisico con i punti o le aree dell'oggetto, gli spazi ed i confini.

Percorri questo fino ad una vittoria o realizzazione, accompagnata da buoni indicatori sull'intera area su cui viene indirizzato. Raggiungere e Ritirarsi non si deve percorrere dopo una vittoria importante sull'area.

Note sul Percorrere: esiste una grande disputa sul quanto a lungo si percorrerà l'azione prima che si raggiungano i fenomeni finali. Qualche volta l'azione è molto veloce, qualche volta si percorre per un po' prima che la persona si imbatta nei fenomeni finali.

DOVE E' SUCCESSO?

DOVE SEI TU ORA?

Riferimenti: Conferenza 9 Feb. 56, "Sesto Procedimento Decisionale Dinamico"
Conferenza 5 Nov. 56, "La Radiazione"
Conferenza 13 Apr. 57, "La Radiazione e gli Scientologist"
Conferenza 21 Apr. 59, "Tipi di Auditing Moderni"
Conferenza 30 Mar. 65, "Rotture di ARC e Generalità"

Uso del Procedimento: da usare su qualunque ferita o incidente. È stato usato con successo su persone esposte ad esplosioni e radiazioni atomiche.

Informazione: questa assistenza si basa sulla comunicazione con l'ambiente o la localizzazione della scena e la localizzazione del tempo presente.

È stato usato con successo su di una persona che aveva confrontato il bagliore di una bomba atomica, con il susseguente accecamento. I comandi usati sono stati: "Individua dove il bagliore avvenne," e "Individua dove sei tu ora." L'intera cosa si esaurì.

Procedura:

I comandi sono:

"Dove è successo?"

"Dove sei tu ora?"

Percorri finché la persona migliora e si stacca dal luogo dell'incidente o della ferita. La persona spesso avrà una realizzazione e degli indicatori molto buoni.

I comandi possono essere variati specificatamente per nominare le ferite o gli incidenti. Per esempio, l'emorragia di una persona che si è tagliata e che sta ancora sanguinando, si arresterà se tu dici:

"Dove ti sei tagliato?"

“Dove sei tu ora?”

Vedrai l'emorragia ridursi completamente.
Un'altra espressione potrebbe essere:

“Dove hai ricevuto il danno?”

“Dove sei tu ora?”

Puoi anche far indicare alla persona:

“Indica dove hai ricevuto il danno.”

“Indica dove sei tu ora.”

CIAO ED OKAY

Riferimenti: PAB 123, 1 Nov. 57, LA SCALA DELLA REALTÀ
HCOB 22 Mar. 58, REALTÀ DEL CHIARIMENTO
Conferenza 14 Mar. 57, "Sommaro di un Intensivo"
Conferenza 2 Mag. 55, "Conferenza dell'Auditor dello Staff"
Conferenza 26 Feb. 57, "Il Triangolo dell'ARC e le Scale Associate"

Uso del Procedimento: questo procedimento si può usare su qualunque ferita, malattia o indisposizione incluso il mal di denti, problemi all'occhio, ecc. Può essere anche usato per trattare il timore di qualcosa, come ad esempio una stufa.

Informazione: una persona che ha il mal di denti e che non ha realtà su Scientology, può percorrere questo procedimento e non avere più il mal di denti.

Puoi ottenere con questo procedimento dei favolosi risultati su lievi somatici, condizioni o paura delle cose. Se qualcuno ha il timore di una stufa, percorri "Ciao" ed "Okay" sulla stufa e dopo un momento la persona non avrà più alcun timore di toccare la stufa.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Di ciao al_____ (parte del corpo o oggetto).
2. "Fa che il_____ (parte del corpo o oggetto) dica okay a quel ciao."
3. "Fa che il_____ (parte del corpo o oggetto) dica ciao a te."
4. "Di okay al_____ (parte del corpo o oggetto)."

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO COMUNICAZIONE

Riferimenti: Conferenza 3 Giu. 59, “Chiarimento: Tramite Procedimenti Comunicazione, Specifico”

Conferenza 5 Lug. 59, “Procedimenti Comunicazione”

HCOB 7 Ago. 59, IL TRATTAMENTO DEI PROCEDIMENTI COMUNICAZIONE, ALCUNI RAPIDI DATI

HCOB 25 Set. 59, HAS CO-AUDIT

Uso del Procedimento: si può percorrere su qualunque parte del corpo dolorante, malata o ferita, o sulla parte del corpo che il preclear pensa sia malata.

Informazione: ogni singola malattia fisica deriva da un fallimento nel comunicare con quella cosa che è malata.

Così una comunicazione con la parte del corpo può curare la malattia molto facilmente.

Procedura:

Fatti dire dalla persona quale parte del corpo è malata o quale parte del corpo pensa sia malata. O scopri quale parte del corpo la infastidisce.

Usa il comando:

“Da dove potresti comunicare con un _____(parte del corpo)?”

Percorri questi comandi più e più volte, fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: il comando di auditing è sempre un'affermazione generale della parte del corpo - “Da dove potresti comunicare con UN GOMITO?” Non usare “il tuo gomito” o “il gomito” perché non è sempre questo gomito che la persona sta tentando di evitare. Può cercare di evitare il gomito di qualcun'altro o un gomito che si è slogato in precedenza.

GUARDA QUEL (OGGETTO) DECIDI LA FERITA CHE NON PUÒ AVERE

Riferimento: Abilità 73, primi di Maggio 58, ASSISTENZE IN SCIENTOLOGY

Uso del Procedimento: questo procedimento è da utilizzare sulle ferite.

Informazione: quando qualcuno si è ferito, non lo si muove in giro. Però si deve avere la sua attenzione. Non tentare, in primo luogo, di cambiare i suoi pensieri, perché sono dispersi e caotici.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Guarda quel _____ (oggetto).”
2. “Decidi la ferita che non può avere.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

Questa è attenzione diretta, controllata positivamente. Non c'è permissività connessa con questo, in nessun modo.

IMPEDISCIGLI DI ANDARE VIA

Riferimenti: Abilità 73, primi di Mag. 58 ASSISTENZE IN SCIENTOLOGY

Uso del Procedimento: si usa su qualunque parte del corpo ammalata o ferita.

Informazione: questo è un procedimento molto potente. In un caso, un livido diventò completamente nero, coprendo l'intero fianco della persona; passò via in 45 minuti di buon auditing, tramite l'impedire al fianco destro di andare via e poi l'impedire al fianco sinistro di andare via.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Impedisci al _____ (parte del corpo) di andare via.”
2. “Impedisci al _____ (parte opposta del corpo) di andare via.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

Se si percorre l'occhio destro, si percorre anche l'occhio sinistro. Se si percorre una cosa, si percorre anche l'altra. Se si percorre la testa, si percorrono anche le ginocchia.

Note sul Percorrere: non percorrere “Impediscigli di andare via” come prima cosa, perché tu stai parzialmente controllando i suoi pensieri e questo non è possibile nei primi momenti di un'assistenza.

SCOPO

Riferimento: Conferenza Ago. 56, “Somatici Cronici”

Uso del Procedimento: le persone si ammalano a causa dei postulati. Questo è il primo ed il principale modo in cui le persone si ammalano. La persona vuole compiere qualche particolare scopo e così succede che una malattia adempia a quel particolare scopo.

Procedura:

Chiedi al pc:

“Dimmi un altro scopo per un _____ (‘mal d’orecchio,’ o qualunque parte del corpo sia).”

Egli presume di avertene già dato uno. Ha male all'orecchio. Tu dovresti chiedergli qualche altro scopo. Continua a porre la domanda, fino al fenomeno finale.

QUALCOSA, NULLA

Riferimenti: Giornale di Scientology 16-G, Giu. 53, QUESTA E' SCIENTOLOGY, LA SCIENZA DELLA CERTEZZA
PAB 2, fine di Maggio 53, COMMENTI GENERALI,
SOP 8 ED UN SOMMARIO DELLA SOP 8-A COMMENTO GENERALE

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su qualsiasi parte del corpo ammalata o ferita o su un somatico cronico.

Informazione: la certezza e l'incertezza della produzione degli effetti sono gli alti e bassi di tutta una vita.

“C'è qualcosa qui,” “Non c'è nulla qui,” sono le certezze di base della condizione di essere. Si può percorrere un somatico cronico semplicemente scegliendo un'area del corpo che è dolorante o paralizzata e facendo in modo che quell'area del corpo abbia e non abbia, alternativamente, la condizione del pc; questo si ottiene facendo percorrere al preclear le affermazioni in quell'area, o facendogli percorrere le sensazioni che si approssimano alle affermazioni in quell'area “C'è qualcosa qui,” “Non c'è nulla qui,” “C'è qualcosa lì,” “Non c'è nulla lì,” e così via.

Procedura:

Questo procedimento viene percorso facendo sì che il preclear faccia dire all'area paralizzata, dolorante o ferita:

1. “C'è qualcosa qui.”
2. “Non c'è niente qui.”

E poi facendo dire all'area:

3. “C'è qualcosa lì.”
4. “Non c'è niente lì.”

E poi facendo sì che il preclear dica all'area:

5. “C'è qualcosa lì.”

6. “Non c'è niente lì.”

E poi il preclear dice a se stesso:

7. “C'è qualcosa qui.”

8. “Non c'è niente qui.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: l'obiettivo del procedimento, è di avere l'area del corpo viva o al di là del suo dolore. Qualunque area paralizzata del corpo, percorsa in questa maniera, dovrebbe recuperare la sensibilità; se questo viene fatto, qualunque dolore, in qualsiasi parte del corpo, dovrebbe recuperare una condizione normale.

TIENILO FERMO

Riferimento: Conferenza 8 Feb. 57, "Uso Generale della Procedura"

Uso del Procedimento: da usare su qualunque parte del corpo ferita o malata.

Informazione: quando si usa una parte del corpo, si usa sempre la parte accoppiata del corpo, particolarmente se è una parte di cui il corpo ne ha due.

È abbastanza interessante, perché si troverà che tutti i somatici del braccio ferito appariranno nel braccio non ferito in un brevissimo lasso di tempo.

Procedura:

Questo si dovrebbe percorrere in questo modo su un braccio ferito:

1. "Afferra il tuo braccio sinistro."
2. "Tienilo fermo."
3. "Afferra il tuo braccio destro."
4. "Tienilo fermo."

Percorri 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

Se questo viene percorso su qualcosa come un livido, ci si aspetta che il livido si riduca.

INDIVIDUA IL PUNTO

Riferimenti: Conferenza 13 Ott. 54, “Unità di Riqualificazione: L'Assistenza”
Conferenza 17 Giu. 54, “Assistenze”

Uso del Procedimento: è da usare per ferite ed incidenti.

Informazione: si fa localizzare al preclear l'area della ferita come area nello spazio e poi lo si fa individuare un punto nella stanza in cui viene audito.

Se qualcuno è terribilmente preoccupato riguardo all'aver la propria mano ustionata, dovresti fargli individuare il punto dove si ustionò la mano, individuare un punto nella stanza, individuare il punto dove si ustionò la mano, individuare un punto nella stanza e così via.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Individua il punto dove avvenne l'incidente (o la ferita).”
2. “Individua un punto nella stanza.”

Percorrere questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

DOVE NON STAI VENENDO (FERITO)

Riferimento: Conferenza 17 Giu 54, “Assistenze”

Uso del Procedimento: da usare dopo un incidente o ferita.

Informazione: nel percorrere questo procedimento, assicurati che la persona percepisca i luoghi con grande certezza.

Procedura:

Chiedi:

“Dove non stai venendo _____(colpito/offeso/ferito)?”

Usa l'espressione che si adatta a quello che viene trattato.

Percorrere lo stesso comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

QUALCOSA DI PEGGIORE

Riferimento: HCOB 23 Feb. 61, IL PROBLEMA DEL TEMPO PRESENTE E GLI SCOPI

Uso del Procedimento: questo procedimento viene usato quando niente altro sembra funzionare.

Informazione: il procedimento è percorso sulla parte del corpo malata o ferita che non guarisce.

Procedura:
Il comando è:

“Dimmi qualcosa peggiore di un _____ (parte del corpo, per esempio, mal di gamba).”

Percorrere lo stesso comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

ALTRE MALATTIE

Riferimento: Conferenza Ago. 56, “Somatici Cronici”

Uso del Procedimento: si può percorrere su qualunque malattia, includendo quelle croniche.

Informazione: questo procedimento consiste nel far pensare alla persona altre malattie che potrebbe avere.

Procedura:

Il comando è:

“Quali altre malattie potresti avere?”

Percorri lo stesso comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

QUALCUN'ALTRO HA AVUTO QUELLA CONDIZIONE

Riferimento: Abilità Maggiore 4, primi di Luglio 55, FILO DIRETTO-UN MANUALE DELL'OPERAZIONE

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su qualunque condizione (una malattia, lesione, ecc.).

Informazione: questo procedimento fa sì che la persona ricordi qualcun'altro che ha avuto la condizione.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Puoi ricordare una volta in cui qualcun altro ha avuto quella condizione?”
2. “Puoi ricordare una volta in cui hai deciso di avere quella condizione?”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., facendoti dire dal preclear cosa ha ricordato ogni volta. Dovresti chiedere entrambe queste domande moltissime volte, fino al fenomeno finale.

ASSISTENZA PER UN ATLETA O CHIUNQUE SIA FERITO

Riferimento: Conferenza 21 Apr. 59, “Tipi Moderni di Auditing”

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su un atleta o chiunque abbia avuto una lesione.

Informazione: questo è un procedimento tramite tocco e induce la persona ad entrare in comunicazione con la parte ferita del corpo.

Procedura:

Usa la parte del corpo ferita per toccare le cose nelle vicinanze. Se è il piede ad essere ferito, i comandi potrebbero essere tipo questi:

“Tocca il terreno con quel piede.”

“Tocca il banco con quel piede.”

“Tocca l'altro tuo piede con quel piede.”

“Tocca quel filo d'erba con quel piede.”

“Tocca quel casco li sopra con quel piede.”

“Alzati e tocca la parte superiore del banco con il tuo piede.”

“Tocca il mio piede con il tuo piede.”

E così via fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: questo si può percorrere su qualunque parte ferita e lesa. È bene che gli allenatori d'atletica lo conoscano.

METTI LA TUA ATTENZIONE SULLA MIA MANO

Riferimento: I Problemi del Lavoro

Uso del Procedimento: questa assistenza si può eseguire su qualunque ferita, per aiutare la guarigione della persona.

Informazione: questa è un'assistenza elementare ed è facile da fare. Per secoli l'uomo ha saputo che "l'imposizione delle mani" o il bacio della Mamma era una terapia effettiva. Sembra essere anche d'aiuto lo stringere, con dolore, la parte ferita. Ma l'uomo ha trascurato la parte più importante della "imposizione delle mani." Quella che segue.

Procedura:

Fa questo esattamente e fallo con un minimo di conversazione.

Durante questa assistenza, la persona ha gli occhi chiusi.

Posa il tuo dito indice o le dita o il palmo sulla parte ferita, molto delicatamente, e di alla persona:

“Mettila tua attenzione sulla mia mano.”

Ora cambia la posizione del tuo dito o del palmo e fa che la persona lo faccia di nuovo. È meglio toccare l'individuo su punti che sono più lontani dalla sua testa, rispetto alla ferita.

Non parlare eccessivamente, ma convincilo a mettere la sua attenzione sul tuo dito o le dita o il palmo, nel momento in cui lo tocchi, punto dopo punto, brevemente.

Cambia il punto ogni volta o ogni due volte. Sii calmo. Sii rassicurante.

Se come risultato la persona sperimenta dolore o tremore, va avanti, poiché l'assistenza sta funzionando.

Continua in questa maniera per molti minuti o per mezz'ora se necessario, finché il dolore o il turbamento se ne è andato.

TOLLERARE LO SPAZIO

Riferimento: Conferenza 5 Luglio 54, “Cose nel Tempo e nello Spazio”

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su qualsiasi tipo di situazione d'emergenza, come una caviglia slogata.

Informazione: qualunque problema in un preclear, è un problema immediatamente derivante da una perdita di auto-determinismo. Questo si applica a malattie psicosomatiche o qualsiasi aberrazione mentale conosciuta.

Il procedimento consiste nella localizzazione nel tempo e nello spazio.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Quale distanza potresti tollerare dalla tua _____ (caviglia slogata)?”
2. “Quale distanza potrebbe tollerare la tua _____ (caviglia slogata) da un thetan?”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

UN PROCEDIMENTO DI HAVINGNESS

Riferimento: Abilità 73, primi di maggio 58, ASSISTENZE IN SCIENTOLOGY

Uso del Procedimento: da usare su una persona malata o ferita.

Informazione: questo procedimento aiuta, controlla o dirige l'attenzione della persona ferita.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Guarda quel _____ (oggetto della stanza).”
2. “Ora decidi che puoi averlo.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

LOCALIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DEL TEMPO PRESENTE

Riferimento: Conferenza 17 Giugno 54, “Assistenze”

Uso del Procedimento: da usare su una persona che è giusto lì distesa adesso ed è ferita.

Informazione: il procedimento aiuta la persona ad orientarsi nel suo ambiente del tempo presente.

C'era un individuo che aveva addosso un laccio emostatico e stava ancora sanguinando. Gli fu chiesto semplicemente di localizzare l'ambiente del tempo presente e localizzare l'ambiente del tempo presente e localizzare l'ambiente del tempo presente. E finalmente localizzò con buona certezza il lato della barella. Questo fu la fine dell'assistenza.

Procedura:

Di alla persona:

“Localizza l’ambiente del tempo presente.”

Usa questo comando ripetutamente. Percorri finché la persona è orientata meglio nel suo ambiente del tempo presente.

PERCORRERE AIUTO SU UNA FERITA

Riferimento: Conferenza 10 Feb. 58, “Periodo della Domanda e della Risposta”

Uso del Procedimento: un procedimento che può essere usato su una ferita, come ad esempio, una mano bruciata.

Informazione: il procedimento percorre l' Aiuto, avanti ed indietro, sulla parte ferita del corpo.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Come potrebbe quel/quella _____ (parte del corpo) aiutarti?”
2. “Come potresti aiutare tu quel/quella _____ (parte del corpo)?”
3. “Come potrebbe quel/quella _____ (parte del corpo) aiutare qualcun' altro?”
4. “Come potrebbe qualcun'altro aiutare quel/quella _____ (parte del corpo)?”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

ACCETTABILE LIVELLO DI MALATTIA

Riferimento: Conferenza 1 Ott. 53, "SOP 8, parte 6 e 7"

Uso del Procedimento: da usare su qualcuno che deve avere qualcosa che non va in lui.

Informazione: questo procedimento dà alla persona un accettabile livello di malattia. Un preclear può trovare che la sola cosa che la nonna poteva mai accettare da lui, era di essere malato. Non era accettabile che diventasse felice ed allegro. Lei era dolce e compassionevole per tutto il tempo, quando egli era malato, ma di sicuro a lei non piacevano le persone sane.

Il procedimento ripulirà i postulati del bank. Sebbene non faccia molto per il caso, lo fa migliorare e di sicuro insegna ad una persona riguardo la vita.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Abbi un accettabile livello di malattia."
2. "Ora, mostra la tua condizione, affinché qualcuno riveli che era accettabile farlo."

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

POSTI DOVE LA PARTE FERITA DEL CORPO E' AL SICURO

Riferimento: Conferenza 26 Mar. 54, "Serie Universo: Come Non Ottenere Risultati"

Uso del Procedimento: da usare su una parte del corpo ferita.

Informazione: questo procedimento fa localizzare al preclear i luoghi in cui la parte ferita del corpo sarebbe al sicuro. Mai non al sicuro.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Dimmi dei luoghi dove quel/quella _____ (parte del corpo) è al sicuro."
2. "Dimmi altri luoghi dove quel/quella _____ (parte del corpo) è al sicuro."

Percorri questi comandi 1, 2, 2, 2, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER TRATTARE UNA MALATTIA O CONDIZIONE FISICA

Riferimento: Conferenza 6 Ott. 55, “Dato Stabile e Confusione”

Uso del Procedimento: da usare su una condizione fisica o malattia.

Informazione: questo procedimento fa sì che la persona metta un dato stabile, in termini d'azione, all'interno della condizione e, a causa di ciò, si senta meglio.

Procedura:

Il comando è:

“Cosa farai riguardo _____ (la condizione, es. ‘la gotta’)?”

(Se il pc dice qualcosa tipo, “Cosa farò io riguardo la gotta? È compito del dottore,” allora di “No, cosa farai tu al riguardo?”)

Percorri fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER UNA MALATTIA

Riferimento: Conferenza 13 Ott. 54, "Assistenza"

La Creazione dell'Abilità Umana "R2-34: Procedimento di Descrizione"

Uso del Procedimento: da usare su una malattia.

Informazione: questo è un semplice procedimento da fare per aiutare il preclear a liberarsi della sua malattia.

Procedura:

Usa questi comandi:

1. "Dimmi riguardo la tua malattia."
2. "Come ti sembra ora?"

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

ATTENZIONE

Riferimento: Conferenza 21 Mag. 59, “Procedimento di Chiarimento-Casi Speciali”

Uso del Procedimento: da usare su una persona che spiega la sua malattia dicendo che necessita d'attenzione.

Informazione: una persona può spiegare la sua malattia dicendo che necessita d'attenzione e la usa come un facsimile di servizio. Spesso si scoprirà che questo si risolverà se si darà attenzione alla persona.

Procedimento:

Ci sono vari modi di darle attenzione. Procurale un'infermiera, procurale un dottore, mettila in una stanza speciale, mettila su una tabella di marcia ardua e terribilmente dura da mantenere. Le è stato detto che dovrà prendere una pillola rosa venti minuti dopo l'ora, tre e mezza pillole blu quarantacinque minuti dopo l'ora e poi prendere sette pillole verdi ogni ora, ma saltando le ore dispari.

L'attenzione è poi data alla malattia e la persona ha l'idea che ne sta facendo as-is. Questo la farà sentire più forte e comincerà a farne as-is lei stessa e, molto spesso, se le darai attenzione, starà bene. Ci sono vari meccanismi per fare ciò. Continua finché la persona sta bene o inizia a stare bene.

ERA FERITO O AMMALATO IN UNA PICCOLA STANZA PER LUNGO TEMPO

Riferimento: Conferenza 28 Apr. 59, "Teoria del Procedimento"

Uso del Procedimento: da usare su chiunque sia stato malato o ferito e sia stato in una piccola stanza per lungo tempo.

Informazione: è la scala gradiente di portare le persone in uno spazio sempre più ampio di quello in cui erano in precedenza. Un individuo è rimasto disteso in questa piccola stanza. È molto malato. È rimasto disteso in questa piccola stanza giorno dopo giorno, settimana dopo settimana e tu gli stai dando il procedimento. Mettilo semplicemente in uno spazio appena un po' più largo. La terribile stanchezza che sperimenterà deriva solamente dall'avergli dato un po' più di spazio ed una più grande distanza dal muro.

Procedura:

Porta la persona fuori dalla sua stanza, in una stanza più ampia. Inizierà a sperimentare stanchezza. Se hai fatto questo ogni giorno e gli hai dato un po' più di spazio ogni giorno, facendolo salire in modo graduale, a poco a poco, l'individuo si dovrebbe liberare dalla stanchezza.

Note sul Percorrere: quello che stai facendo, è di dare a lui una scala gradiente di spazio più ampio da confrontare. Non darglielo in dosi tanto irragionevoli che lui trova inconfrontabili e tu devi farglielo fare.

SEZIONE TRE:
ASSISTENZE PER
OCCUPARSI DI
SPECIFICHE DIFFICOLTA'



COME RENDERE SOBRIA UNA PERSONA

Riferimento: HCOB 7 Giugno 69R COME RENDERE SOBRIA UNA PERSONA

Uso del Procedimento: Da usare per trattare qualcuno che ha bevuto.

Informazione: questo procedimento non viene usato per curare una persona dall'alcolismo. In pochissimi minuti può rendere sobria una persona che ha bevuto e, la causa del suo bisogno di alcool, può essere audita successivamente. Poiché l'attuale società non ha la tecnologia per trattare l'ubriaco, che è di imbarazzo per la polizia, per la sua famiglia e spesso per se stesso, questo procedimento ha un valore sociale e potrebbe servire come linea di cooperazione ed assistenza verso la polizia.

Procedura:

Usa il comando:

“Guarda quel _____ (oggetto nella stanza).”

Solitamente un ubriaco è considerato piuttosto inconfondibile ed egli stesso certamente non può confrontare. Una cosa che non può confrontare è un bicchiere vuoto. Lo riempie sempre se è vuoto.

Ripeti il comando, indicando ogni volta un oggetto nella stanza, quanto è necessario per portare la persona alla sobrietà. Non fare Q&A con il frequente commento “Quale oggetto?” Fai solo eseguire il comando, dai il riconoscimento ed il comando successivo.

Percorri finché la persona non è più ubriaca.

Note sul Percorrere:

Mai arrabbiarsi o picchiare un ubriaco, qualunque sia la provocazione.

ASSISTENZA PER IL MAL DI DENTI

Riferimento: Procedimento di assistenza 1958

Uso del Procedimento: da usare per un mal di denti.

Informazione: questo procedimento implica di rendere scarico il dolore e l'incoscienza per soccorrere la persona con il suo mal di denti.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Metti il dolore nel muro a sinistra."
2. "Metti il dolore nel muro a destra."
3. "Metti il dolore nel muro di fronte."
4. "Metti il dolore nel muro dietro."
5. "Metti il dolore nel soffitto."
6. "Metti il dolore nel pavimento."

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6, ecc., fino al fenomeno finale.

1. "Metti nessun dolore nel muro a sinistra."
2. "Metti nessun dolore nel muro a destra."
3. "Metti nessun dolore nel muro di fronte."
4. "Metti nessun dolore nel muro dietro."
5. "Metti nessun dolore nel soffitto."

6. “Metti nessun dolore nel pavimento.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6, ecc., fino al fenomeno finale.

1. “Metti l’incoscienza nel muro a sinistra.”
2. “Metti l’incoscienza nel muro a destra.”
3. “Metti l’incoscienza nel muro di fronte.”
4. “Metti l’incoscienza nel muro dietro.”
5. “Metti l’incoscienza nel soffitto.”
6. “Metti l’incoscienza nel pavimento.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6, ecc., fino al fenomeno finale.

1. “Metti nessuna incoscienza nel muro a sinistra.”
2. “Metti nessuna incoscienza nel muro a destra.”
3. “Metti nessuna incoscienza nel muro di fronte.”
4. “Metti nessuna incoscienza nel muro dietro.”
5. “Metti nessuna incoscienza nel soffitto.”
6. “Metti nessuna incoscienza nel pavimento.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6, ecc., fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER IL RAFFREDDORE

Riferimento: Conferenza 6 Feb. 56, “SLP 8, Livello Uno, Teoria”

Uso del Procedimento: da usare per aiutare qualcuno a liberarsi di un raffreddore.

Informazione: cosa c'è dietro un raffreddore? La persona recentemente è stata minacciata di una perdita seria. Questo è un procedimento favoloso per liberarsi di un raffreddore.

Procedura:

Chiedi:

“Cosa non hai perso ultimamente?”

Oppure:

“Dimmi qualcosa che non hai perso.”

Continua questo fino al fenomeno finale. Solitamente quello che la persona ha perso è così sepolto e fuori dalla vista, che emerge con grande difficoltà nella sua mente. Alla fine la persona ti dirà qualcosa tipo, “Oh beh, veramente non è nulla, eccetto che la mia macchina è stata rubata tre giorni fa. Ma l'ho riavuta, sai.”

FARE UNA PASSEGGIATA (UNA CURA CERTA)

Riferimento: Conferenza Ago. 56, “Assiomi 6-10”

Conferenza 1 Set. 56, “Applicazione dei Principi dei Giochi alla Terza Dinamica”

Conferenza 31 Lug. 57, “Sorpresa- L’Anatomia del Sonno”

I Problemi del Lavoro

Uso del Procedimento: l’impiego più comune di questo procedimento è sul posto di lavoro, per trattare la stanchezza, ma si può usare in qualsiasi momento su chiunque. Si può fare su se stessi. Può aiutare a trattare l’insonnia. Può aiutare una persona che è molto preoccupata per il lavoro o qualcuno che è preoccupato per qualunque cosa.

Informazione: le persone qualche volta sono esauste dopo aver lavorato tutto il giorno. Una persona che lascia il proprio lavoro in cui ha di continuo una macchina o dei libri o degli oggetti ad una distanza fissa da lei, tende a tenere la propria attenzione fissa esattamente dove lo era nel proprio lavoro.

La cosa sbagliata da fare, senza badare se uno è un contabile, un ragioniere, un impiegato, un direttore o un meccanico, è di lasciare il lavoro, andare a casa, sedersi e fissare l’attenzione su un oggetto da cui dista più o meno come da quello che confronta continuamente sul lavoro.

Procedura:

Fare una passeggiata intorno all’isolato.

Questo consiste nel fare una passeggiata intorno all’isolato finché ci si sente riposati. La persona cammina intorno all’isolato e guarda le cose finché vede quelle a cui cammina vicino. Non è importante quante volte cammina intorno all’isolato. Dovrebbe camminare intorno all’isolato finché si sente meglio.

Questo viene continuato finché la persona estroverte l’attenzione verso il mondo in cui vive.

Note sul Percorrere: facendo questo, si scoprirà che si diventerà un po’ più vivaci all’inizio e poi si diventerà molto più stanchi. La persona diventerà sufficientemente stanca da sapere di poter andare a letto e fare una buona dormita. Questo non è il momento che smetta la passeggiata, poiché sta attraversando la stanchezza. Sta

abbandonando la propria stanchezza. Il fattore importante è di spostare la sua attenzione dal suo lavoro al mondo materiale in cui sta vivendo.

Questa è una terapia straordinariamente buona. Un lavoratore che è stanco ed è esaurito, che sta solo facendo un lavoro impiegatizio e che esce per fare una passeggiata intorno all'isolato fino ad osservare realmente l'ambiente, smetterà di preoccuparsi e di essere ossessionato dai materiali di cui si stava occupando.

Questa è quasi una panacea. Se ci si sente antagonisti verso la propria moglie, la cosa sbagliata da fare è di picchiarla. La cosa giusta da fare è di uscire e fare una passeggiata intorno all'isolato finché ci si sente meglio e far fare alla moglie una passeggiata intorno all'isolato nella direzione opposta. Si fa questo finché ci si estroverte dalla situazione.

Un'antica e naturale cura consiste nel far camminare qualcuno lungo una strada finché crolla e poi farlo rialzare e farlo tornare indietro. Questo è abbastanza efficace. È efficace sulla psicosi

ASSISTENZA PER L'INSONNIA

Riferimento: Conferenza 31 Luglio 57, "Sorpresa-L'Anatomia del Sonno"

Uso del Procedimento: questo va bene per l'insonnia.

Informazione: questa è una variazione del procedimento "Fare una Passeggiata."

Procedura:

La procedura consiste nel passeggiare intorno all'isolato finché le cose iniziano ad apparire solide. Non c'è alcun metodo in questo. Consiste solo nel passeggiare intorno all'isolato finché le cose appaiono solide.

Camminare finché l'ambiente inizia ad apparire solido.

Note sul Percorrere: anche se sei completamente esaurito e riesci a trascinarti a stento, esci e passeggia intorno all'isolato. Le prime due volte che girerai intorno all'isolato, potresti avere la sicura sensazione che la terza volta sarà così raccapricciante, che nessuno potrebbe farlo assolutamente. Da qualche parte a metà strada, improvvisamente le cose inizieranno ad apparire solide e la stanchezza se ne andrà ed inizierai a risollevarti. La cosa successiva che saprai, sarà di sentirti abbastanza rilassato e dopo un momento, caspita, potrai riposare andando a dormire. È così semplice che è quasi impossibile convincere qualcuno che questo è uno dei migliori procedimenti.

ASSIST PER QUALCUNO CHE HA DISTRUTTO L'AUTO

Riferimento: Conferenza 20 Set. 56, "Convegno degli Auditor di Londra"

Uso del Procedimento: è da usare su qualcuno che ha distrutto l'auto.

Informazione: aiuterà qualcuno a superare il fatto di aver distrutto l'auto, se lo si fa uscire e gli si fa toccare le automobili.

Procedura:

Porta fuori la persona e falle toccare le automobili.

Usa il comando:

"Tocca quell'auto."

Percorri questo comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: usando questo in unione con "Impediscigli di Andare Via" ("Impedisci all'auto di andare via") e "Qualcosa di Peggior" ("Dimmi qualcosa peggiore di un incidente d'auto") potrebbe maneggiare la completa distruzione dell'auto.

PROCEDIMENTO COMUNICAZIONE PER UN INCIDENTE D'AUTO

Riferimento: Conferenza 7 Ago. 58, “Periodo della Domanda e della Risposta”

Uso del Procedimento: è per qualcuno che ha avuto un incidente d'auto.

Informazione: come procedimento per una piccola assistenza, questo è un killer.

Procedura:

Il comando è:

“Ricorda una volta in cui comunicavi con un'automobile.”

Si vuole una volta in cui lui comunicava realmente con un'automobile.

Percorri questo comando ripetutamente, facendogli ricordare una volta per ogni comando e facendotelo dire. Percorri fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: la persona potrebbe rispondere, “Rottami, incidenti, scontri, fatture di riparazione, e ‘comunicavo benissimo con questo.’ ” Devi chiarire il comando. “No, il momento in cui tu realmente comunicavi con una automobile.” La persona tutto ad un tratto avrà lì “una” e dirà. “Quando comunicavo realmente con un'automobile? Oh, sì! Ricordo una volta che stavo guidando attraverso il Texas. Ragazzi, ero in comunicazione con quell'automobile!” Ed un pezzettino dell'incidente decollerà. Questo si sbarazzerà dell'incidente, usando la potenza della comunicazione precedente all'incidente

PROCEDIMENTO PER L'ATTENZIONE FISSATA SU QUALCOSA CHE NON VA CON IL CORPO

Riferimento: Conferenza 21 Gen. 54, “Serie dei Procedimenti del Vivere”

Uso del Procedimento: questo procedimento si può usare su qualcuno la cui attenzione è tutta concentrata sul fischio nelle proprie orecchie o qualche simile malattia.

Informazione: questo è un’assistenza molto semplice per distogliere l'attenzione di qualcuno dalla cosa su cui era fissata.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Trova qualcosa nel tuo corpo che è a posto.”
2. “Quale altra parte del corpo è a posto?”

Percorri questi comandi 1,2, 2, 2, 2, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

PERDITA DI UNA PERSONA

Riferimento: Conferenza 10 Dic. 63, "Scientology Zero"

Uso del Procedimento: questo procedimento può essere percorso su qualcuno che ha sofferto la perdita di una persona.

Informazione: l'idea è di sganciare la persona dalla perdita.

Procedura:

Il comando è:

“Trova qualcosa che non ti ricorda _____ (la persona).”

Percorri questo ripetutamente, fino al fenomeno finale.

ASSISTENZA PER QUALCUNO CHE NON SI MUOVE

Riferimento: Conferenza 23 Lug. 54, “Le Quattro Condizioni dell’Esistenza-Parte II”

Uso del Procedimento: da usare su qualcuno che è giusto seduto a casa e non sta facendo nulla.

Informazione: cosa ha smesso di fare tale persona? Pensa di non poter avere alcun movimento.

Il movimento consiste di posizioni consecutive nello spazio. Per avere movimento una persona dovrebbe concepire che ha avuto dello spazio e che dovrebbe avere dei movimenti consecutivi in esso.

Procedura:

Chiedi alla persona di uscire e potare la siepe (o qualche compito simile), ne più ne meno, solo uscire e potare la siepe.

Faglielo fare.

Oppure chiedile di uscire e mettere un pezzo di gesso, ogni metro e mezzo, su tutto il marciapiede intorno all’isolato, e fa in modo che lo faccia.

Vedrai una considerevole guarigione sul suo caso. Perché? Egli sa che dovrebbe andare tutto intorno all’isolato oppure sa che dovrebbe finire la potatura della siepe. Oppure dovrebbe fare di nuovo un giro fino alla sua porta, o fare un giro fino all’altro lato del giardino. In altre parole, può continuare a postulare un tempo continuo nei confronti degli oggetti che sono già lì.

Si potrebbe usare qualunque azione simile a quelle indicate sopra.

Percorrere questo fino ad un miglioramento sul caso, che solitamente verrà espresso da una realizzazione.

ASSISTENZA PER QUALCUNO CHE È INDISPOSTO DOPO UN VOLO IN AEREO

Riferimento: Conferenza 25 Ott. 56, “Giochi contro Nessun-Gioco”

Uso del Procedimento: si usa su qualcuno che ha appena avuto un viaggio burrascoso su un aeroplano e che non si sente bene.

Informazione: la persona è stata effetto dell'aeroplano che l'ha fatta muovere attraverso lo spazio. Questo procedimento riporta la persona a essere causa.

Procedura:

Il comando è:

“Guarda qui intorno e dimmi qualcosa che potresti fare.”

Percorri questo comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: percorri questa assistenza per far reagire la persona in circa 15 minuti. Questo è causa-distanza-effetto.

PROCEDIMENTO PER OCCUPARSI DI UNA PERSONA CHE ZOPPICA O UNO ZOPPO

Riferimento: Conferenza 5 Nov. 51, “Postulati ed Emozione”

Uso del Procedimento: si può usare su una persona che è zoppa o che cammina zoppicando.

Informazione: questo procedimento si occupa dei postulati.

Procedura:

Il comando è:

“Chi avevi ferito, che era zoppo, e ti sei sentito dispiaciuto per questo?”

Percorri questo comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

ASSISTENZE DA PERCORRERE IN UNA SALA D'EMERGENZA

Riferimento: Conferenza 17 Giugno 54, "Assistenze"

Uso del Procedimento: questo è qualcosa che si può percorrere in una sala d'emergenza o d'accettazione di un ospedale.

Informazione: l'assistenza è costituita dal procedimento di localizzazione nell'ambiente. È facile da fare.

Procedura:

Parla con la gente non appena entra e fa le seguenti cose, trascorrendo un po' di tempo con ogni persona.

Chiedi alla persona:

"Senti il pavimento sotto i tuoi piedi."

Chiedile parecchie volte:

"Senti la sedia."

"Metti la tua mano sulla sedia."

"Ora sentila. Cos'è quella?"

"Senti il pavimento sotto i tuoi piedi."

"Quanto è distante il soffitto?"

"Quanto è distante quel muro che hai di fronte?"

"Senti di nuovo questa sedia."

E così via. I comandi non sono da imparare a memoria. Puoi percorrere questo su una persona, finché migliora o ha una realizzazione e poi lo percorri su un altro paziente, ecc.

PROCEDIMENTO PER QUALCUNO CON IL TIMORE DI UNA MALATTIA

Riferimento: Conferenza 4 Nov. 53, “Randomity ed Automaticità, Procedimento per Risolvere”

Uso del Procedimento: questo è un procedimento da percorrere su una persona che ha il timore di una malattia.

Informazione: l’idea è di far sì che la persona smetta di resistere alla malattia.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Sii te stesso come corpo.”
2. “Sii la malattia che attacca il corpo.”

Percorri i comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

PERCORRERE MOMENTI PIACEVOLI

Riferimento: Conferenza 2 Ago. 50, “L’Importanza di Ottenere Engram”
Conferenza 17 Ago. 50, “Filo Diretto”

Uso del Procedimento: puoi far passare il mal di testa, il mal di denti e così via, percorrendo un momento piacevole recente, perché esso ha la tendenza a destimolare l’engram. Questo è molto utile.

Informazione: puoi far uscire una persona da una leggera restimolazione percorrendo un momento di piacere.
Con questo anche un somatico cronico si destimolerà nel 20 per cento circa dei casi. Tuttavia è una tecnica limitata. Non è una cura, è un alleviamento. Ma può far sentire più a proprio agio la persona.

Procedura:

Fai chiudere gli occhi alla persona e chiedile:

“Ricorda qualcosa di molto piacevole che hai fatto di recente.”

Falla andare attraverso l’episodio e poi fattelo raccontare. Faglielo fare di nuovo. E di nuovo. Per stimolare la comunicazione puoi fare domande sul momento piacevole (“Ti stavi divertendo?” “Come ti sembrava l’oceano?” ecc.). Percorri fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO DEL POSTULATO

Riferimento: Conferenza 15 Ott. 51, “ARC e Procedimento dello Sforzo”
Conferenza 11 Ott. 51, “Epicentri ed Auto-determinismo”
Conferenza 9 Mar. 55, “Salute e Certezza”

Uso del Procedimento: questo procedimento è usato su malattie ed invalidità.

Informazione: questo procedimento mette k.o. i vecchi postulati. Una persona è soggetta ai propri postulati o affermazioni. Dice: “Non sono molto bravo in musica,” e quindici anni più tardi, non può suonare la musica.

Una persona potrebbe essere picchiata, investita, colpita da uno sparo, mandata su una mongolfiera e lasciata cadere da 3.000 metri, mutilata, maltrattata, potrebbe aver fatto nella sua vita qualsiasi cosa distruttiva senza che questo gli abbia procurato il ben che minimo danno, a meno che dica a se stessa: “Così vanno le cose.”

Nell’istante in cui lo dice, quello sarà il modo in cui le cose andranno.

Una persona diventa l’effetto dei propri postulati. Ed il postulato precedente è valido nonostante un postulato recente.

Procedura:

Questo procedimento non ha comandi da imparare a memoria. In relazione a ciò a cui viene indirizzato, si dovrebbe esprimere il comando in modo che la persona possa individuare il postulato che sta alla base della propria condizione. Queste domande non sono da imparare a memoria. L’idea è di porre le domande alla persona per aiutarla ad individuare il postulato. Per una persona sulla stampelle si dovrebbe iniziare con una domanda simile:

“Quando hai deciso di avere le stampelle?”

(Poi continua con domande come quelle date sotto per le malattie.)

Per qualcuno con una malattia, chiedi:

“Quando hai deciso che ti saresti ammalato?”

Se dice: “No, non l’ho mai fatto,” allora chiedi qualcosa tipo:

“Bene, quando avresti potuto fare ciò?” Oppure, “C’è qualcuno, intorno al quale tu eri più malato di quanto lo fosti intorno ad altre persone?”

Ottieni la risposta a queste domande in modo che venga individuato un terminale e poi chiedi:

“Hai mai deciso, sul serio, deciso analiticamente, di essere ammalato nelle vicinanze di (quella persona)?”

Ottieni la risposta a questa domanda e poi chiedi:

“C’è qualche altra volta nella tua vita in cui hai deciso di essere malato?”

Per avere la risposta a questa, usa i seguenti tipi di domande:

“Riguardo la scuola?”

“Cosa mi dici del Liceo?”

E continua in questo modo.

Ecco un altro modo per avvicinarsi ad una malattia o un somatico.

“Hai mai desiderato che tu fossi ammalato?” Oppure,

“Ti sei mai dato per ammalato?” Oppure,

“Hai mai desiderato di essere ammalato?”

“Avanti, ci deve essere stata una volta nella tua vita in cui hai desiderato di essere ammalato.”

“Hai mai tentato di evitare di andare a scuola?”

E poi continua facendo domande come sopra.

Per la vista:

“Ricordi una volta in cui non volevi vedere?” Oppure,

“Ricordi una volta in cui hai deciso di non poter vedere?”

E poi continua come sopra per individuare il postulato.

Percorri questo finché il postulato viene individuato ed il preclear ha indicatori molto buoni.

CONCLUSIONI

Riferimento: Conferenza 29 Ott. 51, “Il Facsimile Theta Parte II”

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su una ferita o condizione fisica, come uno stinco fuori posto o un osso contorto, ecc.

Informazione: se una persona può ricordare di aver preso una decisione, devi anche chiederle per quale ragione l’aveva presa, ed essa curioserà libera dal resto del bank.

Procedura:

Per uno stinco fuori posto, il procedimento dovrebbe svolgersi nel seguente modo: (Questi comandi non sono da imparare a memoria.)

“Quando hai voluto calciare qualcuno negli stinchi?”

“Hai mai voluto calciare i tuoi insegnanti negli stinchi?”

“Hai mai voluto calciare tua madre negli stinchi?”

“Hai mai voluto calciare tuo padre negli stinchi?”

“Avevi qualche fratello o sorella?”

“Bene, quando hai voluto calciare tuo fratello (o sorella) negli stinchi?”

Continua in questo modo, fino al fenomeno finale.

ASSISTENZA DEL PROCEDIMENTO DELLO SFORZO

Riferimenti: Conferenza 15 Ott. 51, “ARC e Procedimento dello Sforzo”
Procedura Avanzata ed Assiomi, Capitolo 9

Uso del Procedimento: da usare per un mal di testa, mal di denti o simili circostanze.

Informazione: nel percorrere il Procedimento dello Sforzo per un mal di testa, si ottiene l'apatia dell'accordo e poi si fa salire la persona lungo la Scala del Tono. Questa è una versione abbreviata del Procedimento dello Sforzo.

Procedura:

Per un mal di testa, i comandi sarebbero:

1. “Dammi lo sforzo per avere un mal di testa.”
2. “Dammi lo sforzo per NON avere il mal di testa.”
3. “Dammi lo sforzo per avere un mal di testa.”
4. “Ora, dammi di nuovo lo sforzo per NON avere il mal di testa.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

SENTI LA VITALITÀ (PROCEDIMENTO SULLO SFORZO 1952)

Riferimento: Supplemento No. 4 di Scienza della Sopravvivenza, Feb. 52,
PROCEDIMENTO SULLO SFORZO

Uso del Procedimento: si può usare su qualunque vecchio dolore o malattia psicosomatica. Dare il procedimento ai bambini è un gioco stupendo. Essi solitamente lo giocheranno con te e così potrai far cessare la loro tosse e i loro sternali, i dolori e le sofferenze in un gran numero di casi.

Informazione: questo procedimento, usato abbastanza a lungo, può esaurire qualche vecchia sofferenza che il preclear possiede. L'attenzione che è presente in una persona non è solo sull'ambiente, è su un vecchio dolore o su una dozzina di vecchie sofferenze che la persona non "sa" ancora di sperimentare.

La persona può essere ignara di quell'inutile attenzione, finché la sua attenzione non venga data a qualche altra parte del corpo. Questa lista conduce semplicemente l'attenzione del preclear su qualche altra porzione del corpo.

Egli potrebbe sentirsi intontito o potrebbe sentire un reale dolore quando fa questa lista. Quando l'attenzione va sulla parte ferita, il dolore sparisce. Può anche osservare che il vecchio dolore tende a sparire quando lo si sperimenta di nuovo parecchie volte.

Procedura:

Dirigi l'attenzione del preclear sulle parti del corpo nominate, ognuna a turno. Concentrarsi sulla vitalità della parte nominata. Fa sì che il preclear si senta come se fosse completamente vivo solo in quella parte. Se qualche dolore si accendesse in qualche altra parte del corpo, ignoralo e continua con questa lista.

“Senti la vitalità di _____ :”

1. La tua mano destra.
2. La tua mano sinistra.
3. La parte posteriore della tua testa.
4. Il tuo piede destro.
5. Il tuo piede sinistro.
6. Il tuo ginocchio destro.
7. Il tuo stomaco.
8. Il tuo ginocchio sinistro.
9. La tua schiena.
10. La tua lingua.
11. I tuoi reni.
12. La tua gamba destra.
13. Il tuo braccio destro.
14. La tua gamba sinistra.
15. Il tuo orecchio destro.
16. La tua guancia destra.
17. La tua fronte.
18. Il tuo orecchio sinistro.
19. La tua guancia sinistra.
20. La tua spalla destra.
21. La tua spalla sinistra.
22. La parte posteriore del tuo collo.
23. Il tuo cervello.
24. Il tuo lato destro.
25. Il tuo lato sinistro.
26. Tutte le tue dita.
27. Il tuo naso.
28. Il tuo mento.

Note sul Percorrere: non ti coinvolgere con qualsiasi dolore o intontimento che si accenda. Bada soltanto a fare la lista. Se continui questa pratica, potresti liberarti di qualche seria malattia psicosomatica. Questo procedimento si può usare per più di una seduta.

ASSISTENZA PER UNA LITE CON IL CONIUGE

Riferimento: Conferenza 17 Giugno 54, “Assistenze”

Uso del Procedimento: questa assistenza si può usare su un marito o una moglie dopo una grave lite nella quale vi è stato abbastanza turbamento emotivo ed una minaccia di perdita.

Informazione: questo è un altro modo di rimediare ad una perdita o minaccia di perdita. È da usare in una situazione d'emergenza.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Dimmi i luoghi dove un/una _____ (marito/moglie) arrabbiato/a sarebbe al sicuro.”
2. “Dimmi i luoghi dove un/una _____ (marito/moglie) arrabbiato/a ti troverebbe al sicuro.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: il procedimento potrebbe rimediare in modo considerevole più di un solo secondario.

RISOLVERE LA PERICOLOSITÀ DELL'AMBIENTE

Riferimento: La Creazione dell'Abilità Umana
Conferenza 29 Apr. 59, "Auditing dei Bambini"

Uso del Procedimento: da usare nel dare i procedimenti ad animali, bambini molto piccoli o persone che sono estremamente malate.

Informazione: il turbamento di un preclear può avvenire quando l'ambiente è insufficientemente pericoloso e così non produce sufficiente divertimento. Accade che l'ambiente divenga pericoloso verso l'uomo e l'uomo non possa essere pericoloso nei confronti dell'ambiente. La sua risposta a questo è l'immobilità ed il generale deterioramento.

Procedura:

Fa sì che l'animale, il bambino o la persona malata si protenda verso la tua mano. In quel momento, senza muoverti tanto bruscamente da far spaventare l'essere vivente, ritira la tua mano.

Poi procedi di nuovo per essere spinto via, ripetutamente.

Questo, naturalmente, viene eseguito con un gradiente.

Il procedimento termina quando l'essere vivente si avvia con più entusiasmo.

Può recuperare considerevole sanità.

Note sul Percorrere: allunga la mano verso le zampe anteriori del gatto e poi lasciala giusto lì ed aspetta che il gatto la raggiunga. Quando il gatto si protende verso la tua mano, ritiralala lentamente (non rapidamente perché spaventeresti il gatto) a causa delle sua zampata. Il gatto colpirà di nuovo la tua mano. Allora ritira la tua mano un po' di più. Ed alla fine, se farai questo con un procedimento regolare e programmato di soli pochi minuti al giorno, questo gatto diventerà otto volte più grande, quanto un leone. Facendo il procedimento sulle persone, esse andranno gradualmente attraverso varie cose ed alla fine si tempereranno. Dovranno essere molto tenaci prima che possano aver carattere.

AMBIENTE MINACCIOSO

Riferimento: Conferenza 10 Dic. 63, “Scientology Zero”

Uso del Procedimento: questo procedimento può essere usato su qualcuno che trova l’ambiente molto minaccioso.

Informazione: è un procedimento molto semplice. Viene percorso sull’ambiente in cui la persona si trova e dal quale si sente minacciata.

Procedura:

Percorrere questo procedimento nell’ambiente che la persona trova minaccioso.

Usa il comando:

“Osserva l’ambiente e scopri se è minaccioso quanto appare esserlo.”

Percorri questo comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER QUALCUNO CHE SENTE TUTTI OSTILI

Riferimento: Conferenza 10 Dic. 63, "Scientology Zero"

Uso del Procedimento: si usa su una persona che si sente come se nell'ambiente tutti gli siano ostili.

Informazioni: questo procedimento fa sì che il preclear ispezioni l'ambiente e scopra che in esso esista qualche sicurezza leggermente più grande.

Procedura:

Usa un comando come uno di quelli sotto. Ci potrebbe essere un linguaggio differente, più appropriato alla situazione.

“Trova qualcosa che la gente qui intorno dice o fa, che non è ostile verso di te.”

(Poi potresti chiedere qualcos'altro che la gente fa che non è ostile, ecc.)

“C'è una persona nell'organizzazione che non sia effettivamente ostile verso di te?”

(Poi potresti chiedere di qualsiasi altra persona nell'organizzazione che non sia effettivamente ostile, ecc.)

“C'è qualsiasi cosa detta oggi che non fosse direttamente ed immediatamente ostile verso di te?”

(Poi potresti chiedere qualcos'altro che è stato detto che non fosse direttamente ed immediatamente ostile, ecc.)

Percorrere fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER QUALCUNO CHE È CONTINUAMENTE AMMALATO

Riferimento: Conferenza 20 Ago. 54, “Assiomi: Parte IV”

Uso del Procedimento: da usare su chiunque sia continuamente ammalato.

Informazione: se qualcuno è continuamente ammalato, allora è continuamente ammalato perché ha fatto un contro-postulato verso lo star bene. Perciò, facciamo sì che postuli di star bene.

Procedura:

Il comando è:

“Abbi l’idea di stare bene.”

Questo viene percorso ripetutamente, fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: la persona può diventare molto malata prima di star bene, perché percorrendo si manterrà nel postulato di essere ammalato.

UN ASSISTENZA PER UN ATTACCO DI CUORE

Riferimento: Conferenza 12 Feb. 57, “Conferenza Finale: Domanda e Risposta”

Uso del Procedimento: questo procedimento si può percorrere su qualcuno che ha avuto un attacco di cuore. L’attenzione medica dovrebbe sempre venire prima.

Informazione: se la persona non ha bisogno di attenzione medica immediata, percorri questo procedimento.

Mantieniti calmo, sii disposto ad impegnarti nella comunicazione con la persona ed a fare qualcosa di molto positivo al riguardo.

Procedura:

Entra in comunicazione tangibile, in contatto come segue:

“Tocca il mio cuore.”

“Ora, toccherò il tuo cuore. Vedi, ho toccato il tuo cuore.”

“Tu sai che ho toccato il tuo cuore?”

“Bene. Ora tocca il mio cuore.”

“Bene, io toccherò il tuo cuore.”

“Ora tocca il mio cuore.”

Questi non sono comandi da imparare a memoria. Continua in questo modo e la persona dopo un momento si sentirà meglio.

PROCEDIMENTO PER UNA ANSIETÀ DI STOMACO

Riferimento: Conferenza 11 Ott. 51, "Assiomi 33-49"

Uso del Procedimento: da usare per un'ansietà di stomaco.

Informazione: le percezioni sono archiviate nella mente secondo il tempo.

Le percezioni hanno in loro il tempo. In questo modo il procedimento può far saltare via lo sforzo di un engram.

Procedura:

Fa sdraiare la persona su un divano e falle immaginare la posizione della parte centrale del suo corpo in un modo o nell'altro o in qualunque modo sia.

Chiedile:

"In quale posizione pensi sia la parte centrale del tuo corpo?"

La persona dirà probabilmente qualcosa tipo: "Sono esattamente qui sul divano."

Di:

"No, in quale posizione era allora? Puoi ottenere un'immagine di allora, dove essa è?"

La persona avrà una percezione di questo. Potrebbe avere una vaga idea che essa fosse un po' oltre, così tu dici:

"Bene, ora spostala indietro. Sposta indietro la percezione di allora."

E la persona inizierà a rimettere a posto la percezione di "allora".

Poi fa sì che ottenga la percezione di "allora" dei suoi piedi, la percezione di "allora" delle sue mani e poi di nuovo la percezione di "allora" del suo stomaco. Se continui questo, farai saltare via gradatamente lo sforzo di un engram che non è mai stato percepito.

PROCEDIMENTO PER UNO STOMACO DA TERRORE

Riferimento: Conferenza 26 Ott. 56, “Classi Insegnanti”
Conferenza 25 Gen. 57, “Tecniche di Auditing: Specifiche”
PAB 107, 1 Mar. 57, SPECIFICO PER LO STOMACO DA TERRORE

Uso del Procedimento: si usa per uno stomaco da terrore.

Informazione: uno stomaco da terrore è semplicemente una confusione ad un alto grado di restimolazione nelle vicinanze del nervo vago. Questo è uno dei più grandi nervi e quando è in restimolazione, entra in agitazione.

Questo procedimento è stato usato per occuparsi di uno stomaco da terrore.
Può essere percorso su quasi qualunque livello di caso.

Procedura:

Fa sì che il preclear si segga nella stanza e fagli notare che ci sono sei facciate in quella stanza. Quattro muri, un soffitto ed un pavimento.

Parte I

Fagli mettere nei muri tutti intorno, nel soffitto e nel pavimento, ogni volta molto accuratamente e in modo soddisfacente, senza curarti della sua abilità di farlo, l'affermazione “Questo significa andare in_____,” e di fornirne il luogo. Assicurati che sappia di dover mettere nel muro l'affermazione: “Questo significa andare in_____,” che è rivolta a lui o a qualche parte del suo corpo.

Chiedi al preclear di mettere nei quattro muri, nel soffitto e nel pavimento in perfetto ordine l'affermazione rivolta a lui o a qualche parte del suo corpo, “Questo significa andare in_____,” e di fornirne il luogo. Egli mette “Questo significa andare in” ed aggiunge “Danimarca.” E nel successivo lato della stanza potrebbe mettere “Questo significa andare in” e fornire il posto, “Albania.”

Successivamente lui dovrebbe far sì che il muro gli dica: “Questo significa andare in” e lui introdurrebbe probabilmente “Africa.” Introduce il postulato completo. Dopo lo introduce nei quattro muri, poi nel soffitto e nel pavimento in questo ordine. La regolarità ha molto a che fare con l'efficacia di questo particolare procedimento.

Usa i comandi:

1. “Metti nel muro a sinistra l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”
2. “Metti nel muro di fronte l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”
3. “Metti nel muro a destra l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”
4. “Metti nel muro dietro l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”
5. “Metti nel soffitto l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”
6. “Metti nel pavimento l’affermazione, ‘Questo significa andare in_____.’ ”

Percorri una sola volta fino alla fine i comandi sopra 1, 2, 3, 4, 5, 6, assicurandoti che il preclear li esegua ogni volta.

Parte II

Poi vai avanti con “Questo significa non andare in.”

Usa i comandi:

7. “Metti nel muro a sinistra l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”
8. “Metti nel muro di fronte l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”

9. “Mettili nel muro a destra l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”
10. “Mettili nel muro dietro l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”
11. “Mettili nel soffitto l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”
12. “Mettili nel pavimento l’affermazione, ‘Questo significa non andare in_____.’ ”

Percorri una sola volta fino alla fine i comandi sopra 7, 8, 9, 10, 11, 12, e poi ritorna a fare di nuovo la Parte I e la Parte II. Fa queste ripetutamente.

Percorri la Parte I e II: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, ecc., fino al fenomeno finale. Si impiega un lungo tempo per scaricarli su un livello di caso piuttosto basso, che in quel momento ha un reale stomaco da terrore in agitazione.

Parte III

Quando le prime due parti vengono percorse fino al fenomeno finale, cambia i comandi di auditing in: “Questo significa stare,” e questo si dice circa sei volte. Di al preclear: “Ora, vedi quel muro? Mettili ‘Questo significa stare in’ (fornisci tu il luogo) in quel muro.”

Questo si dice per sei volte circa.

Usa i comandi:

1. “Mettili nel muro a sinistra l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”
2. “Mettili nel muro di fronte l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”

3. “Metti nel muro a destra l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”
4. “Metti nel muro dietro l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”
5. “Metti nel soffitto l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”
6. “Metti nel pavimento l’affermazione, ‘Questo significa stare in_____.’ ”

Percorri una sola volta fino alla fine i comandi sopra 1, 2, 3, 4, 5, 6, assicurandoti che il preclear li esegua ogni volta.

Parte IV

La IV parte è “Questo significa non stare in.”

Usa i comandi:

7. “Metti nel muro a sinistra l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”
8. “Metti nel muro di fronte l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”
9. “Metti nel muro a destra l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”
10. “Metti nel muro dietro l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”
11. “Metti nel soffitto l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”

12. “Metti nel pavimento l’affermazione, ‘Questo significa non stare in_____.’ ”

Percorri le Parti III e IV: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, ecc., fino al fenomeno finale.

Questo procedimento si dovrebbe percorrere finché lo stomaco da terrore sparisce.

ASSISTENZA PER UN ESASPERANTE EMORRAGIA NASALE

Riferimento: Conferenza 12 Feb. 57, “Conferenza Finale: Domanda e Risposta”

Uso del Procedimento: da usare per un’esasperante emorragia nasale.

Informazione: usando questo procedimento si può arrestare l’emorragia esasperante e fa sì che la persona ritorni in forma. Non è intenzione di questo procedimento sostituire il pronto soccorso.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Tieni la tua faccia ed impediscile di andare via.”
2. “Tieni il_____ (oggetto) ed impediscigli

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER L'ARTRITE

Riferimento: Conferenza 24 Ott. 51, "Introduzione al Facsimile di Servizio"

Uso del Procedimento: percorri questo procedimento su qualcuno con l'artrite. Da usare dopo che è stata data adeguata attenzione medica.

Informazione: l'artrite è una malattia trattenuta. La persona sta tentando di trattenere il movimento; sta tentando far cessare il movimento.

Procedura:

Percorri il comando:

“Quando hai tentato di far cessare il movimento nel tuo ambiente?”

Percorri questo comando ripetutamente, fino al fenomeno finale.

ASSISTENZE PER QUALCUNO CHE STA MORENDO

Riferimento: Conferenza 12 Feb. 57, “Conferenza Finale: Domanda e Risposta”

Uso dei Procedimenti: questi procedimenti si possono usare con benefici su qualcuno che sta morendo.

Informazione: un thetan ha bisogno di essere assicurato. Il modo per assicurarlo consiste nel mostrargli che può aggrapparsi alle cose, mostrargli che può ancora toccare le cose e che può ancora percepire le cose. I Procedimenti di Localizzazione ed Impediscigli di Andare Via, cose di quel tipo, sono di straordinario beneficio.

Procedura:

Si possono percorrere diversi procedimenti di questa categoria:

Assistenza di Localizzazione (Sezione 1)

Un Procedimento di Havingness (Sezione 2)

Impediscigli di Andare Via (Sezione 2)

UN PROCEDIMENTO PER LA PARALISI

Riferimento: Conferenza 1954, “Procedimento dell’Illusione”

Uso del Procedimento: si può usare per aiutare a curare la paralisi.

Informazione: questo procedimento ha aiutato persone a superare la paralisi di varie parti del corpo.

Procedura:

Nel procedimento si dovrebbe percorrere qualcosa di questo tipo:

“Quale dito puoi muovere?”

“Oh,” dice la persona, “posso muovere tutta la mano.” E tu dici: **“Muovi tutta la mano.”**

“Ora muovi ogni dita della mano separatamente. ”

“Ora distendi le dita. Adesso muovi tutta la mano. “

“Noti che il tuo polso si muove un po’ quando muovi la mano?”

“Ora muovi il polso. Muovi il polso un po’ di più. “

“Ora muovi la mano ancora un po’. Muovi la mano e il polso.”

“Noti il movimento del tuo avambraccio quando muovi la mano?”

“Muovi l’avambraccio, il polso e la mano. Noti che il tuo gomito si muove quando muovi la mano?”

La persona si illuminerà e si sarà alleviato di parte o di tutta la paralisi.

PROCEDIMENTO PER QUALCUNO CON UNA CONDIZIONE FISICA

Riferimento: Conferenza 30 Dic. 53, "Beingness, Doingness, Incoscienza"

Uso del Procedimento: da usare per una condizione fisica, come gotta, artrite, una gamba malandata, ecc.

Informazione: questo procedimento è piuttosto funzionale.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Sii _____ (condizione fisica) ora."
2. "Ora sii te stesso."
3. "Ora sii _____ (condizione fisica)."
4. "Ora sii te stesso."

Percorri i comandi 1, 2, 3, 4, 3, 4, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

Un linguaggio alternativo per una gamba malandata (o afflizione simile)

sarebbe:

1. "Sii la gamba malandata ora."
2. "Ora sii tu."
3. "Ora sii la gamba malandata."
4. "Ora sii tu."

Si dovrebbero percorrere i comandi 1, 2, 3, 4, 3, 4, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

POSTI DOVE LA CONDIZIONE NON È

Riferimento: Conferenza 21 Gen. 54, “Serie dei Procedimenti della Livingness”

Uso del Procedimento: da usare su una condizione, come un mal di stomaco.

Informazione: questo non si percorre su significanze astratte. Quando si chiede cosa c'è lì, si vuole che il preclear lo dica con certezza.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Dimmi un posto dove _____ (condizione, es. ‘mal di stomaco’) non è.”

Ottieni la risposta a questa domanda e poi prendi la risposta ed inseriscila nella domanda seguente:

2. “Cosa c'è nel _____ (posto che egli ha dato nella prima domanda, es. ‘angolo della stanza’)?”

Fa sì che risponda alla domanda su cosa c'è lì.

2A. Condizionale: se egli non è sicuro e dice qualcosa del tipo: “Oh, non so. Forse...” quindi chiedi: **“Bene, nel primo posto, sei sicuro che la condizione non è lì?”** Se egli dice no, non è sicuro che la condizione non è lì, allora di: **“Bene, troviamo un posto dove tu sei veramente sicuro che essa non sia lì.”**

Ottieni la risposta a questa domanda e poi ripeti la domanda 2 sopra.
Accertati veramente che egli risponda alla domanda.

3. “Dimmi un altro posto dove il _____ (condizione) non è.”

4. Ottieni la risposta alla domanda e chiedi: **“Cosa c'è lì?”**

4A. Condizionale: se egli non è sicuro, allora chiedi: **“Bene, nel primo posto, sei sicuro che la condizione non è lì?”** Se egli dice no, non è sicuro che la condizione

non è lì, allora di: **“Bene, troviamo un posto dove tu sei veramente sicuro che essa non sia lì.”**

Ottieni la risposta alla domanda e poi ripeti la domanda 4 sopra.

Assicurati veramente che egli risponda alla domanda.

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 3, 4, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

MIGLIORARE UNA MALATTIA PSICOSOMATICA

Riferimento: Scientology: I Fondamenti del Pensiero

Uso del Procedimento: questo è un procedimento che si rivolge ad una malattia psicosomatica, come una gamba storpiata, che non ha fisicamente nulla che non va, ma che tuttavia non viene utilizzata.

Informazione: questo può migliorare la condizione di qualcuno che ha una malattia psicosomatica o un somatico.

Procedura:

Percorri questo comando sull'area della malattia psicosomatica o sul somatico:

“Guardati intorno e dimmi qualcosa che la tua _____ (‘gamba’) potrebbe avere.”

Percorri questo ripetutamente, fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER SPEGNERE UN SOMATICO

Riferimento: Conferenza 21 Dic. 53, "Abilità ad Accettare Ordini"

Uso del Procedimento: si può usare per un somatico.

Informazione: questo è un modo veloce per spegnere un somatico.

Procedura:

I comandi sono:

1. "Sii il tuo corpo."
2. "Sii il dolore."

Da i comandi abbastanza lentamente in modo tale che egli possa essere entrambe le cose.

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

Se la persona vede un'immagine che lo infastidisce, usa il rimedio seguente:

"Ora, sii te stesso."

"Ora, sii l'immagine."

"Sii te stesso."

"Sii te l'immagine."

E così via, finché l'immagine smette di infastidirlo. Poi ritorna sul procedimento e continua fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO COMUNICAZIONE PER UN SOMATICO CRONICO

Riferimento: Conferenza 8 Apr.59, "Condizione di Essere"

Uso del Procedimento: questo procedimento si può usare per occuparsi di un male al dito, alla mano, al dito del piede, al piede, alla gamba, ecc.

Informazione: ci si può occupare di un somatico cronico tramite un procedimento comunicazione.

Procedura:

Se il dito della persona fa molto male ed è molto danneggiato, il procedimento andrebbe fatto come segue:

“Ora tocca il tavolo con il dito.”

“Tocca il portacenere con il dito.”

“Tocca la tua testa con il dito.”

“Tocca la tua mano con il dito.”

“Tocca l'altra tua mano con il dito.”

“Tocca il tuo torace con il dito.”

“Tocca il tavolo con il dito.”

“Tocca questo piatto con il dito.”

“Tocca il tuo torace con il dito.”

“Tocca la parte alta della tua testa con il dito.”

“Tocca il tuo naso con il dito.”

“Tocca l'altra tua mano con il dito.”

E così via, fino ai fenomeni finali

UN MODO PER LIBERARSI DI UN SOMATICO CRONICO

Riferimento: Conferenza 29 Ott. 51, “Il Facsimile Theta Parte I”

Uso del Procedimento: da usare per un somatico cronico.

Informazione: non dovresti disotterrare la risposta, ma se il preclear può rispondere a questa domanda, se puoi trovare la risposta a questa domanda, il somatico cronico potrebbe proprio andarsene.

Procedura:

Fa sì che la persona pensi al somatico cronico:

1“Prendi ciò che consideri il tuo somatico cronico, proprio adesso in questo momento e pensa solamente a quello.”

Quindi chiedi:

2“Ora, a chi auguravi questo somatico?”

Otteni una completa risposta a questa seconda domanda. Se il preclear non capisce la seconda domanda, puoi chiedere:

“A chi hai tentato di dare questa cosa la prima volta?”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

PROCEDIMENTO PER UN SOMATICO CRONICO

Riferimento: Conferenza 4 Giu 55, “Direzione della Verità nei Procedimenti”

Uso del Procedimento: da usare per un somatico cronico.

Informazione: un somatico cronico è un dolore che persiste. Questo procedimento può cambiare o far liberare da un somatico cronico.

Procedura:

Fa sì che la persona muova il somatico in giro:

1. “Muovi _____ (somatico cronico) a destra.”
2. “Muovi _____ (somatico cronico) a sinistra.”
3. “Muovi _____ (somatico cronico) in sù.”
4. “Muovi _____ (somatico cronico) in giù.”

Percorri questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, etc, fino al fenomeno finale.

SEZIONE QUATTRO: ASSISTENZE PER BAMBINI



PER UN BIMBO APPENA NATO

Riferimento: HCOB 20 Dic. 58, DARE I PROCEDIMENTI AD UNA NUOVA MADRE.

Uso del Procedimento: da usare per un bimbo appena nato.

Informazione: forse la cosa migliore è di non dare procedimenti per tre giorni. Poi parla al bambino, di al nuovo arrivato che lui o lei è il benvenuto, quindi fa amicizia. Si possono fare varie cose, la migliore è l'Assistenza tramite Tocco. Esiste un altro procedimento che si può percorrere per aiutare il bimbo ad orientarsi.

Procedura:

Usa il comando:

“Tu, fai sdraiare quel corpo in quella culla.”

Percorri questo finché il bimbo sembri rallegrarsi.

Note sul Percorrere: questo procedimento è meraviglioso per bimbi fino a sei mesi.

ASSISTENZA PER UN BAMBINO CHE SI SENTE TURBATO

Riferimento: Dianetics per Bambini

Uso del Procedimento: da usare su un bambino che si sente turbato, non uno che è gravemente malato.

Informazione: questo procedimento esaurisce il lock che il bambino ha in restimolazione. Serve per bambini abbastanza grandi da esprimersi chiaramente nella comunicazione parlata e che comprendano i comandi dell'auditing formale.

Procedura:

Chiedi al bambino quando si è sentito in questo modo in precedenza.

Solitamente un bambino lo ricorderà. Dal momento che gli chiedi ulteriori domande su ciò che succedeva, cosa lui stava facendo in quel momento, chi stava parlando, cosa fu detto, come si sentiva e le abituali domande dirette a scoprire la situazione, lui descriverà la scena in modo preciso.

Quando lo fa, fagliela scorrere di nuovo un pò di volte. Dopo che ha descritto l'episodio chiedigli di dirtelo di nuovo. Si può usare qualsiasi frase semplice che riporti il bambino all'inizio della scena.

Percorri finché il bambino ne viene fuori, è più allegro ed è in tempo presente.

OCCUPARSI DI UN BAMBINO CHE STA PIANGENDO

Riferimento: Dianetics per Bambini

Uso del Procedimento: questo è un buon modo per occuparsi di un bambino che sta piangendo.

Informazione: facendoti dire dal bambino per cosa stia piangendo, si allevierà l'episodio che lo ha turbato.

Procedura:

Chiedi al bambino:

“Per cosa stai piangendo?”

Dopo che lui ti ha detto un po' di volte perché stia piangendo, ogni volta aiutato da domande riguardo l'episodio, e quando il suo pianto è diminuito, potresti chiedere:

“Per cos'altro stai piangendo?”

Questo potrebbe riportare il bambino ad un episodio precedente-simile ed aiuterà a maneggiare il key-in.

UN BAMBINO CHE SI SENTE MALE

Riferimento: Dianetics per Bambini

Uso del Procedimento: questa tecnica si può usare su un bambino che si sente male.

Informazione: il bambino si sente male perché è stato restimolato qualcosa. Se puoi localizzare ciò che lo ha restimolato, lui sovente ne verrà proprio fuori.

Procedura:

Chiedi:

“Cosa è successo da farti sentire male?”

Oppure

“Che cosa ho detto per farti sentire in quel modo?”

Sovente questo farà apparire gli elementi restimolanti nella situazione presente e ne toglierà la carica e lo porterà fuori dal lock. Fattelo raccontare finché il bambino non si sentirà meglio.

UN BAMBINO CHE STA CORRENDO INTORNO ALLA STANZA

Riferimento: Conferenza 29 Apr. 59, “Procedimenti per Bambini”

Uso del Procedimento: da usare su un bambino che insiste nello svolazzare e correre intorno alla stanza.

Informazione: questo è un procedimento elementare che dà l'avvio al suo gioco di correre intorno alla stanza.

Procedura:

Usa il comando:

“Corri intorno alla stanza.”

Ripeti questo comando ripetutamente. Questo lo porterà ad essere calmo su ciò che sta facendo. Percorri questo finché il bambino sia calmo ed allegro.

DIMMI QUALCOSA DI PEGGIORE

Riferimento: Conferenza 7 Nov. 56, “Creazione”

Uso del Procedimento: questo si può usare dopo che il bambino abbia avuto un turbamento o incidente, oppure un episodio simile.

Informazione: questo procedimento richiede che il bambino ottenga qualcosa di peggiore dell’episodio che gli è capitato.

Procedura:

Usa la seguente fraseologia approssimativa:

“Dimmi qualcosa peggiore di quello.”

“Andiamo, dimmi qualcosa peggiore di quello.”

“Va bene, dimmi qualcosa peggiore di quello.”

Va avanti con comandi simili.

Percorri finché il bambino si senta meglio.

BAMBINO CON DIFETTO FISICO O MALATTIA PSICOSOMATICA

Riferimento: Abilità 110, PROCEDIMENTI DELLE TECNICHE DEL BAMBINO

Uso del Procedimento: da usare per difetti fisici o malattie psicosomatiche.

Informazione: questo è un semplice procedimento da percorrere su un bambino ed è uno di quelli che lo diventerà.

Procedura:

Usa i comandi:

1. “Senti il mio braccio.”
2. “Senti il tuo braccio.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc., usando parti comuni del corpo, fino al fenomeno finale.

DOVE È SUCCESSO? DOVE SEI ORA?

Riferimento: Abilità 110, PROCEDIMENTI DELLE TECNICHE DEL BAMBINO
HCOB 28 Set. 59, NOTE TECNICHE SUI PROCEDIMENTI DEL BAMBINO

Uso del Procedimento: si usa per un bambino che è stato appena ferito o che ha avuto un incidente oppure dopo un'operazione, ecc.

Informazione: questa assistenza si basa sulla comunicazione con l'ambiente o la localizzazione della scena e la localizzazione del tempo presente.

Procedura:

Chiedi:

1. “Dove è successo?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove è successo.

2. “Dove sei tu ora?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove egli è ora.

Il comando può essere variato per nominare in modo specifico la lesione o l'incidente. Per esempio:

1. “Dove sei caduto?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove è caduto.

2. “Dove sei tu ora?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove egli è ora.

Oppure,

1. “Dove ti sei ferito?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove si è ferito.

2. “Dove sei tu ora?”

Fagli rispondere alla domanda ed indicare dove egli è ora.

Percorri i comandi appropriati 1, 2, 1, 2, 1, 2, ecc., finché il bambino non è allegro e si stacca dal luogo dell'incidente o lesione. Sovente avrà una realizzazione.

GUARDA LE MIE DITA

Riferimento: Abilità 110, PROCEDIMENTI DELLE TECNICHE DEL BAMBINO
Vedere anche la Sezione 1, Assistenza Tramite Tocco

Uso del Procedimento: da usare per una lesione.

Informazione: questa è una buona assistenza per un bambino ferito.

Procedura:

Di:

“Guarda le mie dita,” mentre stai toccando lievemente intorno all’area ferita.

Quando il bambino si rallegra o quando la sua attenzione perde interesse per la ferita, l’assistenza è completata.

ASSISTENZA D'EMERGENZA PER UN BAMBINO CHE SI È APPENA FERITO

Riferimento: Conferenza 17 Giu. 54, “Assistenze”

Uso del Procedimento: fai questa assistenza su un bambino che è stato appena ferito.

Informazione: le assistenze d'emergenza spesso hanno luogo molto rapidamente. Un sorvegliante in un cortile di una scuola pubblica potrebbe usare questa assistenza. Se un bambino cade e si sloga la caviglia o qualcosa del genere, questo è una buona assistenza da fare.

Procedura:

Intorno al bambino ferito la conversazione deve essere minima.

Se è la caviglia ad essere ferita, si dovrebbe fare come segue:

“Metti la tua attenzione sulla mia mano,”

e metti la tua mano sopra quella caviglia, in altre parole, sul suo tallone (con la scarpa calzata).

Poi sposta la tua mano e ripeti il comando.

Continua così ed accertati che il bambino ti faccia sapere ogni volta quando ha eseguito il comando.

Percorri fino ad una vittoria del bambino.

Note sul Percorrere: se fai bene questo per dieci, quindici minuti, abbastanza ordinariamente il bambino si alzerà e camminerà senza zoppicare e senza alcuna difficoltà. Anche se il bambino si sta contorcendo per il dolore, tenterà perlomeno di fare l'assistenza. Sentirai il tremito dell'arto, sentirai il tremore diminuire, lo sentirai ancora ridursi e poi calmarsi. E nessun particolare risultato per parecchi posizionamenti. E poi sentirai il tremore e lo sentirai diminuire, però ogni volta sarà minore. La persona effettivamente sentirà ancora l'impatto che causò la ferita.

METODO PER OCCUPARSI DI UN BAMBINO ARRABBIATO

Riferimento: Dianetics per Bambini

Uso del Procedimento: per occuparsi di un bambino che si è arrabbiato.

Informazione: consiste nel permettere al bambino di essere arrabbiato, anche se tu sei la vittima.

Procedura:

Lascia che il bambino sia arrabbiato. Lasciagli manifestare la sua collera.

Solitamente la collera sparirà velocemente. Quando ciò avviene, è il fenomeno finale.

ASSISTENZA PER UNA LIEVE FERITA FISICA

Riferimento: Dianetics per Bambini

Uso del Procedimento: in caso di una lieve ferita fisica, si può fare la seguente assistenza. Tuttavia con i bambini piccoli spesso sembra essere sufficiente lasciarli solamente piangere.

Informazione: i genitori possono aiutare di più un bambino dicendo nulla. Ci si potrebbe impiegare un po' di tempo ad addestrarsi a non parlare quando il bambino è ferito, ma non è difficile sviluppare l'abilità di rimanere in silenzio. Il silenzio non deve inibire l'affetto. Si potrebbe tenere il bambino, se vuole essere tenuto, oppure abbracciarlo. Spesso, se non si dice nulla, un bambino piccolo piangerà intensamente per un minuto o giù di lì, e poi improvvisamente si fermerà, sorriderà, e ritornerà a fare ciò che stava facendo.

Il permettergli di piangere sembra liberare la tensione derivante dalla ferita e, se questo avviene, non è necessaria alcuna assistenza. Infatti, spesso è molto difficile far ritornare il bambino al momento della ferita se lui stesso l'ha scaricata in questo modo. Eviterà il dolore del ritorno poiché egli si aspetta il dolore originale e probabilmente l'episodio si è già scaricato ed archiviato di nuovo, e perciò non è più abbastanza importante da preoccuparsene.

Ma se il bambino non si riprende spontaneamente dopo che ha pianto per un momento, si può fare il seguente procedimento.

Procedura:

Attendi finché il bambino si sia ripreso dal breve periodo di anaten che accompagna la ferita. Di solito non è difficile stabilire quando un bambino è intontito e quando non lo è. Se piange ancora dopo un periodo di intontimento, solitamente lo fa perché sono state restimolate altre ferite precedenti. In questo caso un'assistenza è preziosa. Per bambini più grandi (da cinque anni in sù) di solito è necessaria un'assistenza.

Quando il bambino non è più intontito, chiedigli:

“Cosa è successo? Come ti sei ferito? Raccontamelo.”

Come egli inizia a raccontartelo, fagli usare il tempo presente nella storia, se non lo fa spontaneamente. Prova in questo modo:

“Beh—Mi trovavo su una grossa roccia, sono scivolato, caduto, e . . .”
(piangendo)

“Mentre sei in piedi sulla roccia, ti ferisci?”

“No.”

“Cosa succede mentre sei in piedi sulla roccia?”

“Scivolo . . .” (piangendo)

“Poi cosa succede?”

“Cado a terra.”

“C'è l'erba sul terreno?”

“Nollè tutta sabbia.”

“Raccontamelo di nuovo.”

Puoi farglielo fare diverse volte finché non diventi annoiato o divertito.

Note sul Percorrere: non c'è nulla di difficile al riguardo e l'intero procedimento potrebbe essere così casuale e facile che chiunque sia poco pratico di Dianetics, non realizzerà che viene fatto qualcosa di insolito. Dopo che ad un bambino vengono percorse poche assistenze in questo modo, egli si permetterà di chiedere, alla persona che gli ha somministrato questo aiuto indolore e rassicurante: “raccontamelo.”

OCCUPARSI DI UN BAMBINO CHE È STATO ARRABBIATO PER QUALCHE TEMPO

Riferimento: Conferenza 6 Ott. 56, “Usi di Scientology”

Uso del Procedimento: questo è un procedimento che si può percorrere su un bambino che è stato arrabbiato per qualche tempo.

Informazione: e se tu avessi un metodo con il quale potresti prendere un bambino arrabbiato, che non sta cooperando a scuola, ed effettivamente insegnargli con successo qualcosa? Se solo fai sì che il bambino tocchi le tue mani, una dopo l'altra, e forse tocchi la punta del tuo naso, scoprirai che non stai più parlando ad un bambino arrabbiato. Il punto di ingresso sarebbe come fare a convincere un bambino arrabbiato a fare questo? Richiederà effettivamente della persuasione, ma se lo si può fare allora il bambino cambierebbe tono. E tu non staresti più parlando con un bambino arrabbiato.

Procedura:

Convinci il bambino a toccare le tue mani una dopo l'altra, e toccare la punta del tuo naso, ecc.

Continua questo finché il bambino non è più arrabbiato.

IMITAZIONE

Riferimento: Conferenza 11 Feb. 57, “Periodo della Domanda e della Risposta”

Uso del Procedimento: da usare per un bambino che si è ferito.

Informazione: questo è un buon modo per entrare in comunicazione con il bambino e farlo uscire dal suo turbamento.

Procedura:

L'imitazione consiste nell'imitare quello che fa il bambino. Se lui ti guarda e dice: “ _____,” tu lo guardi e dici la stessa cosa. Egli afferra l'idea e ne viene giusto fuori.

Questo può far uscire molto velocemente un bambino da un engram.

Il bambino ti guarda e fa qualcosa. Tu lo guardi e fai la stessa cosa. Questo lo fa diventare causa.

Percorri lo finché il bambino non venga fuori dall'episodio e si rallegri.

TOCCARE

Riferimento: Conferenza 12 Feb. 57, “Conferenza Finale: Domanda e Risposta”

Uso del Procedimento: da usare su un bambino che è ferito.

Informazione: puoi sempre ottenere abbastanza attenzione da un bambino, da farti toccare. E puoi sempre guidare la sua mano a schiacciare quella parte del suo corpo che è ferita.

Procedura:

Scuoti il bambino con la mano e dagli una pacca sulla testa e fagli toccare l’area del suo corpo che è ferita. Se è ferito alla spalla, fagli toccare la tua spalla e poi toccagli la sua spalla.

“Tocca la mia spalla.”

“Ora, toccherò la tua spalla.”

“Vedi, ho toccato la tua spalla.”

Lo sai che ho toccato la tua spalla?

Bene, ora tocca la mia spalla.”

“Bene, toccherò la tua spalla.”

“E tu toccherai la mia spalla.”

E così via.

Percorri finché il bambino non si senta meglio.

PROCEDIMENTI PER OCCUPARSI DI UN BAMBINO MALATO

Riferimento: Conferenza 12 Nov. 52, “8-8008 Continuato: Tempo e Spazio”

Uso del Procedimento: questi sono procedimenti che aiuteranno un bambino che è in cattiva forma o è malato.

Informazione: nella malattia, l'essere è impotente nell'occuparsi di spazio, tempo, energia e materia. Questi procedimenti permetteranno a qualcuno di cambiare il tempo, diventando più causa su spazio, materia ed energia.
Il bambino probabilmente si sentirà meglio.

Procedura:

1. Mettigli accanto, sul letto, l'orologio da parete al quale si attiene per andare a scuola. Attrai su di esso la sua attenzione. Dirigilo a prendere l'orologio e a metterlo lì sul letto. Poi dirigilo a mettere l'orologio più vicino e più lontano da lui sul letto. Poi fagli mettere l'orologio sull'altro fianco. Egli inizierà ad animarsi.
2. Mostragli il dorso d'orologio. Permettigli di spostare le lancette, cambiarle, metterle mezz'ora più avanti, un'ora prima, fare lo sciocco con l'orologio. Egli si rallegherà.
3. Dopo aver fatto sciocchezze con l'orologio, mettilo qui e là sul pavimento. Farai tirare su dal letto il bambino in un lasso di tempo molto breve. Poi fagli tirare su di lì l'orologio.
4. Quindi fagli prendere questo orologio e scegliendo qualche strumento di suo gradimento e fagli fracassare l'orologio. E fa sì che la Mamma gli dia cinquecento o mille lire perché lo ha fracassato.

Queste sono tecniche che si possono fare con lo spazio:

Prendi la casa della bambola di sua sorellina o qualcosa di quel tipo e fagli cambiare le divisioni qua e là nella casa della bambola.

Oppure,

Fa che costringa qualcuno a cambiare la posizione degli oggetti nella sua stanza, oppure dagli qualcosa di sua scelta in relazione allo spazio, in qualsiasi modo in cui potremmo migliorare la sua scelta dello spazio.

Oppure,

Fallo ad un livello di possesso. Prendi un bene che non gli piace e lascia che se ne liberi. Prendi un bene che gli piace e lasciaglielo avere.

Percorri nel modo in cui è dato. Il bambino dovrebbe essere più causa su tempo, spazio, materia ed energia.

OCCUPARSI DI UN BAMBINO CHE SI È APPENA SVEGLIATO DA UN INCUBO

Riferimento: Conferenza 15 Mar. 57, “Esatto Controllo”

Uso del Procedimento: questo è un trattamento per un bambino che si è appena svegliato da un incubo e non ne viene fuori.

Informazione: questo procedimento farà uscire il bambino dal terrore dovuto ad un incubo.

Procedura:

Di al bambino:

“**Dammi la tua mano.**”

Il bambino probabilmente continuerà solo a strillare.

L’auditor prende la mano del bambino e la mette nella sua. (Dovrebbe usare l’altra mano per mettere quella del bambino nella sua.)

E dice: “**Grazie.**”

Lascia andare la mano e ripeti il comando.

Si deve aspettare un momento, giusto un istante, per vedere se il bambino darà la mano senza alcuna persuasione manuale. Si va avanti con questo finché il bambino non offre la sua mano, poi si smette la parte manuale e si fa solo la parte verbale di questo procedimento.

Si fa questo finché il bambino ride e si guarda intorno nella stanza. Potrebbe dire: “**Ciao.**”

SEZIONE CINQUE:
ASSISTENZE
PER LA GRAVIDANZA
ED IL POSTPARTUM



ASSISTENZA PER UNA DONNA CHE HA DIFFICOLTÀ CON IL PARTO

Riferimento: Conferenza 13 Ott. 54, “Unità di Riqualificazione: L’Assistenza”

Uso del Procedimento: si può usare su una donna incinta che sta avendo difficoltà con il parto.

Informazione: questo è stato usato con successo su una donna che stava passando un momento molto brutto. Era in ospedale in attesa di partorire ma non era in grado di farlo. Il procedimento fu percorso per tre minuti ed il giorno successivo la donna ebbe un parto perfettamente normale.

Procedura:

Fa sì che lei ti dia delle cose, porgendotele.

Usa il comando:

“Dammi quel _____ (nomina un oggetto vicino).”

Fa sì che lei ti porga le cose. Un cuscino, un libro, un pettine, un vaso di fiori, ecc. Metti a posto l’oggetto ogni volta.

Percorri fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: questo procedimento le farà superare il “tenersi aggrappata” e l’aiuterà ad avere un parto normale.

PROCEDIMENTO PER UNA NUOVA MADRE

Riferimento: HCO 20 Dic. 58, DARE PROCEDIMENTI AD UNA NUOVA MADRE

Uso del Procedimento: Da usare su una Donna che ha appena Partorito.

Informazione: L'Havigness si usa su una Donna dopo che ha portorito.

Procedura: Subito dopo il parto, la Donna dovrebbe percorrere Havigness semplice, preferibilmente data dal marito.

Havigness Semplice:

Il comando E':

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che tu hai.”

Questa Havigness Semplice deve essere percorsa fino al fenomeno finale, appena dopo il parto e ancora lo stesso giorno. Poi la si percorre il giorno seguente.

Dopo Due giorni percorri Havigness Effettiva.

Havigness Effettiva:

L'Havigness Effettiva consiste di Tre Comandi .

I comandi Sono:

1- “ Guarda qui intorno e trova qualcosa che tu hai “

Percorrilo finche E' Scarico. (Un comando è scarico quando il ritardo di comunicazione E' il medesimo dal momento in cui il comando viene dato fino al momento in cui il preclear risponde, per almeno tre comandi di fila. Un procedimento E' anche scarico quando avviene una realizzazione oppure viene riguadagnata una abilità.)

Quindi percorri il seguente comando:

2. “ Guarda qui intorno e trova qualcosa faresti Rimanere.”

Percorrilo finche E' scarico.

3. “ Guarda qui intorno e trova qualcosa alla quale permetteresti di scomparire “

Percorrilo finche non E' Scarico.

Poi ritorna di nuovo al primo comando e prosegui come sopra fino al fenomeno finale.

ASSISTENZA PER UNA DONNA CHE HA PARTORITO

Riferimento: Conferenza 17 Giugno 54, Assistenze.

Uso del Procedimento: Da utilizzare su una Donna che ha appena Partorito e non sta bene.

Procedura: Questi comandi sono da imparare a memoria.

1. **“Individua dei Punti in cui non stai Partorendo”**
Fatti dire cosa Individua.
2. **“Individua altri Punti in cui non stai Partorendo”**
Fatti dire cosa Individua.
3. **“Ora dimmi alcuni posti in cui la tua condizione non esiste”**
4. **“Ora dimmi altri posti in cui la tua condizione non esiste”**

Occasionalmente sui primi due comandi usa:

“Sei Sicura di quello?”, oppure **“ Sei Sicura di qiel punto?”** per assicurarti che lei trovi i punti.

E si continua ottenendo altri punti in cui lei non stia partorendo ed altri punti in cui la sua condizione non esiste.

Percorri questi comandi 1,2,3,4,1,2,3,4,1,2, ecc, fino al fenomeno finale.

IMPEDISCIGLI DI ANDARE VIA, DOPO UNA GRAVIDANZA

Riferimento: Conferenza 20 Set. 56, “Conferenza degli Auditor di Londra”

Uso del Procedimento: questo procedimento deve essere percorso su una donna dopo che ha partorito.

Informazione: è interessante che una donna che è rimasta incinta sia indubbiamente ancora incinta dopo il parto. Così facendo si che lei impedisca al suo stomaco di andare via, l'aiuterà a liberarsi di quei mesi di gravidanza.

Procedura:

I comandi sono:

1. “Afferra il tuo _____ (parte del corpo) ed impediscigli di andare via.”
2. “Ora afferra il tuo _____ (parte opposta del corpo) ed impediscigli di andare via.”

Percorri questi comandi 1, 2, 1, 2, 1, ecc. Percorrere su varie parti del corpo.

Assicurati di percorrere il suo stomaco e la sua schiena.
Percorrere fino al fenomeno finale.

SEZIONE SEI: ASSISTENZE PER LA FEBBRE



ASSISTENZA PER LA FEBBRE

VERSIONE A

Riferimenti: HCOB 23 Lug. 71R, ASSISTENZE
HCOB 24 Ago. 71 II, AGGIUNTA ALLE ASSISTENZE

Uso del Procedimento: ad un pc che ha la febbre, che è troppo malato per l'auditing regolare, gli si dovrebbero dare antibiotici ed un'assistenza per tirarlo su, non un'azione maggiore tipo Dianetics. L'Assistenza per la Febbre Versione A dovrebbe essere percorsa se il preclear è decisamente troppo malato per alzarsi.

Informazione: una febbre persistente può essere abbassata percorrendo sul pc l'Oggettivo **“Tienilo Fermo.”**

Ci sono due versioni dell'Assistenza per la Febbre. Si possono usare sia la Versione A che la Versione B sul medesimo pc.

Diciamo che la Versione A viene usata il Lunedì. Poi il Martedì, se la febbre è tornata su ma il preclear sta meglio, viene usata la Versione B.

Il procedimento per la febbre è più efficace su una febbre persistente di basso valore che va avanti per giorni e giorni ed anche per settimane. In questi casi si dovrebbe usare la Versione B e la febbre dovrebbe andare giù e rimanervi molto bene.

È richiesto un E-Meter per fare le Assistenze per la Febbre Versione A e Versione B.

La versione A NON è molto durevole. È per pc molto malati e con la febbre molta alta.

Non si percorre questo con i rudimenti out. Spesso un preclear è ammalato perché i suoi rudimenti nella vita sono out.

L'Assistenza per la Febbre fallirà solamente se il preclear aveva una rottura di ARC, un problema del tempo presente o un withhold nella vita.

Qualche volta questi solamente cambieranno per il meglio la febbre.

Naturalmente ogni rudimento deve essere portato a precedente-simile fino a F/N, se non c'è F/N sulla prima risposta data ad un rudimento.

Procedura:

1. Porta i rudimenti, precedente-simile, fino a F/N.
2. Percorri i seguenti due comandi:

- a. **“Guarda qui intorno e trova qualcosa.”**
- b. **“Tienilo fermo.”**

(Fa questo finché il pc può farlo o senta che può farlo.)
Percorri i due comandi sopra a, b, a, b, a, ecc.

Questo farà scendere la febbre.

3. Comunicazione a due sensi:

“Come ti senti? Ti sei sentito così prima?”

Precedente-simile fino a F/N VGI.

Percorrere fino al fenomeno finale.

ASSISTENZA PER LA FEBBRE

VERSIONE B

Riferimenti: HCOB 23 Lug. 71R, ASSISTENZE
HCOB 24 Ago. 71 II, AGGIUNTA ALLE ASSISTENZE

Uso del Procedimento: si fa su un preclear che può camminare, anche con sforzo, intorno alla stanza.

Informazione: questo è il vero Oggettivo “Tienilo Fermo” ed è molto duraturo. Non si percorre questo con i rudimenti out. Spesso un preclear è ammalato perché i suoi rudimenti nella vita sono out.

L’Assistenza per la Febbre fallirà solamente se il preclear aveva una rottura di ARC, un problema del tempo presente o un withhold nella vita.

Qualche volta questi solamente cambieranno per il meglio la febbre.

Naturalmente ogni rudimento deve essere portato a precedente-simile fino a F/N, se non c’è F/N sulla prima risposta data ad un rudimento.

Procedura:

Questa assistenza viene fatta SENZA l’uso del meter fino a realizzazione e buoni indicatori. Poi il preclear deve essere messo subito al meter per scoprire se ha l’F/N. Se non c’è l’F/N al meter, il procedimento è: (a) non scarico, oppure (b) overrun. Se non è scarico il procedimenti viene continuato, scaricato senza il meter e successivamente si esegue lo stesso test al meter. Se è overrun, si fa la rehab del punto di release.

1. Fai volare i rudimenti, precedente-simile fino a F/N.
2. Percorri i seguenti due comandi:
 - a. “Guarda qui intorno e trova qualcosa.”
 - b. “Cammina fino ad essa.”
 - c. “Con le tue mani, Tienila ferma.”

Percorri i comandi a, b, c, a, b, c, a, ecc. Il pc esegue ogni comando e gli viene dato il riconoscimento finché il pc ha una realizzazione e buoni indicatori.

Egli viene poi verificato al meter.

Si può usare un termometro per misurare la febbre dopo la verifica al meter per l'F/N. Si scoprirà che la febbre è calata.

Percorrere fino al fenomeno finale.

Note sul Percorrere: quando il preclear, che non è al meter, ha una realizzazione, lo si deve rimettere al meter per la verifica. Solitamente verrà trovato un F/N.

SEZIONE SETTE:
ASSISTENZE
PER IL POSTO
DI LAVORO



FARE UNA PASSEGGIATA INTORNO ALL'ISOLATO

Riferimenti: Conferenza 1 Set. 56, "Applicazione dei Principi dei Giochi alla Terza Dinamica"

Uso del Procedimento: questo procedimento viene più comunemente usato sul posto di lavoro per occuparsi dell'esaurimento. Può anche aiutare una persona che è preoccupata per il lavoro.

Informazione: talvolta le persone sono esaurite dopo aver lavorato tutto il giorno. Una persona che ha continuamente un macchinario o libri o un oggetto ad una distanza fissa da lei, quando esce dal lavoro tende a tenere la sua attenzione fissa esattamente dove lo era nel suo lavoro.

La cosa sbagliata da fare, senza tenere conto se uno è un contabile, un ragioniere, un impiegato, un capo o un meccanico, è di uscire dal lavoro, andare a casa, sedersi e fissare l'attenzione su un oggetto che si trova più o meno alla stessa distanza di quello che si confronta continuamente sul lavoro.

Procedura:

Fare una passeggiata intorno all'isolato.

Consiste nel passeggiare intorno all'isolato finché ci si sente riposati. La persona deve passeggiare intorno all'isolato e guardare le cose finché vede le cose a cui passeggia accanto. Non importa per quanto tempo egli passeggi intorno all'isolato, dovrebbe farlo finché non si senta meglio.

Si percorre fino all'estroversione dell'attenzione sul mondo in cui si vive.

Note sul Percorrere: facendo questo si scoprirà che si diventa un po' più vivaci all'inizio e poi si diventa molto più stanchi. La persona diventerà sufficientemente stanca da sapere che ora potrebbe andare a letto e dormire bene tutta la notte.

Questo non è il momento di smettere la passeggiata, dal momento che si sta attraversando l'esaurimento. Si sta facendo uscire il proprio esaurimento. Il fattore importante è di sboccare la propria attenzione dal lavoro e metterla nel mondo materiale in cui si vive.

Questa è una terapia straordinariamente buona. Un lavoratore che sia stanco ed esausto, che stia facendo solo lavoro d'ufficio e che esca per fare una passeggiata intorno all'isolato finché non stia realmente osservando l'ambiente, arresterà la preoccupazione e l'ossessione relativa ai materiali di cui si stava occupando.

RAGGIUNGERE E LASCIARE

Riferimento: HCOB 10 Apr. 81R, RAGGIUNGERE E LASCIARE

Uso del Procedimento: Raggiungere e Lasciare è un metodo molto semplice ma estremamente potente per far sì che una persona familiarizzi e sia in comunicazione con le cose in modo che possa esserne più causa ed averne il controllo.

Raggiungere e Lasciare si può usare su qualsiasi persona per familiarizzarla con gli oggetti, gli spazi ed i confini del proprio lavoro.

Informazione: non ci si dovrebbe aspettare che una persona sia causa o abbia molto controllo o comprensione o abilità, con qualcosa di cui non aveva familiarità. Il punto fondamentale della familiarità è la comunicazione.

Raggiungere e lasciare sono due azioni molto fondamentali in questo universo, e Raggiungere e Lasciare è effettivamente una svolta che deriva dalla tecnologia avanzata.

Con raggiungere si intende toccare o afferrare. Viene definito come “**giungere a,**” “**venire verso**” e/o “**arrivare a.**”

Con lasciare si intende indietreggiare, lasciare andare.

Raggiungere e Lasciare è uno strumento prezioso da usare per mettere una persona in comunicazione con il proprio ambiente di lavoro, in special modo con gli strumenti e gli oggetti che usa.

Un pilota dovrebbe fare Raggiungere e Lasciare su tutti gli oggetti e gli spazi del suo aereo, dell'hangar, del suolo; una segretaria dovrebbe fare Raggiungere e Lasciare sulla sua macchina per scrivere, la sua sedia, i muri, gli spazi, la sua scrivania, ecc.

Su una persona è stato percorso Raggiungere e Lasciare su una buona parte dell'attrezzatura con la quale stava avendo delle noie nell'installarla.

L'installazione sembrava un inconveniente senza speranza. Durante il Raggiungere e Lasciare egli realizzò che un grosso cavo necessario al collegamento della macchina era completamente disinserito! In precedenza egli non aveva neppure mai visto il cavo.

Procedura:

I comandi sono:

1. **“Raggiungi quel _____.”**

2. **“Lascia andare quel _____.”**

Si possono sostituire i seguenti comandi se il linguaggio è più appropriato alla particolare persona, posto o cosa a cui viene indirizzato:

1. **“Tocca quel _____.”**

2. **“Lascia andare quel _____.”**

Una cosa oppure una parte di qualcosa (es. “Il grosso pulsante rosso sulla parte frontale della macchina”) oppure uno spazio o una persona vengono nominati nella parte vuota dei comandi che vengono dati 1, 2, 1, 2, e così via, con un riconoscimento che viene dato dopo l'esecuzione di ogni comando.

Si fa su quell'unica cosa finché la persona ha una lieve vittoria oppure se esegue tre serie consecutive di comandi senza cambiamenti nei movimenti o atteggiamenti. Poi si sceglie un altro oggetto, parte di un oggetto, spazio o persona ed i comandi vengono portati avanti fino ad una vittoria su quell'item, e così via.

Ogni volta che si dà il comando, indicare sempre l'oggetto in modo che non ci siano errori della persona che lo sta eseguendo.

Non si continua a far fare all'infinito alla persona raggiungere e lasciare sulla stessa parte di qualcosa che viene usata, ma si va su differenti punti e parti dell'oggetto che viene toccato. Se si continua, volta dopo volta, a farle raggiungere lo stesso punto di un oggetto o soltanto l'oggetto in generale, non si sta in effetti percorrendo Raggiungere e Lasciare ma un procedimento di duplicazione.

La persona dovrebbe essere portata fino ad una vittoria, oppure a tre serie di comandi senza alcun cambiamento, su quell'unico oggetto o spazio (non su ogni parte differente della cosa che sta raggiungendo e lasciando).

Così, quando la persona ha una lieve vittoria oppure esegue tre serie di comandi senza cambiamenti, si va al successivo oggetto o spazio.

L'auditor passeggia con la persona che sta facendo l'azione, assicurandosi che essa giunga realmente in contatto fisico con il punto o l'area dell'oggetto, gli spazi ed i contorni. Si può percorrere Raggiungere e Lasciare su uno spazio o una stanza facendo sì che la persona entri ed esca ripetutamente dalla stanza. Lo si usa quando si percorre Raggiungere e Lasciare su una stanza o uno spazio piuttosto che su un oggetto. Naturalmente si dovrebbero percorrere anche altri oggetti che hanno a che fare con i compiti della persona.

Percorrere fino ad una vittoria o realizzazione accompagnata da buoni indicatori sull'intera area a cui ci si è indirizzati. Raggiungere e Lasciare non dovrebbe essere percorso dopo una vittoria importante sull'area.

Note sul Percorrere: questa non è una tecnica da asilo infantile. Un medico dell'aeronautica percorse Raggiungere e Lasciare sulla sua squadriglia e per un intero anno non ci fu un solo incidente, neppure il tocco della punta di un'ala con la punta di un'ala. Probabilmente è la sola squadriglia nella storia che ha passato un intero anno senza il minimo incidente.

IMPEDISCIGLI DI ANDARE VIA, SUL POSTO DI LAVORO

Riferimento: Conferenza 8 Feb. 57, “Uso Generale della Procedura”

Uso del Procedimento: da usare su chiunque stia facendo funzionare qualche parte di una apparecchiatura.

Informazione: prendiamo l'esempio di una dattilografa. Lei ha un'incapacità professionale nello stare seduta lì a battere in continuazione su una macchina per scrivere. La sua azione dimostra che sta realmente tentando di allontanare da lei la macchina per scrivere. In altre parole, il battere e l'azione sono giù. Lei si sta liberando di fogli di carta, e questa è un'azione piuttosto aberrativa. Se si vuole rimetterla ad operare come una dattilografa, si dovrebbe percorrere “Impediscigli di Andare Via” sulla sua macchina per scrivere e sulle parti della sua macchina per scrivere.

Procedura:

La seguente procedura viene fornita così come verrebbe usata su una macchina per scrivere. Si può adattare a qualsiasi tipo di macchina.

Fa sedere la persona davanti ad una macchina per scrivere e falle impedire che parti della macchina per scrivere vadano via:

1. “Guarda quel _____ (parte della macchina per scrivere).”
2. “Tocca quel _____ (parte della macchina per scrivere).”
3. “Impediscigli di andare via.”
4. “Gli hai impedito di andare via?”

Percorrere questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, ecc., finché la persona ha una vittoria o tre serie di comandi senza alcun cambiamento.

Poi percorrere:

1. **“Guarda quella macchina per scrivere.”**
2. **“Tocca quella macchina per scrivere.”**
3. **“Impedisigli di andare via.”**
4. **“Gli hai impedito di andare via?”**

Percorrere questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, ecc., finché la persona ha una vittoria o tre serie di comandi senza alcun cambiamento.

Quindi aggiungere fogli di carta e tutto ciò che riguarda le lettere e le cose con cui la persona ha a che fare. Questi comandi non si devono recitare a memoria.

1. **“Guarda quel _____ (foglio di carta).”**
2. **“Tocca quel _____ (foglio di carta).”**
3. **“Impedisigli di andare via.”**
4. **“Gli hai impedito di andare via?”**

Percorrere questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, ecc., fino al fenomeno finale.

Se l'oggetto che viene usato nel comando non è alla portata della persona, usare allora:

“Cammina fino a quel _____.” dopo il primo comando.

TIENILO FERMO, SUL POSTO DI LAVORO

Riferimento: Conferenza 8 Feb. 57, “Uso Generale della Procedura”

Uso del Procedimento: da usare su chiunque stia facendo funzionare una parte di un'attrezzatura.

Informazione: questo procedimento deve essere percorso successivamente a “Impediscigli di Andare Via” come descritto in precedenza.

Procedura:

Dopo aver percorso “Impediscigli di Andare Via,” il gradino successivo consiste nel farle tenere ferme tutte le cose stesse:

1. “Guarda quel _____ (parte della macchina per scrivere).”
2. “Tocca quel _____ (parte della macchina per scrivere).”
3. “Tienilo fermo.”
4. “L’hai tenuto fermo?”

Percorrere questi comandi 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, ecc., fino al fenomeno finale.

Se l’oggetto che viene usato nel comando non è alla portata della persona, usare allora:

“Cammina fino a quel _____.” dopo il primo comando.

PROCEDIMENTO DI COMUNICAZIONE

Riferimento: Conferenza 30 Nov. 59, “Procedimenti”

Uso del Procedimento: usare questo procedimento su qualcuno come un Registrar di Lettera o un venditore telefonico, un disc jockey, ecc. Qualcuno la cui professione implica di comunicare dal proprio ufficio.

Informazione: si troverà che il flusso entrante, il martellare e battere ha isolato la persona. Percorrendo questo procedimento, il volume di lettere e l’area di responsabilità di un Registrar di Lettera uscirà, perché la persona inizia a realizzare che può comunicare, da quella stanza, con il mondo intero.

Procedura:

Porta la persona nell’ufficio in cui lavora e falla sedere alla scrivania. Percorri il comando:

“Con cosa (o con chi) potresti comunicare da questa stanza?”

Percorrere questo comando ripetutamente, facendoti dire la sua risposta ogni volta.
Percorrere fino al fenomeno finale.

SEZIONE OTTO:
AZIONI
DI ASSISTENZA
DI DIANETIC



R3RA NARRATIVA SULL'INCIDENTE STESSO

Riferimento: HCOB 11 Luglio 73 RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA
HCOB 26 Giugno 78 RA II, Serie di NED 6RA, ROUTINE 3RA, PERCORRERE
L'ENGRAM PER CATENE
HCOB 28 Giugno 78RA, Serie di NED 7RA, COMANDI DELLA R3RA
HCOB 28 Luglio 71RB, Serie di NED 8RA, DIANETICS, INIZIARLA SU UN PC

Uso del Procedimento: da usare su una persona che non è ancora Clear e che ha avuto un incidente, ferita, operazione, malattia grave, ecc.

Informazione: la cancellazione dell'engram è un'azione chiave dell'assistenza per aiutare la persona ad ottenere la piena guarigione.

Procedura: Percorri la R3RA Narrativa sull'episodio stesso per la cancellazione e l'EP completo. Si verifica l'interesse. È chiaro qui che il Flusso 1 è l'episodio fisico stesso, non necessariamente qualcosa fatto alla persona, ma qualcosa che le è successo.

OCCUPARSI DI QUALUNQUE SECONDARIO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB SOMMARIO DELL'ASSISTENZA
HCOB 26 Giu. 78RA II, Serie di NED 6RA
ROUTINE 3RA, PERCORRERE ENGRAM PER CATENE
HCOB 28 Giu. 78RA, Serie di NED 7RA, COMANDI DELLA R3RA
HCOB 28 Lug. 71RB, Serie di NED 8RA, DIANETICS, INIZIARLA SU UN PC

Uso del Procedimento: da usare per occuparsi di qualunque reazione emotiva, stress o shock, prima, durante o dopo la circostanza.

Informazione: deve essere percorso qualsiasi tipo di secondario per aiutare la persona a superare completamente la ferita o malattia.

Procedura:

Occupati di qualsiasi secondario, ossia, reazioni emotive, stress o shock prima, durante o dopo la circostanza. I secondari narrativi vengono percorsi con R3RA Narrativa. Viene verificato l'interesse. È importante ottenere l'inizio precedente dell'episodio e continuare a verificarlo ogni volta che lo si percorre.

PREACCERTARE L'EPISODIO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA
HCOB 18 Giu. 78R, Serie di NED 4R, ACCERTAMENTO E COME OTTENERE
L'ITEM

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: l'occuparsi completamente di una lesione o malattia dovrebbe includere il preaccertamento ed il maneggiamento con la R3RA di tutti gli item da percorrere.

Procedura:

Preaccertare l'episodio e porta fino a completo EP di Dianetic tutti i somatici connessi con l'episodio verso i quali il pc è interessato.

L3RH

Riferimento: HCOB 11 Apr. 71RE Serie di NED 20, L3RH, LISTA DI RIPARAZIONE DI DIANETICS E INT RD

Uso del Procedimento: è da usare quando l'area è stata audita in precedenza con la R3RA.

Informazione: può essere di grande beneficio per riparare le catene di Dianetics che in passato furono audite male su quell'area.

Procedura:

Verifica se l'area è stata audita prima con la R3RA. Se così fosse, usa sull'area la L3RH fino ad avere una lista F/N.

FACSIMILI DI SERVIZIO

Riferimento: HCOB 22 Giu. 78RA, Serie di NED 2RA, DIANETICS DELLA NUOVA ERA LINEAMENTI DEL PROGRAMMA COMPLETO DEL PC

Uso del Procedimento: da usare in un programma di assistenza su qualcuno che ha un facsimile di servizio o uno scopo malvagio dietro la ferita o malattia.

Informazione: poiché i facsimili di servizio e gli scopi malvagi possono mantenere a posto una malattia o una ferita, ci si dovrebbe concentrare su di essi.

Procedura:

Se il pc ha un facsimile di servizio o un scopo malvagio dietro la malattia o la ferita, percorrilo cancellandolo con la R3RA .

DOLORI IRRISOLTI

Riferimento: HCOB 15 Lug. 70R DOLORI IRRISOLTI

Uso del Procedimento: questo può ottenere la base dei dolori che non sono risolti con l'auditing di Dianetics.

Quando non puoi mettere completamente a posto una gamba sinistra storpiata, non essere sorpreso di scoprire che era stata danneggiata la gamba destra. Tu audisci invano il somatico della gamba sinistra. Se lo fai, inizia ad audire i somatici nel LATO OPPOSTO DEL CORPO. Questo è anche valido per il mal di denti. Osserva la bocca del pc. Il molare superiore DESTRO è stato mai tolto o danneggiato? Sì. Quello è come il molare sinistro ha iniziato a cariarsi.

Il molare superiore destro era stato tolto. Il dolore (specialmente sotto l'effetto dell'antidolorifico solo dalla parte destra) aveva fatto marcia indietro e si era fermato sulla parte opposta. Alla fine, il molare superiore sinistro, sotto quello stress, cede e duole un anno o dieci più tardi.

Procedura:

Prearcertare la parte opposta del corpo oppure l'esatta parte del corpo sul suo lato opposto. Percorrere con la R3RA ciò che viene trovato.

SEZIONE NOVE:
AZIONI
DI ASSISTENZA
AVANZATE



RUDIMENTI SULLA MALATTIA O FERITA

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: i rudimenti out sono inclusi nelle cause della predisposizione, precipitazione e prolungamento di qualunque malattia o ferita.

Procedura:

- 1. Occupati di qualunque rottura di ARC che potrebbe essere esistita in quel momento:**
 - a. con l'ambiente
 - b. con un altro
 - c. con altri
 - d. con se stessi
 - e. con la parte del corpo o il corpo
 - f. con qualsiasi incapacità di guarire immediatamente

Ognuna fino a F/N.

- 2. Occupati di qualsiasi problema la persona potrebbe aver avuto:**
 - a. nel momento della malattia o ferita
 - b. in seguito, a causa della sua condizione

Ognuno fino a F/N.

3. Occupati di qualsiasi atto overt che la persona sente di aver commesso:

- a. a se
- b. al corpo
- c. ad un altro
- d. ad altri

Ognuno fino a F/N.

4. Occupati di qualsiasi withhold:

- a. la persona potrebbe aver avuto in quel momento
- b. qualunque withhold successivo
- c. qualunque dover trattenere il corpo dal lavorare o da altri o dall'ambiente a causa dell'essere fisicamente incapace ad accostarvisi.

Ognuno fino a F/N.

L1C

Riferimento: HCOB 23 Lug. 71R, ASSISTENZE

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza per malattia, ferita o incidente.

Informazione: questa azione aiuterà ad occuparsi di qualsiasi turbamento, ecc., relativo alla malattia, ferita o incidente.

Procedura:
Accerta una L1C

“Riguardo la malattia _____”

Oppure

“Riguardo la ferita/incidente _____”

Una L1C si può anche fare sulla parte ferita del corpo.

PREVERIFICA

Riferimento: HCOB 24 Lug. 69R PC SERIAMENTE AMMALATI
HCOB 7 Set. 78R, PREVERIFICA RIPETITIVA MODERNA

Uso del Procedimento: da usare per occuparsi di una malattia.

Informazione: questo aiuterà a tirar fuori la carica dal soggetto della malattia.

Procedura:

Accertare l'area della malattia e fare la preverifica su quell'area. Si può anche preverificare il corpo stesso.

I bottoni della preverifica sono:

REPRESSO DECISO
VALUTATO RITIRATO DA
INVALIDATO RAGGIUNTO
ATTENTO A IGNORATO
NON RIVELATO AFFERMATO
FATTO NOT-IS AIUTATO
SUGGERITO ALTERATO
FATTO UN ERRORE RIVELATO
PROTESTATO ASSERITO
ANSIOSO SU CONCORDATO

DATARE LOCALIZZARE

Riferimento: HCOB 15 Nov. 78, DATARE E LOCALIZZARE

Uso del Procedimento: da usare per occuparsi di una ferita.

Informazione: questo può aiutare a scollare il preclear dalla ferita.

Procedura:

Datare e localizzare la ferita secondo l'HCOB 15 Nov. 78, DATARE E LOCALIZZARE.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SUL POSTULATO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza.

Informazione: viene fatto solo se la persona non ha ancora scoperto di aver avuto decisioni connesse con l'episodio.

Procedura:

È una comunicazione a due sensi sul soggetto: “qualunque decisione di essere ferito” o qualche espressione simile.

Viene portato a F/N. Si deve stare attenti a non invalidare la persona.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULLA CONFUSIONE PRECEDENTE

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza.

Informazione: ad un periodo di confusione seguono idee fisse. Questo è anche vero per gli engram che si agganciano come ferite fisiche. La lenta guarigione dopo che un engram è stato percorso può essere causata dal meccanismo della confusione precedente. L'engram dell'incidente o ferita può essere un dato stabile in una confusione.

Procedura:

Mediante la comunicazione a due sensi vedere se esisteva una confusione prima dell'incidente, ferita o malattia. Se è così, si può fare una comunicazione a due sensi su di essa fino a F/N.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SUL PUNTO DI MISTERO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza.

Informazione: spesso esiste qualche parte di un episodio che è misterioso per un preclear. l'engram stesso si può agganciare ad un mistero. Un thetan potrebbe essere chiamato "sandwich di mistero" in quanto ha la tendenza a bloccarsi nei misteri.

Procedura:

Fai comunicazione a due sensi su qualunque aspetto misterioso dell'episodio.
Fallo fino a F/N, realizzazione ed indicatori molto buoni.

RUDIMENTI PRIMA DELLA MALATTIA O FERITA

Riferimento: HCOB 24 Lug. 69R, PC GRAVEMENTE AMMALATI
HCOB 17 Giu. 70RA RUDIMENTI TRIPLI ED OVERT

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza per malattia o ferita.

Informazione: poiché i rudimenti out possono predisporre a ferirsi o ammalarsi, in qualsiasi programma di assistenza ci si dovrebbe indirizzare ai rudimenti out antecedenti.

Procedura:

Porta a F/N i rudimenti prima della malattia o ferita.

Si può fare con i flussi . I comandi sono:

Rotture di ARC:

Flusso 1:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro ti ha causato una rottura di ARC?”

Flusso 2:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) hai causato ad un altro una rottura di ARC?”

Flusso 3:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro ha causato ad altri una rottura di ARC?”

Flusso 0:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) hai causato a te stesso una rottura di ARC?”

Problemi del Tempo Presente:

Flusso 1:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro ti ha dato un problema del tempo presente?”

Flusso 2:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) hai dato ad un altro un problema del tempo presente?”

Flusso 3:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro ha dato ad altri un problema del tempo presente?”

Flusso 0:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) hai dato a te stesso un problema del tempo presente?”

Withholds:

Flusso 1:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro aveva un withhold nei tuoi confronti?”

Flusso 2:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) avevi un withhold nei confronti di un altro?”

Flusso 3:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro aveva un withhold nei confronti di altri?”

Flusso 0:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) avevi un withhold nei confronti di te stesso?”

Overts:

Flusso 1:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro aveva commesso un overt su di te?”

Flusso 2:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) avevi commesso un overt su un altro?”

Flusso 3:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) un altro aveva commesso un overt su altri?”

Flusso 0:

“Prima del _____ (malattia/ferita/incidente) avevi commesso un overt su te stesso?”

Percorrere ogni flusso che legge fino ad F/N.

PREVERIFICA SULLA CONFUSIONE PRECEDENTE

Riferimento: HCOB 9 Nov. 61 I PROBLEMI INTENSIVI, USO DELLA
CONFUSIONE PRECEDENTE
HCOB 7 Set. 78R, PREVERIFICA RIPETITIVA MODERNA
Conferenza 3 Ott. 61, “La confusione precedente”

Uso del Procedimento: da usare per qualsiasi programma di assistenza per una
malattia o ferita.

Informazione: questa azione aiuterà il preclear a chiarire qualsiasi confusione
precedente la malattia, l'incidente o la ferita.

Procedura:

Fare la preverifica sulla confusione precedente la malattia o l'incidente/ferita.
Non preverificare la malattia stessa o l'incidente/ferita stessa.

I bottoni della preverifica sono:

REPRESSO DECISO
VALUTATO RITIRATO DA
INVALIDATO RAGGIUNTO
ATTENTO A IGNORATO
NON RIVELATO AFFERMATO
FATTO NOT-IS AIUTATO
SUGGERITO ALTERATO
FATTO UN ERRORE RIVELATO
PROTESTATO ASSERITO
ANSIOSO SU CONCORDATO

PTS C/S-1

Riferimento: HCOB 31 Dic. 78RA III, ISTRUIRE LA SORGENTE POTENZIALE DI GUAI, IL PRIMO GRADINO DEL MANEGGIAMENTO: PTS C/S-1
HCOB 31Dic. 78 RA II, LINEAMENTI DEL MANEGGIAMENTO PTS

Uso del Procedimento: da usare nell'occuparsi di una condizione PTS.

Informazione: il primo gradino nell'occuparsi di una condizione PTS è di istruire la persona sui materiali del soggetto. Si deve fare prima di iniziare qualsiasi altro maneggiamento PTS.

Procedura:

Da un PTS C/S-1 come fornito nell'HCOB 31 Dic. 78RA III, ISTRUIRE LA SORGENTE POTENZIALE DI GUAI, IL PRIMO GRADINO DEL MANEGGIAMENTO: PTS C/S-1

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULLA PRESENZA SOPPRESSIVA

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare su qualunque programma di assistenza.

Informazione: errori, incidenti o lesioni avvengono in presenza della soppressione. Si vuole sapere se qualche simile influenza o fattore soppressivo esisteva giusto prima dell'episodio di cui ci si sta occupando. Potrebbe essere l'area in cui esso è avvenuto oppure le persone con le quali il preclear aveva parlato.

Procedura:

Fai la comunicazione a due sensi su qualunque presenza soppressiva o invalidante che potrebbe essere la causa affinché si facesse un errore o avvenisse l'incidente.

Fai la comunicazione a due sensi su questo fino a F/N, realizzazione ed indicatori molto buoni.

INTERVISTE PTS

Riferimento: HCOB 24 Apr. 72 I, Serie del C/S 79, Serie di ExDn 5, INTERVISTE PTS

HCOB 10 Ago. 73, MANEGGIAMENTO PTS

HCOB 31 Dic. 78RA II, LINEAMENTI DEL MANEGGIAMENTO PTS

Uso del Procedimento: da usare nell'occuparsi della condizione PTS.

Informazione: un'intervista PTS al meter fatta da un auditor in seduta o da un Ufficiale di Etica, dal Direttore dei Procedimenti o dall'Ufficiale della Sezione dello Staff, nella maggioranza dei casi assisterà la persona ad individuare l'elemento antagonistico o SP. Una volta individuato, la sorgente potenziale di guai può essere assistita nell'esecuzione di un maneggiamento per quel terminale.

Procedura:

Questa intervista viene fatta esattamente secondo l'HCOB 24 Apr. 72 I, Serie del C/S 79, Serie di ExDn 5, INTERVISTE PTS.

L'intervista chiede: (a) riguardo persone che sono ostili o antagonistiche verso il pc, (b) riguardo gruppi che sono anti-Scientology, riguardo persone che hanno danneggiato il pc, (d) riguardo cose che il pc pensa siano soppressive nei suoi confronti, (e) riguardo luoghi che sono soppressivi nei confronti del pc e (f) riguardo a cose ed esseri della vita passata soppressivi nei confronti del pc.

RUDIMENTI SUL TERMINALE ANTAGONISTICO

Riferimento: HCOB 17 Giu. 70RA, RUDIMENTI TRIPLI E OVERT

Uso del Procedimento: da usare nell'occuparsi della condizione PTS.

Informazione: portare a F/N i rudimenti e gli overt a flusso Triplo o Quad su un terminale antagonista viene fatto spesso per "avere i rudimenti in" e per permettere al preclear di confrontare meglio la situazione PTS con cui ha a che fare.

Procedura:

Rotture di ARC:

Flusso 1:

"_____ (terminale) ti ha causato una rottura di ARC?"

Flusso 2:

"Hai causato a _____ (terminale) una rottura di ARC?"

Flusso 3:

"_____ (terminale) ha causato ad altri una rottura di ARC?"

Flusso 0:

"A causa di _____ (terminale) hai causato a te stesso una rottura di ARC?"

Problemi del Tempo Presente:

Flusso 1:

"_____ (terminale) ti ha dato un problema del tempo presente?"

Flusso 2:

"Hai dato a _____ (terminale) un problema del tempo presente?"

Flusso 3:

"_____ (terminale) ha dato ad altri un problema del tempo presente?"

Flusso 0:

“A causa di _____ (terminale) hai dato a te stesso un problema del tempo presente?”

Withholds:

Flusso 1:

“_____ (terminale) ha un withhold nei tuoi confronti?”

Flusso 2:

“Hai un withhold nei confronti di _____ (terminale)?”

Flusso 3:

“_____ (terminale) ha un withhold nei confronti di altri?”

Flusso 0:

“A causa di _____ (terminale) hai un withhold nei confronti di te stesso?”

Overts:

Flusso 1:

“_____ (terminale) ha commesso un overt nei tuoi confronti?”

Flusso 2:

“Hai commesso un overt nei confronti di _____ (terminale)?”

Flusso 3:

“_____ (terminale) ha commesso un overt nei confronti di altri?”

Flusso 0:

“A causa di _____ (terminale) hai commesso un overt nei confronti di te stesso?”

RICERCA E SCOPERTA

Riferimento: HCOB 16 Ago. 69R, OCCUPARSI DELLA MALATTIA IN SCIENTOLOGY

HCOB 17 Giu. 70RA, RUDIMENTI TRIPLI/QUAD E OVERT

Uso del Procedimento: da usare nell'occuparsi della condizione PTS.

Informazione: la malattia è, ovviamente, il risultato di una catena di engram in restimolazione. In ogni caso, si deve chiedere: cosa ha fatto sì che la restimolazione avvenisse? La risposta è rudimenti out, in aggiunta ad un ambiente o una situazione soppressiva. Perciò, ovviamente, se si vuole realmente maneggiare, maneggiare, maneggiare la malattia e fare dei miracoli, si devono usare un mucchio di armi proprie.

Procedura:

1. La prima azione è di portare a F/N i rudimenti: “Nella vita.”

I comandi a flusso singolo sono:

“Nella vita, hai avuto una rottura di ARC?”

“Nella vita, hai avuto un problema?”

“Nella vita, hai avuto un withhold?”

I comandi sono:

Rotture di ARC:

Flusso 1:

“Nella vita, un altro ti ha causato una rottura di ARC?”

Flusso 2:

“Nella vita, hai causato ad un altro una rottura di ARC?”

Flusso 3:

“Nella vita, un altro ha causato ad altri una rottura di ARC?”

Flusso 0:

“Nella vita, hai causato a te stesso una rottura di ARC?”

Problemi del Tempo Presente:

Flusso 1:

“Nella vita, un altro ti ha dato un problema del tempo presente?”

Flusso 2:

“Nella vita, hai dato ad un altro un problema del tempo presente?”

Flusso 3:

“Nella vita, un altro ha dato ad altri un problema del tempo presente?”

Flusso 0:

“Nella vita, hai dato a te stesso un problema del tempo presente?”

Withholds:

Flusso 1:

“Nella vita, un altro ha un withhold nei tuoi confronti?”

Flusso 2:

“Nella vita, hai un withhold nei confronti di un altro?”

Flusso 3:

“Nella vita, un altro ha un withhold nei confronti di altri?”

Flusso 0:

“Nella vita, hai un withhold nei confronti di te stesso?”

Overts:

Flusso 1:

“Nella vita, un altro ha commesso un overt su di te?”

Flusso 2:

“Nella vita, hai commesso un overt su un altro?”

Flusso 3:

“Nella vita, un altro ha commesso un overt su altri?”

Flusso 0:

“Nella vita, hai commesso un overt su te stesso?”

2. Accerta:

Abbandonare _____

Fermare _____

Distruggere _____

Sopprimere _____

Invalidare _____

Annullare _____

Suggerire _____

Stare attento a _____

Non rivelare _____

3. Prendi i tre che leggono meglio (annulla fino ad avere 3 item). Usa per primo quello che legge di più.

4. Prova uno di questi item in queste due domande per vedere poi quale domanda ha la migliore lettura:

“Chi o cosa ha cercato di _____ te?”

“Chi o cosa hai tentato di _____?”

5. Lista la domanda che ha la lettura migliore tramite le Leggi del Listing e Nulling. SII PRECISO NEL SEGUIRE QUELLE LEGGI o farai perfino ammalare la persona.

6. Usa ognuna delle tre letture in questo modo.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULL'ACCORDO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: solitamente esiste un punto in cui la persona è d'accordo con qualche parte della scena. Se quel punto viene trovato, esso tenderà a staccare il preclear dall'andare d'accordo sull'essere ammalato o ferito.

Procedura:

Fare comunicazioni a due sensi per ottenere qualunque accordo la persona possa aver avuto nel o con l'episodio. Fare comunicazione a due sensi fino a F/N.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULLA PROTESTA

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: qualunque tipo di malattia o ferita conterrà in generale la protesta.

Procedura:

Fare comunicazione a due sensi su qualunque protesta nell'incidente, fino a F/N.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULLA PREDIZIONE

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: la persona è solitamente preoccupata per la sua guarigione. L'ansia esagerata al riguardo può estendere gli effetti nel futuro.

Procedura:

Fare comunicazione a due sensi su:

- a. **In quanto tempo la persona si aspetta di guarire.**
- b. **Farsi dire dalla persona qualunque predizione abbiano fatto altri sulla guarigione.**

Evitare di far predire alla persona di guarire in un tempo molto lungo facendola parlare ulteriormente su quello.

Fare comunicazione a due sensi fino a F/N, realizzazione ed indicatori molto buoni.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SULLE PERDITE

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: una persona che ha appena sperimentato una perdita può ammalarsi. Questo è particolarmente vero per i raffreddori.

Procedura:

Fare comunicazione a due sensi, fino a F/N, su qualunque cosa il preclear possa aver perso.

HAVINGNESS

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73 RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA
HCOB 7 Ago. 78, HAVINGNESS, TROVARE E PERCORRERE IL PROCEDIMENTO
DI HAVINGNESS DEL PC
HCOB 6 Ott. 60R TRENTASEI NUOVE PRESEDUTE

Uso del Procedimento: da usare in qualunque programma di assistenza.

Informazione: una persona ferita o ammalata è fuori dal tempo presente. Perciò, è vitale percorrere l'Havingness in ogni seduta di assistenza. Questo non solo rimedia l'havingness ma porta anche il preclear al tempo presente. Lo scopo del Procedimento di Havingness è di rendere il preclear stabile nel suo ambiente.

Procedura:

Il Procedimento dell'Havingness del preclear viene provato sul meter in una maniera precisa. Lo si prova sull'ago con la stretta delle lattine da parte del preclear.

1. Regola la sensibilità per ottenere una caduta di 1/3 del quadrante quando il preclear stringe le lattine.
2. Percorri da cinque a otto comandi del Procedimento di Havingness sotto, con il preclear al meter. "Guarda qui intorno e trova qualcosa che potresti avere."
3. Quindi fai stringere le lattine al preclear, osservando l'ampiezza della read. Se la seconda stretta mostra l'ago più sciolto (oscillazione più ampia), è fatta. Il Procedimento si Havingness che hai provato è il Procedimento di Havingness del preclear e può essere usato per rimediare la sua havingness.
4. Se il procedimento irrigidisce l'ago durante la prova, non usarlo. Non usare un ponte di comunicazione. Esci semplicemente dal procedimento e prova quello successivo dato sotto, oppure quello

dopo, continuando finché non trovi un Procedimento di Havingness che fa allentare l'ago e dia un'ampia oscillazione. Se ne troverà uno tra quelli della lista seguente.

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che potresti avere.”

“Indica qualcosa in questa stanza che potresti confrontare.”

“Indica qualcosa in questa stanza che preferiresti non confrontare.”

“Quale parte di una beingness qui intorno potresti avere?”

“Guarda qui intorno ed indica un effetto che potresti impedire.”

“Indica qualcosa.”

“Dov'è il (oggetto della stanza)?”

“Guarda qui intorno e trova un oggetto in cui non sei.”

“Nota quel (oggetto indicato).(Nessun riconoscimento)

Cosa non ci stai mettendo dentro?”

“Guarda qui intorno e trova qualcosa con cui puoi essere d'accordo.”

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che potresti avere.”

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che potresti trattenere.”

“Nota quel (oggetto nella stanza). Abbi l'idea che si connetta con te.”

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che potresti trattenere.”

“Indica qualcosa qui intorno che è simile a qualcos'altro.”

“Dove non è quel (oggetto indicato)?”

“Cos’altro è quel (oggetto indicato)?”

“Qual’è l’emozione di quel (oggetto indicato)?”

“Cosa non sta duplicando quel (oggetto indicato)?”

“Di quale scena potrebbe far parte quel (oggetto indicato)?”

“Duplica qualcosa?”

“Qual’è la condizione di quel (oggetto indicato)?”

“Qual’è la condizione di quella persona?”

“Nota quel corpo.”

“Cosa non gli stai mettendo dentro?”

“Di quale cattiva attività non fa parte quel (oggetto indicato)?”

“Dove dovrebbe essere posizionato quel muro affinché tu lo possa trattenere?”

a. “A cosa, qui intorno, permetteresti di essere duplicato?”

Oppure

b. “Cos’è la cosa più sicura in questa stanza?”

“A chi sarebbe di buon esempio quel (oggetto indicato)?”

“Cosa dovresti fare a quel (oggetto indicato) per poterlo avere?”

L'auditor tiene due piccoli oggetti, uno per mano. Li mostra in modo alternato al preclear, con il minimo movimento possibile delle braccia e delle mani.

“Come potresti trattenere un _____?”

“Cosa non hai concesso a un _____?”

“Nota quel (oggetto della stanza indicato).”

“Come potresti far sì che ti aiuti?”

“Nota quel (oggetto della stanza).”

“Come potresti mancare di aiutarlo?”

5. Il corretto procedimento di Havingness selezionato viene percorso dando da dieci a dodici comandi per volta, solitamente appena prima di terminare una seduta.

Percorri il procedimento fino a F/N.

Note sul Percorrere: il Procedimento di Havingness del preclear può cambiare come il preclear cambia con l'auditing. Se ad un certo punto nell'auditing il Procedimento di Havingness che si stava usando non ottiene più il risultato desiderato, si riprova semplicemente un nuovo Procedimento di Havingness, se ne trova uno che funziona e lo si usa.

Anche il Procedimento di Havingness corretto, se percorso troppo in una sola volta (più di dieci o dodici comandi) inizierà a percorrere il bank. Non danneggia il preclear, ma non è quello il suo uso, poiché ci sono altri procedimenti che percorrono meglio il bank.

OCCUPARSI DEL TA ALTO O BASSO

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza.

Informazione: se non si riesce a tenere il TA sotto controllo durante le assistenze, si deve usare una C/S 53RM. Deve essere fatta da un auditor che sa come usare il meter e che può ottenere le read.

Procedura:

Assesta la C/S 53RM col Metodo 5 ed occupatene per far sì che il TA sia sotto controllo.

L&N, VERIFICARE CORREGGERE

Riferimento: HCOB 20 Apr. 72 II, Serie del C/S 78,
SCOPO DEL PRODOTTO E PERCHÈ E CORREZIONE DEGLI ERRORI DI W/C

Uso del Procedimento: da usare su qualcuno che ha ricevuto L&N in relazione all'area verso cui ci si sta indirizzando.

Informazione: nulla produce tanto turbamento quanto un'item d'elenco sbagliato o un elenco sbagliato. Nient'altro produce tale acuto deterioramento o malattia in un caso .

Procedura:

Verifica se è stata fatto qualche L&N in relazione all'area, verificare o correggere gli elenchi.

IMMAGINE BLOCCATA (PRIMA E DOPO)

Riferimento: HCOB 11 Lug. 73RB, SOMMARIO DELL'ASSISTENZA

Uso del Procedimento: da usare in qualsiasi programma di assistenza.

Informazione: Quando un preclear ferito o malato è così bloccato da avere una immagine bloccata, questo dovrebbe essere indirizzato.

Procedura:

Uno può sbloccarla chiedendogli di ricordare un momento precedente all'episodio e poi chiedendogli di ricordare un momento successivo ad esso.

Questo "libererà l'engram" e cambiare il punto bloccato.

Percorrilo fino a che l'immagine non si sblocca ed il pc ha l'F/N.

RISOLVERE LE RAGIONI PER NON RIPRENDERSI

Riferimento: Programma di assistenza di LRH del 1978

Uso del Procedimento: Può essere usato su qualcuno che non si sta riprendendo o guarendo nei tempi previsti.

Informazione: Uno deve essere addestrato nel Listing e Nulling per percorrere questo procedimento.

Procedura:

Lista ed annulla:

“Cosa dovresti decidere in modo da riprenderti completamente?”

Percorri l'item che esce con l'R3RA.

Se il prechiaro non si è ripreso completamente, lista ed annulla:

“Quali sarebbero le conseguenze di riprenderti completamente?”

STANCHEZZA

Riferimento: HCOB 29 Lug. 81R, LISTA DI VERIFICA COMPLETA PER FERITE E MALATTIE.

HCOB 8 Set. 71R II, AZIONI DEL SUPERVISORE DEL CASO

Uso del Procedimento: Da usare su qualcuno che è continuamente stanco o che dorme troppo.

Informazione: Stanchezza tecnicamente è uno SCOPO SMORZATO.

Procedura:

Lista ed annulla:

“Quale scopo è stato smorzato?”

Puoi anche usare “**Abbandonato**” se legge meglio.

SEZIONE DIECI: RISOLVERE INCOSCENZA COMA SHOCK



ASSISTENZA PER PERSONE INCOSCE

Riferimento: HCOB 15 agosto 87, ASSISTENZA PERSONALE INCONSCUALE
TR Istruzione Film No. 10, Assists

Uso del Procedimento: Per uso su persone inconse, tra cui Qualcuno che è stato in un coma per qualche tempo.

Informazioni: Una persona incosciente, anche qualcuno che È stato per molto tempo in coma, può essere aiutato utilizzando un processo Chiamato Assistenza per persone inconscia. Con questa assistenza potrai aiutare la persona a Comunicare con te e l'ambiente circostante e quindi portarlo dalla perdita di coscienza alla vita. È un'assistenza facile da imparare e da fare.

Procedura:

1. Prendi la mano della persona nella tua mano e digli: "Io sono qui per aiutarti a recuperare".
2. Spostare delicatamente la mano della persona e premere contro un oggetto.

Utilizzare il copriletto, il cuscino, il letto, ecc. Dare il comando, "Senti questo (oggetto)?".

Non aspettarti una qualsiasi risposta, ma dai alla persona un momento per sentire l'oggetto. (Non cadere nella convinzione che le persone "inconse" non sono in grado di pensare o di essere a conoscenza in nessuno modo. Un thetan è raramente inconscio, a prescindere da ciò che il corpo sta facendo o non sta facendo.)

3. Dai un riconoscimento alla persona.

4. Spostare la mano della persona per toccare un altro oggetto e dare il Comando successivo.

Ad esempio: (Metti la mano del preclear sul copriletto.)

"Senti quel copriletto".

(Pausa)

"Grazie."

E così via.

5. Continuare a spostare la mano verso il prossimo oggetto, fornendo comandi E dando riconoscimento.
6. Quando la persona ha riacquisito la coscienza, finisci Dicendo: "Fine dell'assistenza".

Se stai facendo un Assistenza ad una persona in un coma, non pretendere di riportarlo in vita in una singola sessione. Cercate un segnale durante l'assistenza per terminare la sessione avendo avuto un miglioramento nella condizione della persona. Ci sono diversi indicatori che vi diranno che hai ottenuto un miglioramento. Il respiro della persona può essere più facile; Il tono della pelle è migliorato; Può sembrare semplicemente migliore di quando hai iniziato quella sessione. Guarda molto attentamente tali indicatori. Essi mostrano che stai facendo progressi.

Quando hai un miglioramento su una persona in un coma, finisci Dicendo "**per oggi l'assistenza è finita**" e "**Ritorno a darti l'assistenza (Giorno e Ora)**"

L'assistenza è completa quando la persona è tornata cosciente. Questo può accadere piuttosto rapidamente o talvolta Richiede molte sessioni prima che sia raggiunto. Il tuo compito è continuare ogni sessione con un miglioramento.

Quando la persona è cosciente l'assistenza è finita, ma non è finita, ora puoi passare ad altre Assistenze.

Note sull'esecuzione: un sistema di segnali può essere organizzato con un Persona inconscia per interrogarlo e ottenere "**si**" o "**no**" come risposta.

Il sistema di segnalazione è semplice: chiudere la mano della persona Dolcemente nella tua, in modo da poterla premere. Digli: "Puoi rispondere stringendo la mia mano, una volta per '**Si**' e due volte per '**No.**'"

"Puoi quindi fare domande semplici per scoprire se hai Ottenuto un miglioramento:

"Riesci a sentirmi?" O **"sai dove sei?"** La persona di solito risponderà, anche se debolmente, anche se in stato di incoscienza. Se non ottieni una risposta, continui con l'assistenza.

Questo sistema è particolarmente utile nel dare un'assistenza a qualcuno che è in coma. Il sistema può essere utilizzato in quel momento anche per chiedere alla persona, **"Ti senti Meglio?"** O **"sai dove sei?"** "Se trovi che è migliorata, finisci quella sessione, altrimenti continuare fino a quando hai un miglioramento.

In ogni sessione puoi Stabilire il sistema di segnalazione chiedendo alla persona, **"Sta andando meglio oggi?"** O **"Sta andando meglio dell'ultima sessione?"** .

PROCEDIMENTO PER QUALCUNO CHE E' INCOSCIENTE OD IN COMA

Riferimento: Lezione 21 maggio 59, "Cancellazione dei processi-casi speciali"

Uso del procedimento: Per uso su qualcuno che è incosciente o in coma.

Informazioni: Questo è un modo per entrare in comunicazione con qualcuno in coma.

Procedura:

"Tu fai quel corpo che giace sul letto"

○

"Fai che quel corpo si siede su quella sedia."

(Utilizzare qualsiasi comando che si abbina a quello che il preclear sta facendo.) Esegui fino a quando la persona risponde o la sua condizione è migliore in qualche modo.

PROCEDIMENTO PER RISOLVERE SHOCK O CATATONIA

Riferimento: Lezione 17 giugno 54, "Assist"

Uso del procedimento: Per uso su qualcuno che è sconvolto da incidente o catatonia.

Informazioni: persone che stanno male e emotivamente sconvolte
Sono in realtà a un livello di casi psicotici momentanei e dovrebbero essere trattati come tali.

Procedura:

Dire:

"QUI ,Che parola ho detto?"

"Che parola ho detto ?"

E continuate a farlo fino a quando il preclear dice improvvisamente: **"Hai detto" QUI "**

Quindi dare il comando:

"Raggiungi e trova il pavimento con la tua mano. Premi su di esso. "

Continuare questo fino a quando la persona ne esce.

Continua fino a quando la persona entra nel tempo Presente e si illumina.

IL PROCEDIMENTO “RIPORTA IN VITA”

Riferimenti: HCOB 8 Apr. 88, ASSISTENZA DI "TORNA ALLA VITA"
TR Istruzione Film No. 10, Assists

Uso del processo: Per uso su qualcuno che ha lasciato il corpo, vale a dire, In una situazione in cui, il thetan non torna, il corpo morirà.

Informazioni: "Fare un letto a castello" è un significato di slang inglese "Scappare via o abbandonare". Nella nostra terminologia significa che la persona si spara fuori dalla sua testa. Egli effettivamente abbandona il corpo, cioè, l'essere è veramente andato. C'è una differenza tra un thetan che sta lasciando il corpo e un thetan incosciente. Quando una persona è inconsapevole, continuerà a respirare e avrà un impulso. Ma quando una persona ha lasciato, l'impulso e il respiro cesseranno.

Procedura:

Se una persona ha fatto un letto a castello, puoi semplicemente ordinarli che torni indietro e riportare il corpo alla vita. I comandi sono indirizzati alla persona e dovrebbe essere data in un tono di autorità.

Sarebbe semplice quanto comandante,

"Torna indietro e porta in vita il tuo corpo!"

O ordinare alla persona,

"Torna qui e prendi il tuo corpo! Subito! Prendilo! Ti ordino! adesso!"

Continua a comandare con Tone 40.

C'è un altro mezzo per portare una persona alla vita. In un caso, un auditor si appellava lungo la Linee che la persona aveva pensa a tuo marito, moglie, hai bambini, e così via, tutti senza risposta. Non riusciva a fargli riprendere il corpo. Infine, l'Auditor ha detto: "Pensa al tuo Povero Auditor!" A quel punto tornò e portò il corpo in vita.

Una volta che hai portato la persona in vita, questa è la fine di questa azione di aiuto.

Note sull'esecuzione: Qualcuno che abbia fatto un castello deve essere Gestito entro tre o quattro minuti. Una quantità massima di tempo sarebbero otto minuti, altrimenti il corpo potrebbe subire danni.

Chiunque tentasse una tale manipolazione deve agire velocemente. Quando qualcuno ha fatto un castello, c'è ancora una comunicazione con la linea del corpo. C'è sempre una linea di comunicazione con il corpo perché il thetan è sintonizzato con la lunghezza d'onda di quel corpo.

SEZIONE UNDICI: INFORMAZIONI



RISULTATI PRATICI

È impossibile conoscere il numero esatto delle persone che, in tanti anni, sono state aiutate con la tecnologia delle assistenze di L. Ron Hubbard. Benché non vada vista come un surrogato dei trattamenti medici, grazie ad essa molte persone si riprendono meglio dagli incidenti, lievi o gravi che siano, dalle malattie, dai turbamenti, dalle perdite e da molte altre situazioni che influiscono sul loro benessere. Se le assistenze venissero usate ovunque, si stima che le spese per le cure sanitarie scenderebbero di un terzo, una riduzione non da poco per quello che sta diventando un onere sempre più pressante

Vi sono molte testimonianze di persone che, grazie ad un'assistenza, hanno risparmiato le spese di una visita medica o di un ricovero ospedaliero. E i dottori sono rimasti strabiliati di fronte alla velocità di guarigione dei loro pazienti, dopo che gli era stata fatta un'assistenza.

Vale la pena ripetere che le assistenze non invadono il territorio della medicina o della guarigione. I loro risultati però dimostrano, senza ombra di dubbio, il miglioramento dello stato di salute che un individuo può conseguire. Le testimonianze che seguono non sono dichiarazioni fatte dalla Chiesa di Scientology, ma si riferiscono a fatti realmente accaduti ad alcune persone. Leggendole si potrà apprezzare l'efficacia delle assistenze. Usando l'Assistenza tramite contatto, un uomo risolse completamente una lesione subita dal figlio. Ecco quel che ha detto:

“Una mattina, mentre stavo portando mio figlio di cinque anni all'asilo, le dita della mano gli rimasero chiuse nello sportello della macchina. Per il trauma, la sua mano destra aveva quattro dita completamente gonfie e livide. Immediatamente facemmo un'Assistenza tramite contatto e gli dissi di mostrarmi esattamente cos'era successo e come si era chiuso la mano nello sportello. Continuummo l'assistenza per circa dieci minuti e mio figlio superò il terrore e le lacrime e infine si calmò e azzardò un sorriso. Guardammo la sua mano. Aveva cambiato completamente forma, si era sgonfiata, non era più livida e aveva di nuovo l'aspetto di sempre. La lesione era sparita del tutto e con essa erano spariti anche gli effetti collaterali e il turbamento. Eravamo pronti ad affrontare una nuova giornata. Fu una specie di miracolo.”

Un programmatore di computer soffriva di una malattia cronica ai reni. Le sue condizioni si aggravarono fino al punto di minacciare la sua vita e fu ricoverato in ospedale. Per diciassette mesi fu sottoposto a cure intensive e subì anche un intervento.

Le condizioni dell'uomo diventarono così gravi che i dottori ormai si erano convinti che gli restassero solo poche ore di vita. Continuava a vivere, infatti, con l'aiuto di apparecchiature artificiali. La moglie di quest'uomo imparò come fare le assistenze, e le fece al marito durante la crisi.

L'uomo, tempo dopo, descrisse la sua esperienza con queste parole:

“Sono stato malato per molti mesi. Fui sottoposto a cure intensive per delle settimane a causa di un'ulcera sanguinante infetta e di un'insufficienza renale. Il mio cuore si fermò per tre volte ed io per tre volte cessai di vivere. Rimasi in stato di incoscienza per oltre una settimana e fondamentalmente non volevo continuare a vivere. I dottori avevano deciso di arrendersi e di cessare le cure. Anche le infermiere credevano che non ce l'avrei più fatta. Mia moglie, invece, veniva in ospedale ogni giorno per farmi le assistenze.

Come risultato di tali assistenze, presto iniziai a percepire l'ambiente e decisi di voler ancora vivere. I procedimenti di assistenza rendevano la vita bella a sufficienza da essere vissuta. Ora sono guarito e non ce l'avrei fatta se non fosse stato per l'aiuto che molte persone mi hanno dato usando le procedure sviluppate da L. Ron Hubbard.”

Grazie all'uso della tecnologia delle Assistenze, un uomo di San Francisco è riuscito a riprendersi miracolosamente da un grave incidente. Ancora oggi è stupito di fronte alla sua guarigione.

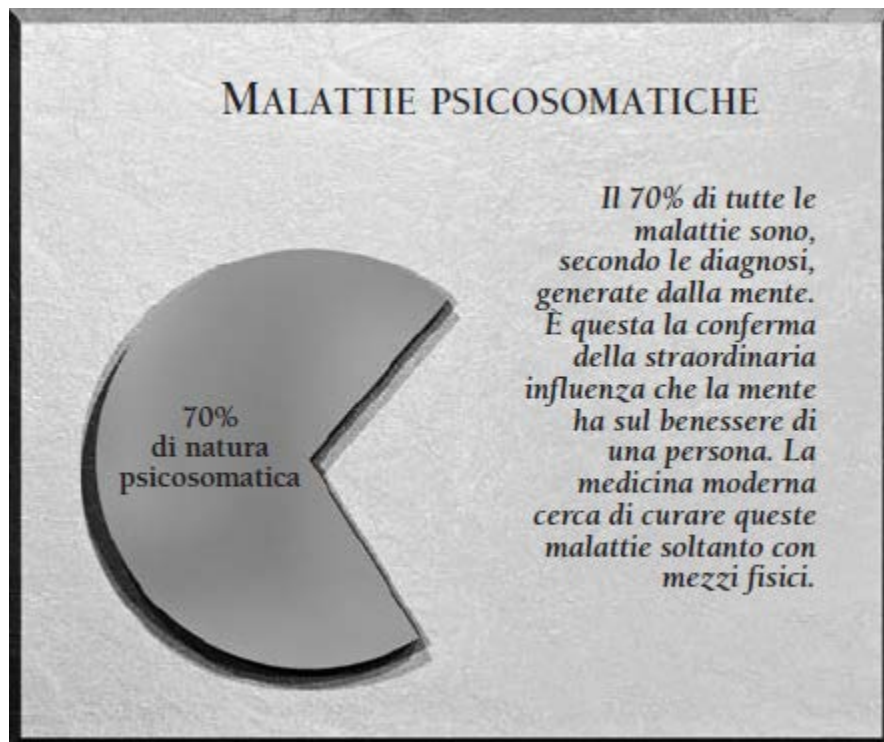
“Mentre lavoravo come spazzacamino ebbi un incidente. Caddi da un'altezza di tre piani e atterrai sui piedi, rompendomi entrambi i talloni. Fui portato all'ospedale, dove mi somministrarono degli antidolorifici.

Volevano che passassi la notte là, io invece me ne andai a casa. Mia moglie mi fece un'Assistenza tramite tocco che alleviò del tutto l'agonia e mi permise di dormire senza antidolorifici. Le Assistenze tramite tocco mi venivano fatte ogni giorno e, dopo una settimana, ero in grado di camminare, arrancando sulla punta dei piedi con l'aiuto delle stampelle. Poi mi fu fatto un altro tipo di assistenza. Non appena terminato sentii qualcosa di 'diverso' e, quando mi alzai, vidi che riuscivo a reggermi in piedi senza difficoltà e senza dover usare le stampelle!

Rimasi allibito, dato che, poco prima che mi venisse fatto quel procedimento, l'idea di appoggiare tutto il mio peso sui piedi era inconcepibile. Riuscii addirittura a camminare per tutto il corridoio! Le assistenze mi diedero la possibilità di abbreviare notevolmente i tempi di recupero e, in breve tempo, fui in grado di tornare a correre e di ritrovare una buona forma. La velocità e la completezza della mia guarigione sono state miracolose. Sono molto grato a L. Ron Hubbard per aver sviluppato questa tecnologia e per averla messa a nostra disposizione.”

La vita di una donna cambiò radicalmente dopo aver ricevuto assistenze da un'amica. La donna era debole e piena di dolori cronici a causa di una grave artrite. L'amica non riusciva a credere che una procedura così semplice avesse aperto la strada ad una guarigione completa.

“Ho ottenuto dei risultati incredibili utilizzando la tecnologia dell'Assistenza tramite tocco per aiutare una donna del Sudafrica. Questa donna aveva circa settant'anni e soffriva di una dolorosa e grave artrite alle mani. Ogni mattina impiegava circa un'ora per vestirsi, immergeva le mani nell'acqua calda e usava altri metodi per lenire il dolore e rendere le dita appena un po' mobili. Le feci ogni giorno, per una settimana, due o tre Assistenze tramite tocco. Gradualmente la sua artrite migliorò e dopo una settimana il suo miglioramento fu notevole. Riusciva ad allacciarsi le scarpe e ad abbottonarsi la camicia, cose che per lei erano impossibili prima che cominciasse l'assistenza. Era molto più allegra e tanto felice per i suoi progressi e per non dover più soffrire così tanto. Con l'aiuto di altre assistenze guarì completamente dall'artrite.



I FATTORI DELLE ASSISTENZE

In Scientology, un'assistenza è un'azione che viene intrapresa per aiutare una persona a fronteggiare i problemi fisici. Se un bambino è caduto e si è fatto male, un'assistenza può aiutarlo a superare il trauma. Se una persona ha mal di denti o ha subito un'estrazione, un'assistenza può aiutarla ad alleviare il dolore. Quando la gente è malata, le assistenze possono alleviare il disturbo e accelerare la guarigione. Perfino le ossa rotte rispondono alle assistenze. Queste e molte altre condizioni possono essere migliorate utilizzando le procedure conosciute come "assistenza".

Un'assistenza, dunque, può essere descritta come un procedimento di Scientology che serve ad alleviare una sofferenza del presente. Un procedimento è una serie esatta di istruzioni o una sequenza di azioni che mirano a produrre un risultato desiderato. I procedimenti di Scientology sono molto numerosi e le assistenze formano una categoria distinta.

Tutti i procedimenti di Scientology affrontano e risolvono una vasta gamma di condizioni che vanno ad influire sullo spirito, ossia l'individuo stesso.

In Scientology, lo spirito viene chiamato thetan, termine con cui si indica la persona stessa non il suo corpo o il suo nome, non l'universo materiale, la sua mente o qualcos'altro, quel qualcosa che è consapevole di essere consapevole, l'identità che è l'individuo. La parola thetan è stata coniata per eliminare ogni eventuale confusione che precedenti concetti, privi di valore, avrebbero potuto generare. Deriva dalla lettera dell'alfabeto greco theta, che gli antichi greci usavano per rappresentare il pensiero o forse lo spirito, alla quale è stata aggiunta una n per farne un sostantivo, così come oggi si usa fare nella nomenclatura ingegneristica inglese per creare parole.

Probabilmente la più grande scoperta di Scientology e il suo più importante contributo alla conoscenza dell'umanità è stata quella di aver individuato e descritto lo spirito umano, e di essere stata in grado di occuparsene con successo. In Scientology può essere dimostrato che quel qualcosa che è la persona, la personalità è separabile dal corpo e dalla mente, a piacimento, senza che questo provochi la morte del corpo o lo squilibrio mentale.

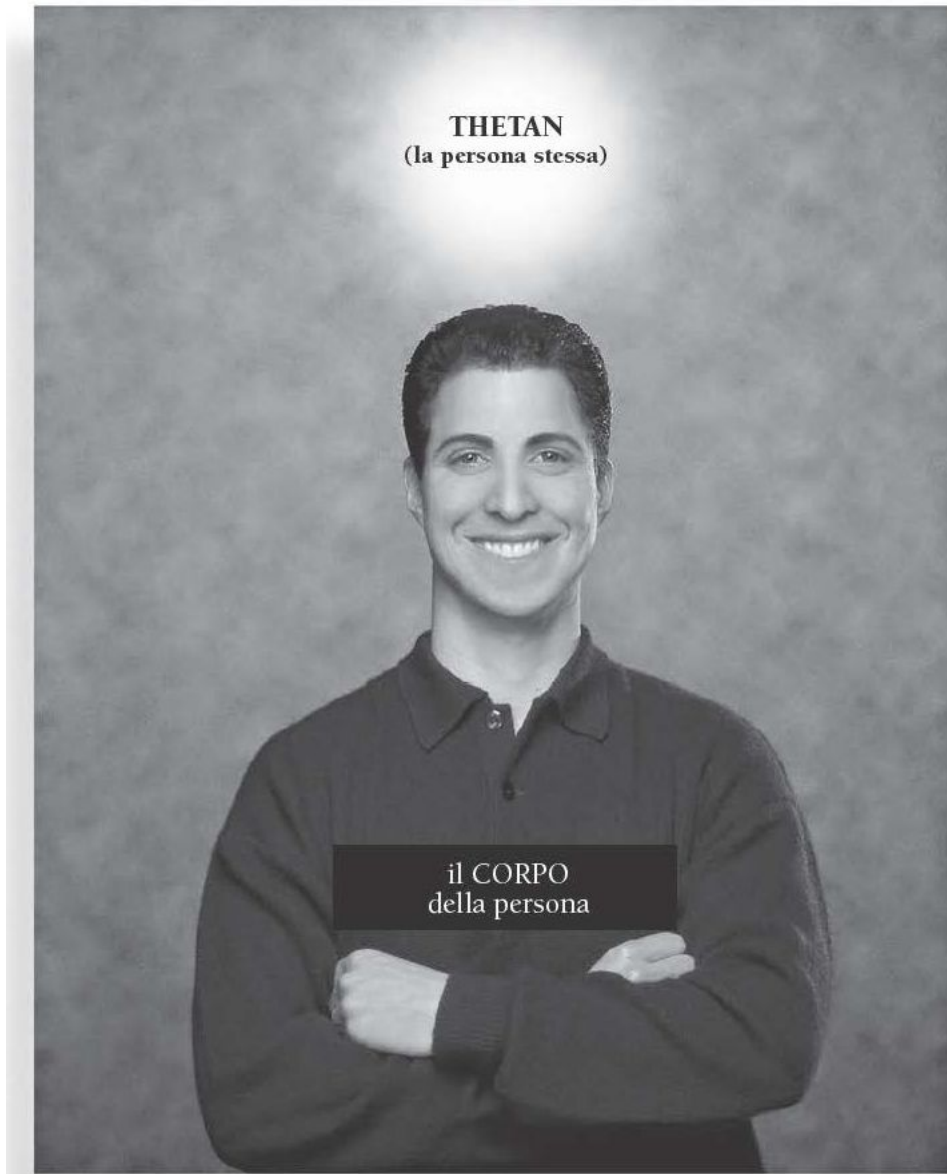
In epoche passate sono nate molte dispute intorno al tema dello spirito o dell'anima, e molti dei tentativi fatti per controllare l'uomo hanno avuto successo per l'ignoranza quasi assoluta che regnava circa la sua vera identità.

Così come sapete in questo momento di essere nel luogo in cui vi trovate, allo stesso modo sapreste se voi, uno spirito, foste separati dalla vostra mente e dal vostro corpo. L'uomo non ha mai scoperto questa verità, perché in assenza delle tecnologie di Scientology la consapevolezza che aveva dell'essere separato dal suo corpo e dalla sua mente era molto limitata. Perciò era convinto di essere, almeno in parte, un corpo e una mente. L'intera dottrina del comunismo si basava completamente sul fatto che si vive una volta sola, che non c'è futuro dopo la morte e che l'individuo non ha significato religioso. In generale, l'uomo si è avvicinato molto a questa condizione, almeno nell'ultimo secolo. È una condizione estremamente bassa, visto che esclude del tutto il riconoscimento di se stessi in quanto esseri.

Il thetan (spirito) è descritto in Scientology come un essere senza massa, senza lunghezza d'onda, senza energia, senza tempo o senza posizione nello spazio, se non per mezzo di considerazioni o postulati. (Un postulato, in parole semplici, è il decidere che accadrà qualcosa).

Lo spirito, quindi, non è una cosa. È il creatore delle cose.

Con mezzi che sono sì spirituali, ma tanto precisi quanto la matematica, Scientology può porre rimedio a moltissime delle condizioni critiche della vita. Le malattie e le disfunzioni possono essere suddivise in due classi generali: quelle risultanti dall'azione diretta dello spirito sulla rete di comunicazione della vita o del corpo e quelle determinate dal danneggiamento dell'organismo per cause puramente fisiche.



Il termine psicosomatico si riferisce alla condizione che si crea quando la mente fa ammalare il corpo, oppure alle malattie fisiche originatesi all'interno del corpo a causa di uno squilibrio della mente. Psico si riferisce alla mente e somatico al corpo. L'infelicità, l'incapacità di guarire e le malattie psicosomatiche (che comprendono circa il 70% delle malattie dell'uomo) si risolvono meglio quando ci s'indirizza direttamente al thetan. Le malattie causate da batteri riconoscibili e le ferite provocate da incidenti vengono curate meglio con mezzi fisici e sono di competenza della medicina e non rientrano nel raggio d'azione di Scientology, sebbene incidenti, malattie e infezioni batteriche siano predeterminati, in quasi tutti i casi, da difficoltà e turbamenti spirituali. Inoltre, là dove esistono delle difficoltà spirituali è più lungo il decorso delle ferite da incidente.

Perciò, da un lato abbiamo la medicina, che si occupa delle ferite appena contratte e che necessitano di pronta assistenza, di questioni chirurgiche come il parto e le infezioni acute, di contusioni e abrasioni causate da incidenti, della somministrazione di farmaci e antibiotici per mantenere in vita il paziente in un momento critico. Questo è il ruolo della medicina.

Quando esiste una predisposizione alle malattie o agli incidenti, quando la cura di malattie o ferite si protrae più del previsto, quando l'infelicità e le preoccupazioni causano turbamenti mentali o disturbi fisici, si entra nel regno di Scientology. La miglior cura, la miglior prevenzione o il miglior rimedio per questo genere di cose sono quelli di rivolgersi immediatamente e direttamente al thetan e alla sua azione sul corpo.

L'unico vero agente terapeutico in questo universo è lo spirito. L'accuratezza con cui, in Scientology, questo è stato dimostrato e la certezza che ne è derivata, sono senz'altro superiori a quelle riscontrabili nelle scienze fisiche o matematiche. Semplicemente rivolgendosi allo spirito umano, uno Scientologist può aiutare una persona a diventare sana e felice.

COME AIUTARE UNA PERSONA A GUARIRE

Ferite, operazioni, parti, gravi malattie, periodi di forte tensione emotiva: tutto questo merita di essere risolto con assistenze accurate e complete.

Le assistenze non s'intromettono mai nel ruolo proprio della medicina.

Qualora fosse necessario, si dovrebbero richiedere esami e diagnosi mediche, e si dovrebbe ricorrere a un trattamento medico quando d'abitudine dà dei buoni risultati. Nel dare un'assistenza, la presenza di un'effettiva lesione o di un osso fratturato potrebbe non essere evidente, perciò non si dovrebbero correre rischi, specialmente se il disturbo non si risolve facilmente. In altre parole, quando si ritiene che potrebbe esserci una distorsione, se pur lieve, per andare sul sicuro bisognerebbe fare delle radiografie, in particolare se il disturbo non dà subito segni di miglioramento. Un'assistenza non sostituisce le cure mediche né cerca di guarire lesioni che richiedono cure mediche, ma è complementare ad esse. Non è infatti così sicuro che una completa guarigione possa essere ottenuta tramite il solo trattamento medico, mentre è certo che un'assistenza accelera notevolmente la guarigione. In breve, si dovrebbe comprendere che la guarigione fisica non tiene conto dell'essere e delle ripercussioni sull'esistenza spirituale della persona.

Sono le condizioni spirituali di una persona che la predispongono (la rendono più soggetta) alle lesioni e alle malattie. È l'essere stesso che determina il precipitare (evolvere rapidamente verso una conclusione negativa) di lesioni e malattie come espressione della condizione spirituale che ha in un dato momento. Lesioni e malattie, infine, si prolungano oltre i termini di una normale guarigione, perché non si è riusciti a risolvere completamente i fattori spirituali ad esse associati.

La predisposizione, il precipitare e il prolungamento di lesioni e malattie hanno, come abbiamo visto, delle cause, ed è a queste cause che s'indirizzano le assistenze.

Certamente la vita non è tanto facile da sopportare per una persona che si è ferita o che è malata, per una donna che ha appena partorito, per una persona che ha subito un grave shock emotivo. Non esiste una sola ragione per cui una persona debba continuare a vivere in un tale stato di disagio, specialmente se si protrae per settimane, mesi o anni, quando potrebbe essere decisamente assistita a riprendersi nel giro di ore, giorni o settimane.

In effetti è una forma di crudeltà assai diffusa continuare a permettere, per trascuratezza, che una persona continui a vivere in uno stato del genere, quando, con un po' di studio e un po' di pratica, le si potrebbe dare sollievo.

Non è necessario essere un medico per portare qualcuno dal dottore. Non è necessario essere un medico per osservare che, a volte, le cure non producono alcun risultato su un

paziente. E non è necessario essere un medico per risolvere dei problemi che sono causati, a livello spirituale, dall'essere stesso.

Così come ci sono due aspetti della guarigione, quello spirituale e quello strutturale o fisico, ci sono anche due stati che possono essere ottenuti spiritualmente. Il primo di questi stati potrebbe essere classificato come "umanamente tollerabile". Le assistenze rientrano in questa categoria. Il secondo è "spiritualmente migliorato".

Qualunque ministro (e questo è vero da quando esiste un soggetto chiamato religione) è tenuto ad alleviare l'angoscia dei suoi simili. Ci sono molti modi in cui un ministro può farlo.

Lo scopo di un'assistenza non è la guarigione. Certamente non vuol essere una cura. Il suo scopo è soltanto quello di assistere l'individuo a guarire se stesso o ad essere guarito da un altro agente, rimuovendo i motivi che hanno precipitato e prolungato la sua condizione, e diminuendo la sua predisposizione a ledersi ulteriormente o a rimanere in una condizione intollerabile.

Ciò è del tutto estraneo al campo della "guarigione" così come viene concepito dai medici e, in base a reali documentazioni dei risultati, è veramente molto al di là delle capacità della psicologia, della psichiatria e delle "cure mentali" praticate in questi campi.

In breve, l'assistenza rientra rigorosamente e interamente nel campo dello spirito ed è di tradizionale competenza della religione, sebbene non sia limitata ad essa.

Una persona che utilizza la tecnologia delle assistenze dovrebbe rendersi conto del potere che risiede nelle sue mani e delle potenziali capacità che ha una volta che è addestrato. Di fronte a una persona che soffre, il contributo che può dare è quello di renderle la vita sopportabile. Inoltre può ridurre il periodo di guarigione e può perfino rendere possibile tale guarigione, quando altrimenti non lo sarebbe.

Quando si ha a che fare con qualcuno che è stato ferito o che è malato, che ha subito un'operazione o che ha subito un grave shock emotivo, si dovrebbe aiutare la persona con una o più assistenze di quelle che seguono.

GLOSSARIO

assistenza: azione che può essere fatta per alleviare un disagio del presente ed aiutare una persona a rimettersi più rapidamente da un incidente, una malattia o un turbamento.

auditing: lo stesso che processing. Vedi processing in questo glossario.

auditor: persona addestrata e qualificata a dare il processing di Scientology alle persone perché ne traggano beneficio. Il termine deriva dal latino audire, “udire”, un auditor è “una persona che ascolta”. Vedi anche processing in questo glossario.

beingness: condizione o stato di essere; esistenza (dall’inglese be che significa “essere”). La beingness si riferisce anche al fatto di assumere o scegliere una categoria di identità. La beingness può essere assunta da una persona o può esserle data o può essere conseguita. Alcuni esempi di beingness sarebbero il proprio nome, la propria professione, le proprie caratteristiche fisiche, il proprio ruolo in un gioco; ognuna di queste cose potrebbe essere chiamata la beingness della persona.

Dianetics: deriva dal greco dia che significa “attraverso” e nous che significa “anima”. Dianetics è una metodologia sviluppata da L. Ron Hubbard che aiuta ad alleviare disturbi, come sensazioni ed emozioni non volute, paure irrazionali e malattie psicosomatiche. Viene più accuratamente descritta come ciò che l’anima fa al corpo attraverso la mente.

uplicazione: atto di riprodurre qualcosa con esattezza.

gradiente: un approccio graduale a qualcosa, un modo di avanzare che si sviluppa passo dopo passo, livello dopo livello, dove ogni passo o ogni livello sono facilmente raggiungibili. Con questo sistema, diventa finalmente possibile imparare attività difficili e complicate con relativa facilità. Il termine gradiente è usato anche per indicare ognuno dei passi o dei livelli che costituiscono tale approccio.

indicatori: condizioni o circostanze che sorgono durante un procedimento e indicano se questo sta andando bene o male. Se ad esempio la persona che sta ricevendo il procedimento è più vivace e più allegra, ha buoni indicatori. Vedi anche procedimento in questo glossario.

postulato: una conclusione, decisione o risoluzione circa qualcosa.

procedimento: una serie esatta di istruzioni o una sequenza di azioni che mirano a produrre un risultato desiderato.

Processing di localizzazione: un tipo di procedimento che aiuta ad orientare e a porre la persona in comunicazione con il suo ambiente.

processing: forma speciale di consulenza personale, propria di Scientology, che aiuta una persona a osservare la propria esistenza e che migliora la sua capacità di affrontare ciò che egli è e l’ambiente in cui vive. Il processing è un’attività precisa, completamente codificata con procedure esatte.

realizzazione: una nuova percezione riguardo alla vita. È un'affermazione introdotta da qualcosa come "Ma sai che io..." È un qualcosa che una persona capisce o avverte improvvisamente.

realtà: ciò che sembra essere. Si tratta fondamentalmente di un accordo, il grado d'accordo raggiunto dalla gente. È reale ciò su cui siamo d'accordo che sia reale.

riconoscimento: qualcosa detto o fatto al fine d'informare qualcun altro che si è notato, compreso e ricevuto ciò che costui ha detto oppure ha fatto.

Scientology: filosofia religiosa applicata sviluppata da L. Ron Hubbard. È lo studio ed il modo di occuparsi dello spirito in relazione a se stesso, agli universi e ad altre forme di vita. Deriva dal latino "scio" che significa "conoscere" e dal greco "logos" che significa "la parola o la forma esteriore mediante la quale il pensiero interiore viene espresso e fatto conoscere". Per cui Scientology significa sapere riguardo al conoscere.

seduta: il periodo di tempo in cui avviene il processing. Vedi anche processing in questo glossario.

somatico: una parola usata in Scientology per indicare qualunque sensazione fisica, malattia, dolore o disturbo. Deriva dal greco soma, corpo.

stare di fronte: fronteggiare senza scansare o ritrarsi. L'abilità di stare di fronte consiste nella capacità di essere lì a proprio agio e di percepire.

tempo presente: il tempo che si svolge adesso e che diventa rapidamente passato con la stessa rapidità con cui lo si osserva. Si tratta di un termine usato genericamente per l'ambiente che esiste al momento.

theta: pensiero o vita. Deriva dalla lettera dell'alfabeto greco theta (θ), che gli antichi greci usavano per rappresentare il pensiero o forse lo spirito. Qualcosa che è theta è caratterizzato da ragione, serenità, stabilità, felicità, emozioni allegre, perseveranza e dagli altri fattori che l'uomo considera di solito desiderabili.

thetan: la persona stessa – non il suo corpo o il suo nome, non l'universo materiale, la sua mente o qualcos'altro – quel qualcosa che è consapevole di essere consapevole, l'identità che è l'individuo. La parola thetan è stata coniata per eliminare ogni eventuale confusione che precedenti concetti, privi di valore, avrebbero potuto generare.

Deriva dalla lettera dell'alfabeto greco theta, che gli antichi greci usavano per rappresentare il pensiero o forse lo spirito, alla quale è stata aggiunta una n per farne un sostantivo, così come oggi si usa fare nella nomenclatura ingegneristica inglese per creare parole.

CENNI BIOGRAFICI SU L. RON HUBBARD

Nato a Tilden nel Nebraska il 13 marzo 1911, inizia precocemente il percorso di scoperte e di dedizione al prossimo. All'età di diciannove anni aveva già percorso oltre quattrocentomila chilometri, dedicandosi all'esplorazione della cultura di Giava, del Giappone, dell'India e delle Filippine.

Ritornato negli Stati Uniti nel 1929, Ron riprese il suo corso regolare di studi e l'anno successivo si iscrisse alla George Washington University. Qui studiò matematica, ingegneria e fisica nucleare – una materia nuova a quell'epoca – tutte discipline che gli fornirono strumenti di vitale importanza per le sue continue ricerche. All'inizio degli anni trenta, L. Ron Hubbard intraprese la carriera letteraria allo scopo di finanziare tale ricerca, e ben presto diventò uno tra i più seguiti autori di narrativa popolare. Tuttavia non perse mai di vista il suo obiettivo primario e continuò la sua ricerca principale affrontando lunghi viaggi e spedizioni esplorative.

Quando scoppiò la seconda guerra mondiale, si arruolò in Marina con il grado di sottotenente di vascello e prestò servizio come comandante di cacciatorpediniere. Rimasto parzialmente cieco e zoppo a causa delle ferite subite in combattimento, nel 1945 gli venne diagnosticata l'invalidità permanente. Tuttavia attraverso l'applicazione delle sue teorie sulla mente umana riuscì non solo a dare un aiuto ai suoi commilitoni, ma anche a riprendersi fisicamente.

Dopo cinque anni di intensa ricerca, le scoperte di L. Ron Hubbard vennero presentate al mondo in Dianetics: la forza del pensiero sul corpo, il primo manuale divulgativo sulla mente umana scritto appositamente per l'uomo comune. La pubblicazione di Dianetics segnò l'inizio di una nuova era di speranza per il genere umano e di una nuova fase nella vita del suo autore. Eppure, egli non abbandonò la sua ricerca e mentre le scoperte, una dopo l'altra, venivano attentamente codificate fino alla fine del 1951, la filosofia religiosa applicata di Scientology prendeva forma.

Poiché Scientology spiega la vita nella sua interezza, non esiste aspetto dell'esistenza umana che i lavori successivi di L. Ron Hubbard non abbiano affrontato. Scegliendo come propria dimora alternativamente gli Stati Uniti e l'Inghilterra, la sua continua ricerca portò alla luce soluzioni per malanni sociali come il declino degli standard scolastici e la disgregazione della famiglia.

A conti fatti, i lavori di L. Ron Hubbard che riguardano Scientology e Dianetics comprendono in tutto quaranta milioni di parole, tra conferenze registrate, libri e altre pubblicazioni. Nel complesso queste opere rappresentano l'eredità di un'intera vita. Tuttavia la scomparsa di L. Ron Hubbard non ha costituito affatto una fine: con oltre cento milioni di libri in circolazione e milioni di persone che applicano quotidianamente le sue tecnologie per un miglioramento, si può ben dire che il mondo non abbia mai avuto un amico più grande.

