

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 do 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. Tutti i procedimenti di Ron sono ora presentati in questo manuale.

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.

Questo volume contiene più di 130 assistenze individuali, molte delle quali non sono state pubblicate prima in alcuna forma. Un certo numero di questi procedimenti esiste solo sui nastri registrati negli anni '50, nastri che non vennero mai distribuiti. Il dati furono conosciuti solo da quelli che assistettero alle conferenze. Ora sono disponibili a tutti gli Scientologist per il loro uso.

Per essere sicuri che questa tecnologia possa essere facilmente applicata, il libro include una tavola delle assistenze, affinché l’auditor trovi rapidamente gli *esatti* procedimenti necessari per trattare qualunque delle numerose situazioni che le assistenze risolvono.

Per la prima volta, questo *Manuale dei Procedimenti delle Assistenze* fornisce l’auditor, i C/Ses e gli Scientologist ovunque, di tutti quei procedimenti che cambiano la vita, da usare nella vita di tutti i giorni. Ora queste persone possono causare liberamente i miracoli della tecnologia delle assistenze di Ron, su amici, famiglia, soci e persone bisognose ovunque.

Gli Editori
1992

TAVOLA DEI CONTENUTI

Procedimenti delle Assistenze	Procedimenti delle Assistenze	3
	L'uso di questo Manuale	4
	Guida di Base nel Fare le Assistenze	8
Bollettini Tecnici	HCOB 11 Lug. 1973RB, Sommario dell'Assistenza	13
	HCOB 12 Mar. 1969 II, Pcs e pre-OTs fisicamente Malati	25
	HCOB 2 Apr. 1969RA, Assistenze di Dianetics	35
Sezione Uno		
Assist di Base per Malattie e Ferite	Assistenza tramite Contatto	43
	Assistenza tramite Tocco	45
	Assistenza Localizzativo	51
	Assistenza per i Nervi	52
	Procedimento di Comunicazione con il Corpo	57
Sezione Due		
Assistenze Supplementari per Trattare Ferite e Malattie	Raggiungere e Lasciare su Parti del Corpo Malate o Ferite	65
	Raggiungere e Lasciare su Altre Parti del Corpo non Doloranti, l'Ambiente, il Corpo Stesso il Localizzare Dove una Lesione Avvenne, la Cosa Che Ferì il Pc	66
	Dove è Accaduto?	69
	Dove sei tu Ora?	
	Ciao ed Okay	71
	Procedimento Comunicazione	72
	Guarda Quel (Oggetto)	73
	Decidi la Lesione che non può Avere	
	Impediscigli di Andare Via	74
	Scopo	75
	Qualcosa Nulla	76
	Tienilo Fermo	78
	Individua il Punto	79
	Dove Tu non Stai Venendo (Ferito)	80
	Qualcosa Peggior Di	81
	Altre Malattie	82
	Qualcun'Altro Ha Quella Condizione	83
	Assistenza per un Atleta o Qualcuno Ferito	84
	Metti la Tua Attenzione sulla Mia Mano	85

Tollerare lo Spazio	86
Un Procedimento di Havingness	87
Localizzare l' Ambiente del Tempo presente	88
Percorre Aiuto su una Ferita	89
Livelli Accettabili di Malattia	90
Luoghi in cui la parte malata è al sicuro	91
Procedimento per risolvere una Malattia o Condizione Fisica	92
Procedimento per una Malattia	93
Attenzione	94
Malato o Ferito ed è stato in una stanza piccola Per un lungo periodo	95

Sezione Tre

Assist per risolvere
Specifiche Difficoltà

Come Rendere Sobria una Persona	99
Assistenza per il Mal di Denti	100
Procedimento per un Raffreddore Comune	102
Fare una Passeggiata (una Cura Certa)	103
Assist Per l'Insonnia	105
Assistenza per qualcuno che ha distrutto l'auto	106
Procedimento di Comunicazione Per un Incidente d' Auto	107
Procedimento per l' Attenzione Fissa su qualcosa Che non va con il Corpo	108
Perdita di una persona	109
Assistenza per qualcuno che non si muove	110
Assistenza per qualcuno che è Indisposto Dopo un volo in Aereo	111
Procedimento per Occuparsi di una Persona Che Zoppica od uno Zoppo	112
Assistenza da Percorrere in una Sala d'Emergenza	113
Assistenza per Qualcuno con il timore Di una Malattia	114
Percorrere Momenti Piacevoli	115
Procedimento del Postulato	116
Conclusioni	118
Assistenza del Procedimento sullo Sforzo	119
Senti la Vitalità (Procedimento sullo Sforzo 1952)	120
Assistenza per una Lite con il Coniuge	122
Risolvere la Pericolosità dell' Ambiente	123
Ambiente Minaccioso	124

Procedimento per Qualcuno che Sente Tutti Ostili	125
Procedimento per Qualcuno che è continuamente Ammalato	126
Un Assistenza per un Attacco di Cuore	127
Procedimento per una Ansietà di Stomaco	128
Procedimento per uno Stomaco da Terrore	129
Assistenza per una Eccessiva Emorragia Nasale	134
Procedimento per l' Artrite	135
Assistenza per Qualcuno che sta Morendo	136
Un Procedimento per la Paralisi	137
Procedimento per Qualcuno con una Condizione Fisica	138
Posti Dove la Condizione non è	139
Migliorare una Malattia Psicosomatica	141
Procedimento per Spegnerne un Somatico	142
Procedimento di Comunicazione per un Somatico Cronico	145

Sezione Quattro

Assistenze per Bambini

Per un Bimbo Appena Nato	149
Assistenza per un Bambino che si Sente Turbato	150
Occuparsi di un Bambino che sta Piangendo	151
Un Bambino che si Sente Male	152
Un Bambino che sta Correndo Intorno alla Stanza	153
Dimmi Qualcosa di Peggior	154
Bambino con un Difetto Fisico o Malattia Psicosomatica	155
Dove è Successo? Dove sei Ora?	156
Guarda le Mie Dita	158
Assistenza d'Emergenza per un Bambino Che si è Appena Ferito	159
Metodo per Occuparsi di un Bambino Arrabbiato	161
Assistenza per una Lieve Ferita Fisica	162
Occuparsi di un Bambino che è stato Arrabbiato Per Qualche Tempo	164
Imitazione	165
Toccare	166
Procedimento per Occuparsi di un Bambino Malato	167
Occuparsi di un Bambino che si è Appena Svegliato da un Incubo	169

Sezione Cinque

	Assistenza per una Donna che ha Difficoltà Con il Parto	173
Assistenze per la Gravidanza ed il Postpartum	Procedimento per una Nuova Madre	174
	Assistenza per una Donna che ha Partorito	176
	Impediscigli di Andare Via, Dopo la Gravidanza	177

Sezione Sei

Assistenze per la Febbre	Assistenza per la Febbre Versione A	181
	Assistenza per la Febbre Versione B	184

Sezione Sette

Assistenze per il Posto di Lavoro	Fare una Passeggiata intorno all'Isolato	189
	Raggiungere e Lasciare	191
	Impediscigli di Andare Via, sul Posto di Lavoro	194
	Tienilo Fermo, sul Posto di Lavoro	196
	Procedimento di Comunicazione	197

Sezione Otto

Azioni di Assistenza Di Diantics	R3RA Narrativa sull'Incidente Stesso	201
	Occuparsi di Qualunque Secondario	202
	Preaccertare l'Episodio	203
	L3RH	204
	Facsimili di Servizio	205
	Dolori Irrisolti	206

Sezione Nove

Azioni di Assistenza Avanzate	Rudimenti sulla Malattia o Ferita	211
	L1C	213
	Preverifica	214
	Datate e Localizzare	215
	Comunicazione a Due Sensi sul Postulato	216
	Comunicazione a Due Sensi sulla Confusione Precedente	217
	Comunicazione a Due Sensi sul Punto di Mistero	218
	Rudimenti Prima della Malattia o Ferita	219
	Preverifica sulla Confusione Precedente	223
	PTS C/S-1	224
	Comunicazione a Due Sensi sulla Presenza Soppresiva	225
	Interviste PTS	226
	Rudimenti sul Terminale Antagonistico	227
	Ricerca e Scoperta	231

	Comunicazione a Due Sensi sell' Accordo	237
	Comunicazione a Due Sensi sulla Proesta	238
	Comunicazione a Due Sensi sulla Predizione	239
	Comunicazione a Due Sensi sulle Perdite	240
	Havingness	241
	Occuparsi del TA Alto o Basso	248
	L&N, Verificare e Correggere	249
	Malattia o Ferita dopo l' Auditing	250
	Immagine Bloccata (Prima e Dopo)	251
	Risolvere le Ragioni per non Riprendersi	252
	Stanchezza	253
Sezione Dieci		
Risolvere Incoscienza	Assistenza per Persone Inconscie	257
Coma e Shock	Procedimento per Qualcuno che è incosciente	
	Od in Coma	260
	Procedimento per Risolvere Shock o Catatonìa	261
	Il Procedimento "Riporta in Vita"	262
Sezione Undici		
Tavola delle Assistenze	Come Usare Queste Tavole	267
	Tavola delle Assistenze per Ferite	
	Primo Soccorso e Controllo dell' Ambiente	269
	Tavola delle Assistenze per Malattie	
	Trattamento Medico	299
	Tavola delle Assistenze per Specifiche	
	Condizioni o Difficoltà	323
	Tavola delle Assistenze per Bambini	337
	Tavola delle Assistenze per Donne in Gravidanza	
	O che hanno da Poco Partorito	343
	Tavola delle Assistenze per il Posto di Lavoro	347
	Glossario	353
	Riguardo all'Autore	381
	Indice	387
	Libri e Nastri di L. Ron Hubbard	397
	Lista delle Chiese ed Organizzazioni	411

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!

Risultati come questi sono giusto nelle tue mani.

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 Dianetic
- 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 E-Meter; 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

1. La regola base di un'assistenza è farla. Concludila.
2. Chiedi *sempre* il pronto soccorso e l'attenzione medica quando è necessario. 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.
3. 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.")
4. Segui sempre il Codice dell'Auditor.
5. Non scoraggiarti se non ottieni una completa guarigione della persona con una singola seduta di assistenza. Tieni duro finché ottieni un risultato.
6. 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.
7. Non forzare un preclear che è ferito o malato. Egli richiede un auditing molto leggero che sopporta fino a quando starà meglio.
8. Dove è possibile, nel trattare una persona ferita o ammalata, tieni sedute brevi.
9. 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 DELL'11 LUGLIO 1973RB
RIVISTO IL 21 SETTEMBRE 1978

SOMMARIO DELLE ASSISTENZE

Rif.:

HCOB 5 lug. 71RB	Serie del C/S N. 49RB
Riv. 20.9.78	ASSISTENZE
HCOB 23 lug. 71R	ASSISTENZE
Riv. 16.7.78	
HCOB 12 mar. 69 II	PC E PRE-OT FISICAMENTE MALATI
HCOB 24 apr. 69RA I	USO DI DIANETICS
Riv. 20.9.78	
HCOB 14 mag. 69 I	MALATTIA
HCOB 23 mag. 69R	CANCELLARE SEDUTE,
Riv. 11.7.78	NARRATIVI A CONFRONTO DI CATENE DI SOMATICI
HCOB 24 lug. 69R	PC GRAVEMENTE MALATI
Riv. 24.7.78	
HCOB 27 lug. 69	ANTIBIOTICI
HCOB 29 mar. 75RA	SOMMINISTRAZIONE DI ANTIBIOTICI
Riv. 24.3.85	
HCOB 15 gen. 70	GLI USI DELL'AUDITING
HCOB 9 ott. 67RA	ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO
Riv. 13.8.87	
HCOB 2 gen. 71	AUDITING ILLEGALE
HCOB 15 lug. 70R	DOLORI NON RISOLTI
Riv. 17.7.78	
HCOB 7 apr. 72RA	LE CORRETTE ASSISTENZE TRAMITE TOCCO
Riv. 25.8.87	
HCOB 25 ago. 87 II	PROCEDIMENTI DI ASSISTENZA TRAMITE TOCCO, ULTERIORI DATI IN PROPOSITO
HCOB 2 apr. 69RA	ASSISTENZE DI DIANETICS
Riv. 28.7.78	
HCOB 19 lug. 69RA	DIANETICS E LA MALATTIA
Riv. 21.9.78	
HCOB 29 lug. 81 I	LISTE DI VERIFICA COMPLETE DEI PROCEDIMENTI DI ASSISTENZA PER LESIONI E MALATTIE
HCOB 24 apr. 69R II	RISULTATI DI DIANETICS
Riv. 20.7.78	
HCOB 15 ago. 87	PROCEDIMENTO DI ASSISTENZA PER LA PERSONA PRIVA DI SENSI
Nastro: 6110C03 "La confusione precedente"	
HCOB 2 nov. 61	LA CONFUSIONE PRECEDENTE
HCOB 30 lug. 62	UN FACILE INTENSIVO DELL'HGC DI 25 ORE
HCOB 7 giu. 84	Serie del Rundown dei falsi scopi N. 3 LA CONFUSIONE PRECEDENTE: LA NUOVA SCOPERTA TECNICA
Nastro: 5211C12 "Tempo, creare, distruggere, avere"	

Nastro: 5110C15B "Processing sui Postulati"

HCOB 12 mar. 68 ANATOMIA DEGLI ERRORI

La Serie di Dianetics della Nuova Era da N. 1 a N. 18, specialmente:

HCOB 28 lug. 71RB Serie di Dianetics della Nuova Era N. 8RA

Riv. 8.4.88 COME INIZIARE DIANETICS SU UN PC

HCOB 26 giu. 78RA II Serie di Dianetics della Nuova Era N. 6RA

Riv. 15.9.78 ROUTINE 3RA, PERCORRERE ENGRAM PER CATENE

HCOB 18 giu. 78R Serie di Dianetics della Nuova Era N. 4R

Riv. 20.9.78 ASSESSMENT E COME OTTENERE L'ITEM

Lesioni, operazioni, parti, gravi malattie e periodi di intenso shock emotivo meritano tutti di essere risolti con assistenze accurate e complete.

Clear, OT e Clear di Dianetics non vengono più auditi su assistenze di Dianetics, secondari, engram o episodi narrativi. Possono tuttavia ricevere delle Assistenze tramite tocco, Assistenze tramite contatto ecc. Se fossero necessarie ulteriori azioni per occuparsene, è stato sviluppato uno Speciale Rundown di Dianetics della Nuova Era per OT, disponibile presso le AO e a Flag. (Rif.: HCOB 12 set. 78R, DIANETICS PROIBITA SU CLEAR E OT)

Le assistenze di Dianetics della Nuova Era possono essere fatte, come al solito, ogni volta che i preclear ne hanno bisogno.

Qualora fosse necessario, si dovrebbero richiedere esami e diagnosi mediche, e si dovrebbe ricorrere alle cure mediche nei casi in cui queste siano abitualmente efficaci. Poiché un'assistenza, a volte, può celare una vera lesione o un osso fratturato, non si dovrebbero correre rischi, specialmente se il disturbo non risponde con facilità. In altre parole, ove si pensi che vi sia solamente una lieve distorsione, per andare sul sicuro bisognerebbe fare delle radiografie, in particolare se la cosa non risponde immediatamente. Un'assistenza non sostituisce le cure mediche, ma è complementare ad esse. È dubbio persino che una completa guarigione possa essere ottenuta tramite le sole cure mediche mentre è certo che un'assistenza accelera notevolmente la guarigione. In breve, ci si dovrebbe rendere conto che la guarigione fisica non prende in considerazione l'essere né le ripercussioni sulla beingness spirituale della persona.

È lo stato spirituale della persona che PREDISPONE a lesioni e malattie. È l'essere stesso che ne PRECIPITA la manifestazione, come espressione della sua attuale condizione spirituale. Ed è qualsiasi fallimento nel risolvere completamente i fattori spirituali ad esse associati che le PROLUNGA.

Le cause della PREDISPOSIZIONE, della PRECIPITAZIONE e del PROLUNGAMENTO sono fondamentalmente le seguenti:

1. Postulati.
2. Engram.
3. Secondari.
4. Rotture di ARC con l'ambiente, le situazioni, altre persone o la parte del corpo.
5. Problemi.
6. Atti overt.
7. Withhold.
8. Condizione di assenza di comunicazione

Gli aspetti puramente fisici di lesioni, malattie e stress causano una riduzione della capacità e spesso richiedono analisi e cure fisiche da parte di un medico o di un dietologo. Li si potrebbe brevemente catalogare come segue:

- A. Danno fisico alla struttura.
- B. Disturbo di natura patologica.
- C. Insufficienze strutturali.
- D. Struttura eccessiva.
- E. Errori di nutrizione.

- F. Insufficienze nutrizionali.
- G. Eccessi di vitamine e biocomposti.
- H. Carenze di vitamine e biocomposti.
- I. Eccessi di minerali.
- J. Carenze di minerali.
- K. Disfunzione strutturale.
- L. Esame erroneo.
- M. Diagnosi erronea.
- N. Trattamento strutturale erroneo.
- O. Somministrazione di farmaci erronei.

C'è un altro gruppo di fattori che appartengono sia alla categoria spirituale che a quella fisica:

- i. Allergie.
- ii. Assuefazione.
- iii. Abitudini.
- iv. Trascuratezza.
- v. Deperimento.

Ognuna delle cose presenti in uno qualunque di questi tre gruppi può essere causa di un'esistenza personale non ottimale.

Qui non stiamo discutendo di come risolvere interamente ognuno di quei gruppi né dello stato ottimale che può essere raggiunto o mantenuto. Ma dovrebbe essere evidente che c'è un livello al di sotto del quale la vita non è molto tollerabile. Il livello di sanità che una persona può raggiungere, o il livello di efficienza o attività, è un argomento del tutto diverso.

Certamente la vita non è molto tollerabile per una persona che è stata ferita o che è malata, per una donna che ha appena partorito, per chi ha appena subito un grave shock emotivo. E non c'è nessuna ragione per cui una persona debba rimanere in uno stato così basso, in particolare che vi debba rimanere per settimane, mesi o anni, quando potrebbe essere ASSISTITA in misura notevole a guarire nel giro di ore, giorni o settimane.

In effetti è una sorta di pratica crudele permettere, per trascuratezza, che una persona resti in tale stato quando si può imparare a darle sollievo, si può mettere in pratica tale metodo e darle effettivamente sollievo.

Noi ci occupiamo principalmente del primo gruppo, da 1 a 8. Il gruppo non è elencato nell'ordine in cui ci si occupa di esso ma nell'ordine in cui ha influenza sull'essere.

Si è diffusa l'idea che ci si occupa delle lesioni solo con le Assistenze tramite tocco. Questo è vero per qualcuno che, come auditor, abbia solo una conoscenza superficiale di Scientology. Questo vale per qualcuno che si trovi in una tale sofferenza o stato di caso (che dovrebbe essere abbastanza brutto) da non poter rispondere all'auditing regolare.

Ma uno Scientologist non ha davvero alcun interesse ad “avere solo una conoscenza superficiale” di quelle tecniche di auditing che potrebbero salvare la sua vita o quella di altri. Ed è molto raro il caso che non può sottoporsi all'auditing regolare.

La vera causa della mancata risoluzione di tali condizioni è allora da ricercarsi in (IV), TRASCURATEZZA. E quando c'è trascuratezza, è molto probabile che segua (V), DEPERIMENTO.

Non è necessario essere un medico per portare qualcuno dal medico. Non è necessario essere un medico per osservare che una cura medica non dà risultati sul paziente. E non è necessario essere un medico per risolvere situazioni causate 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 raggiunti spiritualmente. Il primo di questi stati potrebbe essere classificato come “umanamente tollerabile”. Le assistenze rientrano in questa categoria. Il secondo è: “spiritualmente migliorato”. L'auditing dei gradi rientra in questa seconda categoria.

Qualunque ministro (e questo è valido 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 di far guarire. Certamente non vuol essere una cura. Ciò che fa è ASSISTERE L'INDIVIDUO A GUARIRE SE STESSO O AD ESSERE GUARITO DA UN ALTRO AGENTE RIMUOVENDO I MOTIVI CHE HANNO PRECIPITATO IL MANIFESTARSI DELLA SUA CONDIZIONE E L'HANNO PROLUNGATA, NONCHÉ 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 visto dai medici e, in base a reali documentazioni dei risultati, è veramente molto al di là delle capacità della psicologia, psichiatria e della "terapia mentale" così come viene praticata da queste discipline.

In breve, l'assistenza rientra decisamente e interamente nel campo dello spirito ed è tradizionalmente di competenza della religione.

Un ministro dovrebbe rendersi conto del potere che risiede nelle sue mani e delle capacità potenziali che ha quando è addestrato. In presenza della sofferenza il suo contributo è: rendere la vita tollerabile. Può anche abbreviare il periodo di guarigione e può addirittura rendere possibile la guarigione quando altrimenti non potrebbe avvenire.

Quando un ministro si trova di fronte qualcuno che è stato ferito o è malato, che ha subito un'operazione o che ha sofferto un grave shock emotivo, dovrebbe essere attrezzato e dovrebbe fare quanto segue.

Un'ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO, quando è possibile e indicato, finché la persona non abbia ristabilito la sua comunicazione con il luogo dell'universo fisico. Fino a F/N.

Un'ASSISTENZA TRAMITE TOCCO finché la persona non abbia ristabilito la comunicazione con la parte o parti fisiche lese. Fino a F/N.

OCCUPARSI DI QUALSIASI ROTTURA DI ARC che possa essere esistita a quel tempo (a) con l'ambiente, (b) con un'altra persona, (c) con altri, (d) con lui stesso, (e) con la parte del corpo o con il corpo, e (f) con qualsiasi insuccesso nel guarire immediatamente. Ciascuno fino a F/N.

OCCUPARSI DI QUALUNQUE PROBLEMA che la persona può aver avuto (a) al tempo della malattia o lesione, (b) successivamente a causa della sua condizione. Ciascuno fino a F/N.

OCCUPARSI DI QUALUNQUE ATTO OVERT che la persona può pensare di aver commesso (a) a se stessa, (b) al corpo, (c) a un'altra persona e (d) ad altri. Ciascuno fino a F/N.

OCCUPARSI DI QUALUNQUE WITHHOLD (a) che la persona può aver avuto in quel momento, (b) qualsiasi withhold successivo, e (c) qualsiasi idea di dover trattenere il corpo dal lavoro, dagli altri, o dall'ambiente, per il fatto di essere fisicamente incapace di avvicinarvisi.

PERCORRERE L'EPISODIO STESSO con R3RA Narrativa in Quad fino a cancellazione e pieni EP. Si verifica se c'è l'interesse. È sottinteso che il Flusso 1 era l'episodio fisico stesso, non necessariamente qualcosa fatto alla persona bensì qualcosa che le è successo. (Rif.: HCOB 26 giu. 78RA, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 6RA, ROUTINE 3RA, PERCORRERE ENGRAM PER CATENE; HCOB 28 giu. 78RA, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 7RA, COMANDI DI R3RA; HCOB 28 lug. 71RB, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 8RA, COME INIZIARE DIANETICS SU UN PC)

OCCUPARSI DI QUALUNQUE SECONDARIO, vale a dire reazioni emozionali, stress o shock avvenuti prima, durante o dopo la situazione. I Secondari Narrativi vengono percorsi con la R3RA Narrativa in Quad. Ne viene verificato l'interesse. È importante ottenere l'inizio più remoto dell'episodio e continuare a verificare, ogni volta che lo attraversi, se esiste un inizio più remoto. (Rif.: HCOB 26 giu. 78RA, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 6RA, ROUTINE 3RA, PERCORRERE ENGRAM PER CATENE; HCOB 28 giu. 78RA, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 7RA, COMANDI DI R3RA; HCOB 28 lug. 71RB, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 8RA, COME INIZIARE DIANETICS SU UN PC)

PREASSESSMENT DELL'EPISODIO portando ad un completo EP di Dianetics tutti i somatici connessi con l'episodio a cui il pc è interessato. La completa procedura di preassessment è data nell'HCOB 18 giu. 78R, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 4R, ASSESSMENT E COME OTTENERE L'ITEM, e nelle pubblicazioni sopraccitate.

COMUNICAZIONE A DUE SENSI SUL POSTULATO. Si fa comunicazione a due sensi su argomenti tipo: "qualunque decisione di essere danneggiato" o altre espressioni simili. Questo viene fatto solo se la persona non ha già scoperto che aveva delle decisioni collegate all'episodio. Si continua fino a F/N. Si deve stare attenti a non invalidare la persona.

Laddove una persona abbia subito una lesione, abbia ricevuto un'assistenza tramite contatto o tramite tocco e abbia poi ricevuto un esame medico con relativo trattamento, le viene dato il resto non appena è in grado di essere audita. In questo caso, la regola dei "5 giorni" per le droghe non è valida. Ma se la persona ha ricevuto un'assistenza mentre faceva uso di droghe, quando ne ha smesso l'uso si deve riprendere il caso ed audire fino a scaricare la parte relativa alle droghe, o per lo meno assicurarsi che nulla sia rimasto nascosto a causa delle droghe. Non è inconsueto che una persona, nel periodo iniziale dell'auditing, non ricordi certe parti di un trattamento od operazione, e che poi veda saltar fuori improvvisamente una delle parti mancanti dell'episodio giorni, mesi o persino anni dopo. QUESTA è la ragione per cui le lesioni o le operazioni talvolta sembrano persistere nonostante sia stata fatta un'assistenza completa: una parte dell'episodio era stata lasciata irrisolta poiché durante l'operazione sussisteva una condizione di narcosi; tali frammenti potrebbero saltar fuori inaspettatamente nell'auditing di routine o su qualche altra catena apparentemente non correlata. (Rif.: HCOB 15 lug. 71RD III, Serie di Dianetics della Nuova Era N. 9RC, OCCUPARSI DELLE DROGHE e HCOB 19 mag. 69RA, ASSESSMENT DEGLI ANTECEDENTI DEI CASI DI DROGA E ALCOOL)

Può succedere che una persona si trovi nel bel mezzo dell'auditing di qualche grado al momento della lesione o malattia o quando riceve uno shock emotivo. Sorge allora un problema: interrompere o no l'auditing del grado per occuparsi della situazione? È una domanda difficile. Ma certamente la persona non può andare avanti con l'auditing dei gradi mentre è turbata o malata. La risposta usuale è di dare una completa assistenza e riparare il caso al fine di riportarlo all'auditing del grado. La questione tuttavia può essere complicata poiché anche qualche errore nell'auditing del grado può essere presente, non a causare la malattia o l'incidente, ma a complicare l'assistenza. Tale questione viene risolta completamente solo attraverso lo studio del caso da parte di un C/S competente. L'importante è non lasciare che la persona continui a soffrire mentre si consuma il tempo per prendere una decisione.

CONFUSIONE PRECEDENTE: a un periodo di confusione seguono delle idee fisse. Questo vale anche per gli engram che si bloccano sotto forma di lesioni fisiche. Una guarigione lenta, dopo che un engram è stato percorso, può essere causata dal meccanismo della confusione precedente. L'engram dell'incidente o della lesione può essere un dato stabile in una confusione. Con una comunicazione a due sensi, verificate se esisteva una confusione prima dell'incidente, lesione o malattia. Se così fosse, si può fare comunicazione a due sensi su di essa fino a F/N.

PUNTO DI MISTERO: spesso c'è qualche parte di un episodio che è misteriosa per il pc. L'engram stesso può bloccarsi in un mistero. Un thetan potrebbe essere chiamato "sandwich di mistero", poiché tende a rimanere appiccicato ai misteri. Fate comunicazione a due sensi su qualunque aspetto misterioso dell'episodio. Fate comunicazione a due sensi fino a F/N, realizzazione e VGI.

PRESENZA SOPPRESSIVA: errori, incidenti o lesioni avvengono in presenza di soppressione. Occorre sapere se qualche influenza o fattore soppressivo esistevano appena prima dell'episodio che viene trattato. Potrebbe essere l'area in cui è avvenuto o le persone con cui il pc aveva appena parlato. Fate comunicazione a due sensi su qualsiasi presenza soppressiva o invalidante che può essere stata la causa della commissione di un errore o del verificarsi dell'incidente. Fate comunicazione a due sensi fino a F/N, realizzazione, VGI.

ACCORDO: fatevi dire qualsiasi accordo che la persona possa aver avuto nell'episodio o con l'episodio. Di solito vi è un punto in cui la persona è d'accordo con qualche parte della situazione. Se questo punto viene trovato, tende a sbloccare il pc dal continuare a concordare sull'essere malato o ferito.

PROTESTA: fate comunicazione a due sensi su qualunque protesta presente nell'episodio.

PREVISIONE: la persona generalmente si preoccupa per la sua guarigione. Un'indebita preoccupazione in proposito può prolungare gli effetti nel tempo. Fate comunicazione a due sensi su: (a) in quanto tempo si aspetta di guarire, (b) fate sì che quella persona vi dica tutte le previsioni che gli altri hanno fatto in proposito. Fate comunicazione a due sensi sulla cosa fino a F/N, realizzazione, VGI. NB: evitate di lasciare che la persona preveda che le ci vorrà molto facendola parlare più a lungo.

PERDITE: una persona che ha appena subito una perdita può ammalarsi. Ciò è particolarmente valido per i raffreddori. Fate comunicazione a due sensi su qualsiasi cosa che il pc può aver perso, fino a F/N.

TEMPO PRESENTE: una persona malata o ferita è fuori dal tempo presente. Perciò è vitale impiegare l'HAVINGNESS in tutte le sedute di assistenza. Questo non solo rimedia all'havingness, ma porta anche il preclear nel tempo presente.

TA ALTO O BASSO: se non si riesce a far scendere il TA durante le assistenze, si dovrebbe usare una C/S 53RM per portarlo sotto controllo. Dev'essere fatta da un auditor che sappia usare l'E-Meter e ottenere delle read.

MALATTIA DOPO L'AUDITING: può succedere che il pc si ammali dopo essere stato audito, nel caso che l'“auditing” contenga dell'out-tech. Se ciò si verifica, o si sospetta che questo sia il caso, il pc dovrebbe ricevere l'assessment di un Modulo verde, solo da un auditor che sappia usare bene l'E-Meter e che grazie al suo TR 1 ottenga delle read. Ci si occupa poi delle read del Modulo verde. Out-int, liste mal fatte, withhold mancati, rotture di ARC ed engram incompleti o sbagliati sono gli errori più comuni.

PRIMA-DOPO: quando un pc ferito o malato è così bloccato da avere un'immagine fissa che non si muove, si può smuoverla chiedendogli di rievocare una cosa avvenuta prima dell'episodio e poi una cosa avvenuta dopo di esso. Questo “smuoverà l'engram” e modificherà il punto bloccato.

INCOSCENZA: un pc può essere audito anche se è in coma. I procedimenti da usare sono oggettivi, non procedimenti che implicino significanze. Uno dei procedimenti consiste nell'usare la sua mano per raggiungere e lasciare un oggetto, ad esempio un cuscino o una coperta. Mentre si danno i comandi, si fa in modo che la mano li esegua. Quando il pc è in coma e non può parlare, si può anche concordare un “sistema di segnali” tenendo la sua mano e dicendogli di stringere una volta per dire sì, due volte per dire no. Sorprendentemente il pc spesso risponde e in questo modo gli si possono porre delle domande.

ASSISTENZE PER LA FEBBRE: c'è un HCOB, l'HCOB 23 lug. 71R, ASSISTENZE, su come fare delle assistenze per far scendere la febbre. Il procedimento fondamentale consiste nel far tenere fermi degli oggetti, in modo ripetitivo.

Abbastanza spesso una lesione o malattia si risolve miracolosamente prima che si siano fatte tutte le azioni possibili. Se questo avviene, si deve porre fine a qualunque ulteriore assistenza.

Si deve mantenere abbastanza leggero l'auditing che viene dato a persone ferite o malate. Errori nei TR (ad esempio un cattivo TR 4) ed errori nella tecnologia ricadono pesantemente sul pc. Una persona malata o ferita può essere facilmente resa confusa dall'auditing, se i procedimenti sono troppo pesanti per lei e se l'auditor commette errori. Tecnologia corretta e molto esatta, buoni TR, sedute nelle quali si fa un buon uso dell'E-Meter sono le uniche cose che dovrebbero essere consentite nelle assistenze.

SOMMARIO

La religione esiste in non lieve misura per risolvere i turbamenti e le angosce della vita. Ciò include disagi spirituali a causa di cattive condizioni fisiche.

Prestare soccorso alle angosce spirituali della sua gente faceva parte dei doveri di un ministro molto tempo prima degli Apostoli. I ministri si occupavano principalmente dell'elevazione e del miglioramento spirituale. Ma quando la sofferenza fisica lo impediva, essi agivano. Dedicarsi solo all'alleviamento dei disagi fisici equivale naturalmente ad affermare che il corpo è più importante della beingness spirituale della persona, il che naturalmente non è vero. Ma l'angoscia fisica può distrarre a tal punto un essere da fargli abbandonare qualunque aspirazione al miglioramento e cominciare a cercare qualche modo per mettere fine alla sua sofferenza. La specialità del medico è la cura della malattia fisica o delle condizioni fisiche non ottimali. In alcuni casi vi riesce. Non è un'invasione del suo campo assistere un paziente ad avere maggiori potenzialità di guarigione. E i disturbi che sono di natura esclusivamente spirituale non appartengono alla medicina.

Lo "psich-iatra" e lo "psic-ologo" d'altro canto trassero i loro nomi dalla religione, poiché "psiche" significa anima. In base a statistiche reali, costoro non hanno tanto successo quanto i preti nell'alleviare l'angoscia mentale. Ma al giorno d'oggi cercano di farlo usando droghe o ipnosi o mezzi fisici. Danneggiano più di quanto aiutino.

Il ministro ha la responsabilità, nei confronti della sua gente e di coloro che lo circondano, di alleviare la sofferenza. Ha molti modi per farlo. Ha abbastanza successo nel farlo e non ha bisogno né fa uso di droghe, ipnosi, shock, chirurgia o violenza. Finché la sua gente non giunge a un livello in cui non ha alcuna necessità di cose fisiche, il suo dovere è di impedire il loro decadimento spirituale o fisico, alleviando, dove può, la loro sofferenza.

Il suo principale metodo per farlo è l'ASSISTENZA.

Poiché la conoscenza per farle esiste e poiché la capacità di farle si acquisisce facilmente, egli non ha davvero alcun diritto di trascurare coloro del cui benessere è responsabile, poiché solo allora potrà condurli a più alti livelli di realizzazione spirituale.

Un auditor ha in suo potere la capacità di far guarire i pc in modo spettacolare. Questo potere è in diretto rapporto con la sua impeccabilità in quanto auditor. Solo la tecnologia più esatta e appropriata produce il risultato desiderato.

Se veramente volete aiutare i vostri simili, vale veramente la pena di avere questa esatta abilità e ottenere questi risultati.

L. RON HUBBARD
FONDATORE

HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex

HCO BULLETIN DEL 12 MARZO 1969
Pubblicazione II

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 post-lesione (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 frantesi 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 audito 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 lamenti, 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 rendano 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 lì 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

HUBBARD COMMUNICATIONS OFFICE
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN DEL 2 APRILE 1969RA
RIVISTO IL 28 LUGLIO 1978

ASSISTENZE DI DIANETICS

L'uso di Dianetics da parte dei medici

Ci sono un'infinità di cose da dire per un corretto trattamento medico nei confronti dei malati fisici e mentali.

La "malattia mentale" il più delle volte è l'estrema sofferenza repressa di una reale malattia e lesione fisica.

"Trattare" questa estrema sofferenza con elettroshock e "operazioni al cervello" è un reato da tribunale di Norimberga ed è incriminabile come mutilazione od omicidio.

Il trattamento medico della "malattia mentale" richiede una certa consapevolezza sia dell'ambiente che lo circonda che del tempo presente, da parte del paziente. Di solito queste cose sono abbastanza intollerabili, così la persona sprofonda nel passato per sfuggire all'angoscia del presente.

Un'ASSISTENZA TRAMITE TOCCO data a tali persone lese permette che avvenga la guarigione, riportando – in una certa misura – la persona al presente e all'ambiente che la circonda.

Dopo un trattamento medico, la guarigione potrebbe anche non avvenire rapidamente se la persona "mentalmente malata" o fisicamente malata in modo cronico rimane nel passato, incapace di stare di fronte al presente.

Perciò l'Assistenza tramite tocco accelera – e spesso permette – la guarigione dopo un trattamento medico; a volte, nel caso di malattie e lesioni di poco conto, consente al medico di ottenere la guarigione senza ulteriore trattamento.

Ci sono l'ASSISTENZA TRAMITE TOCCO, l'ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO e l'ASSISTENZA TRAMITE AUDITING.

L'Assistenza tramite tocco, fatta come descritto altrove, porta l'attenzione del paziente alle aree del corpo lese o malate. Quando l'attenzione viene ritirata da queste aree, lo stesso accade alla circolazione, ai flussi nervosi e all'energia, il che da una parte limita il nutrimento delle aree e dall'altra ostacola l'espulsione dei prodotti di rifiuto. Alcuni antichi guaritori attribuivano notevoli influssi e qualità alla "imposizione delle mani". Probabilmente l'elemento che funzionava in questa pratica era semplicemente il fatto di innalzare la consapevolezza dell'area malata e di ripristinare i fattori della comunicazione fisica.

L'ASSISTENZA TRAMITE CONTATTO, quando la si può fare, è straordinaria. Si porta il paziente nell'area in cui avvenne la lesione e si fa in modo che la parte lesa entri dolcemente in contatto con essa parecchie volte. Improvvisamente si libererà un dolore e la lesione, se lieve, diminuirà o svanirà. Anche questo è un fattore di comunicazione fisica: è come se la parte del corpo si fosse ritirata da quell'esatto punto dell'universo fisico.

Prima che possa avvenire la guarigione spesso è necessario ripristinare la consapevolezza.

Il prolungarsi di una lesione cronica avviene in assenza di comunicazione fisica con l'area colpita o con il punto nell'universo fisico in cui avvenne la lesione.

L'ASSISTENZA TRAMITE AUDITING viene fatta da un auditor addestrato usando un E-Meter.

Consiste nel "percorrere fino a cancellazione" l'esperienza fisicamente dolorosa, incidente, malattia, operazione o shock emotivo che la persona ha appena subito. Se viene fatta correttamente cancella il "trauma psichico" e accelera la guarigione in misura notevole.

Oltre alle assistenze, c'è l'auditing di Dianetics di una persona la cui malattia è nella fase acuta: questo risolve malattie e lesioni passate e presenti cancellando il "trauma fisico".

Quest'ultima è un'attività che richiede una certa perizia. I medici professionisti che ritengono che tali cose non abbiano delle cause, naturalmente non riusciranno ad individuare le cause.

Una malattia può essere composta, diciamo, da mal di testa, nausea, apatia e debolezza.

Tale malattia può essere bizzarra, senza una ragione medica.

Se innanzitutto si fa trovare e dire al paziente quale shock avvenne quando la malattia ebbe inizio, facendosi dire quando questo si verificò e facendoselo raccontare, la "malattia" si attenuerà e lo stato emotivo cambierà; questo viene chiamato "sollievo dell'affezione".

Se poi gli fate trovare un esempio precedente simile, gli fate trovare la data e glielo fate raccontare, può esserci un ulteriore "sollievo dell'affezione".

Se nel paziente non si manifestano i buoni indicatori, il sorriso, ecc., gli chiedete di nuovo di trovare un episodio precedente, lo datate e lo fate raccontare.

Le persone fisicamente malate si dividono in due classi: “malati acuti” e “malati cronici”. Una persona malata in modo acuto è malata temporaneamente o momentaneamente, e una persona malata in modo cronico è semplicemente sempre malata.

Su un pc malato in modo acuto non si audiscono pesanti procedimenti sugli engram. Si fanno Assistenze tramite tocco e si fanno dare da un auditor di Scientology i procedimenti esposti nella Serie del C/S N. 9, HCOB 21 giu. 70, Sezione quarta “Pc malati”.

Non cercate di audire pesanti catene engramiche su pc malati in modo acuto, poiché fisicamente non sono all'altezza, non possono sopportare la seduta abbastanza a lungo da concludere qualcosa con una catena, e di solito tutto quello che succede è che il pc si sente confuso e rimane restimolato. Si possono fare Assistenze tramite tocco e leggeri Procedimenti Oggettivi.

Con un pc cronicamente malato puoi iniziare esattamente come faresti con un pc malato in modo acuto, con la differenza che, quando migliora, puoi cancellare con la R3RA Narrativa l'esperienza fisicamente dolorosa che la persona ha appena attraversato. Dopo di che puoi continuare la regolare Dianetics della Nuova Era.

Inutile dire che tutto ciò richiede un auditor competente, comunque questa competenza può essere acquisita in un corso di addestramento di Dianetics.

La cosa importante è non dire al paziente ciò che ha provocato la malattia, ma lasciare che sia lui a dirtelo, altrimenti il sintomo viene represso.

Ognuna di queste assistenze va affrontata in modo calmo, gentile, permissivo, senza mai forzare il paziente, pronunciando solo le parole richieste per fare il procedimento.

Le persone temporaneamente malate di mente a causa di uno shock emotivo, nel caso in cui non vi sia alcuna malattia di tipo medico, dovrebbero essere lasciate riposare e poi dovrebbero essere trattate con un'assistenza come quella di cui sopra o con del normale auditing di Dianetics. Il più delle volte, riposo e assenza di ulteriori molestie determinano il ritorno alla sanità mentale in breve tempo, ad esempio alcuni giorni; ma questo non avviene in un'atmosfera di terrore come quella di una clinica psichiatrica, in cui il paziente corre il rischio di essere danneggiato o ucciso. L'elettroshock prolunga la condizione e la chirurgia al cervello naturalmente non è un trattamento bensì un assassinio, poiché, nel migliore dei casi, priva la persona della sua capacità di coordinazione e nel peggiore le accorcia la vita.

Fa eccezione naturalmente l'occasionale e raro tumore al cervello, ma si tratta di una questione medica, non psichiatrica, indipendentemente dalle manifestazioni esibite dalla persona. Infatti la maggior parte delle persone malate dal punto di vista medico, manifesta, a un certo stadio della malattia, dei sintomi di sconvolgimento mentale.

Si può accelerare la guarigione di malattie o lesioni di carattere medico, quali ossa fratturate o postumi di parto o di operazioni, audendo con Dianetics il trauma risultante subito dopo un completo trattamento o cura medica. Secondo prove fatte su alcune migliaia di casi, il fattore di miglioramento equivale a circa un terzo del normale tempo di guarigione.

Tale auditing viene fatto con la consueta procedura di Dianetics.

Oltre alle assistenze di cui sopra, vi è il regolare auditing di Dianetics che risolve disturbi cronici e previene future malattie, così come migliora lo stato di benessere di una persona.

I meccanismi della mente portati alla luce in Dianetics sono di grande utilità nel campo della medicina.

Sono facili e veloci da applicare.

Circa un mese di addestramento è tutto quello che serve per familiarizzare una persona intelligente e istruita con i fondamenti e la pratica necessari per le assistenze.

Naturalmente, per addestrare un auditor di Scientology competente, è necessario un tempo molto più lungo, ma questo non è l'argomento del presente scritto.

Non vi è alcun conflitto di interessi tra Dianetics e qualunque professione volta a curare. I materiali e gli scritti di Dianetics sono a completa disposizione.

Vi è un conflitto tra Dianetics e pratiche politiche, quali la psichiatria, poiché l'elettroshock, le operazioni al cervello e la degradazione generale della persona possono impedire il recupero del paziente per mezzo di Dianetics.

Dal momento che ora esistono delle risposte alla malattia mentale, non vi è più motivo di continuare con soluzioni medioevali o fasciste al problema dei malati psicosomatici o mentali. Noi stiamo facendo tutto quanto è in nostro potere, lottando contro incredibili opposizioni, per porre fine alla tortura e all'uccisione dei malati di mente, indipendentemente dai fini politicamente "desiderabili" concepiti da alcuni gruppi.

Dianetics, come qualunque altro vero trattamento, come l'aspirina o la penicillina, era originariamente destinata a occuparsi della causa fondamentale ed evidente delle malattie psicosomatiche. Le prime ricerche furono destinate ad aiutare i prigionieri di guerra alleati, degradati dai campi di prigionia giapponesi e cinesi che, dopo il giorno della resa nipponica, furono trasferiti all'ospedale della marina di Oak Knoll. In seguito, nel 1954, in uno stato di sviluppo molto più avanzato, Dianetics venne impiegata con successo per sradicare le conseguenze riportate dai prigionieri alleati della guerra di Corea, che erano stati sottoposti al lavaggio del cervello da parte dei Russi. Il soggetto è stato migliorato, è stato reso più facile da insegnare e da applicare, e i suoi risultati sono continuamente migliorati in un periodo complessivo di 29 anni. Nel 1969 è stata completamente aggiornata come Dianetics standard. Nel 1978 è stata ulteriormente perfezionata come Dianetics della Nuova Era. Ha molto successo ed è ampiamente usata in tutto il mondo.

L. Ron Hubbard
Fondatore

SEZIONE UNO: ASSISTENZE DI BASE PER MALATTIE E FERITE

Assistenze
di Base
per Malattie
e Ferite

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, dovresti 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.

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

3. Dì 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*

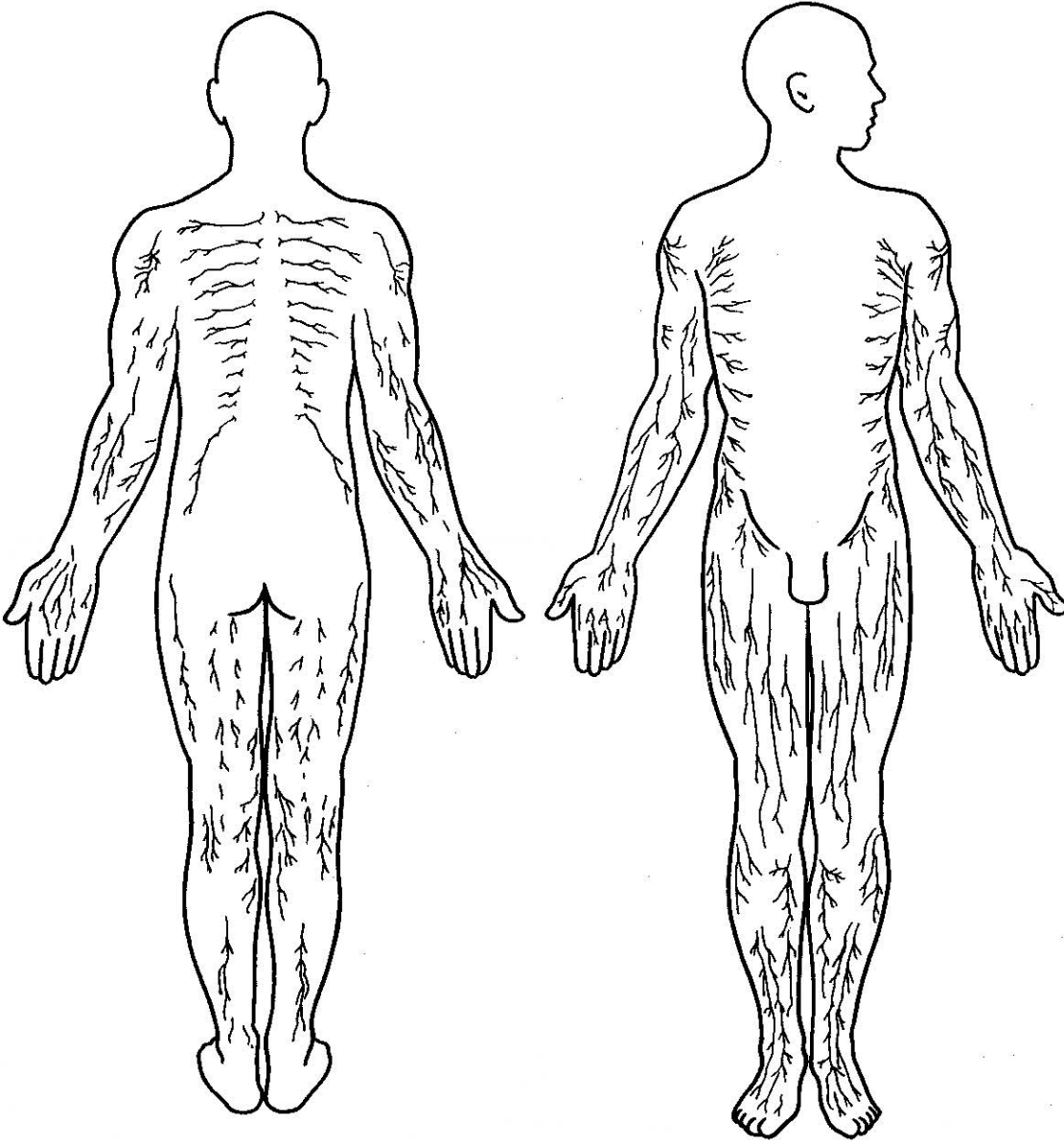
Uso del Procedimento: si usa per mettere in ordine le giunture e la spina dorsale.

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.



continua

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.

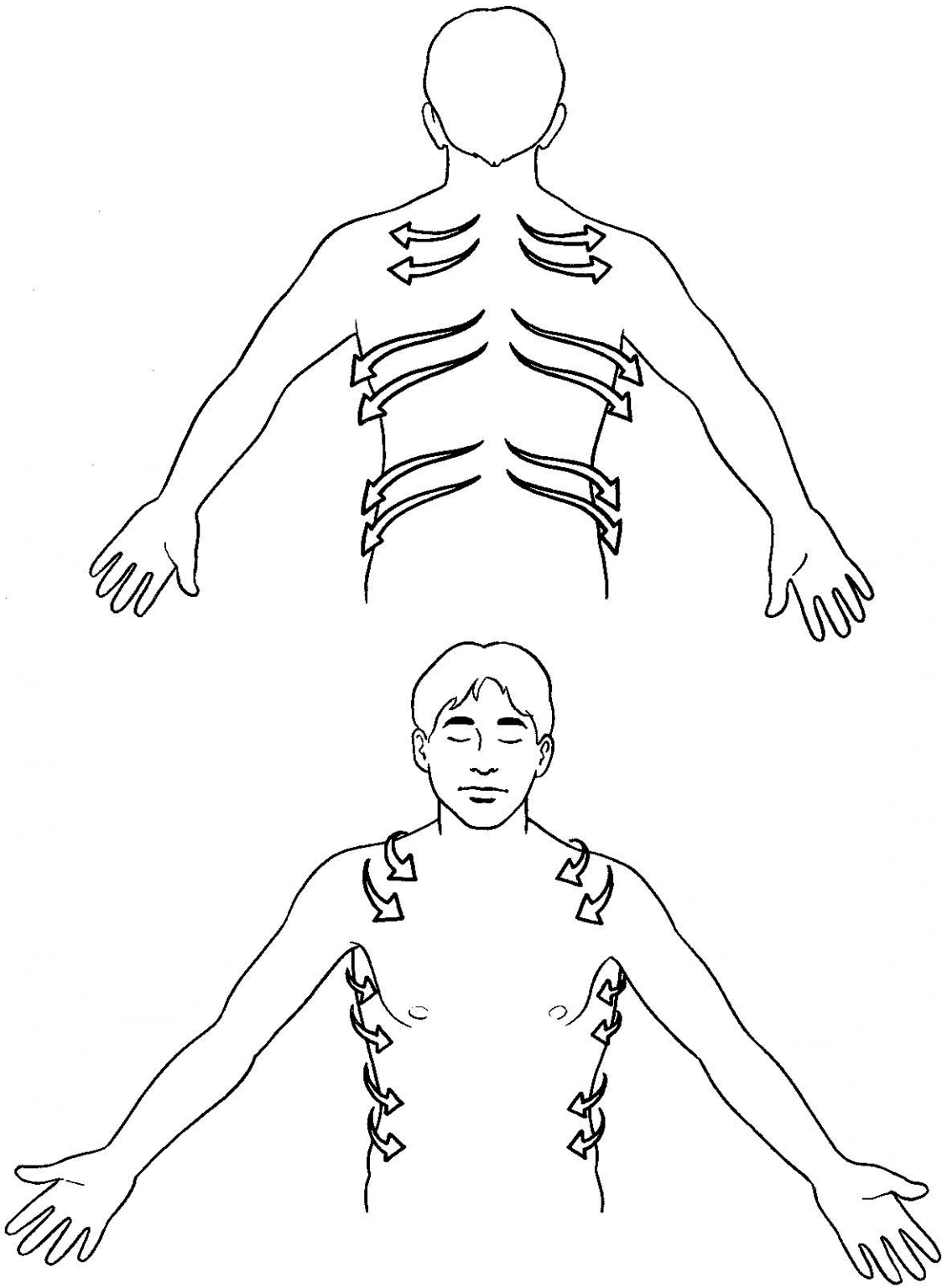
L'Assistenza per i Nervi consiste nel liberare delicatamente le onde stazionarie nei canali nervosi del corpo.

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.)



continua

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.

continua

Se viene data più di una seduta di questo procedimento, la posizione del corpo può essere variata per avvantaggiarsi nell'avere 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

continua

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

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

RAGGIUNGERE E LASCIARE SU PARTI DEL CORPO MALATE O FERITE

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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 FERÌ 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 sia 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.

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

continua

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,
"Sommario di un Intensivo"
Conferenza 2 Mag. 55,
"Conferenza dell'Auditor dello Staff"
Conferenza 26 Feb. 57,
"Il Triangolo dell'ARC e le Scale Associate"

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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 là.”**
6. **“Non c'è niente là.”**

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'avere 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.

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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.

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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.

Assistenze
Supplementari
per il
Trattamento
di Ferite
e Malattie

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 inconfontabili e tu devi farglielo fare.

SEZIONE TRE: ASSISTENZE PER OCCUPARSI DI SPECIFICHE DIFFICOLTA'

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

COME RENDERE SOBRIA UNA PERSONA

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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. **“Mettilo dolore nel muro a sinistra.”**
2. **“Mettilo dolore nel muro a destra.”**
3. **“Mettilo dolore nel muro di fronte.”**
4. **“Mettilo dolore nel muro dietro.”**
5. **“Mettilo dolore nel soffitto.”**
6. **“Mettilo dolore nel pavimento.”**

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

1. **“Mettilo nessun dolore nel muro a sinistra.”**
2. **“Mettilo nessun dolore nel muro a destra.”**
3. **“Mettilo nessun dolore nel muro di fronte.”**
4. **“Mettilo nessun dolore nel muro dietro.”**
5. **“Mettilo nessun dolore nel soffitto.”**
6. **“Mettilo 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)

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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.

continua

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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 “Impedisigli di Andare Via” (“Impedisci all'auto di andare via”) e “Qualcosa di Peggioro” (“Dimmi qualcosa peggioro 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”

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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.

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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”

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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.”

continua

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. **“Mettili nel muro a sinistra l’affermazione,
‘Questo significa andare in_____.’ ”**
2. **“Mettili nel muro di fronte l’affermazione,
‘Questo significa andare in_____.’ ”**
3. **“Mettili nel muro a destra l’affermazione,
‘Questo significa andare in_____.’ ”**
4. **“Mettili nel muro dietro l’affermazione,
‘Questo significa andare in_____.’ ”**
5. **“Mettili nel soffitto l’affermazione,
‘Questo significa andare in_____.’ ”**
6. **“Mettili 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. **“Mettilo nel muro a sinistra l’affermazione,
‘Questo significa non andare in_____.’ ”**
8. **“Mettilo nel muro di fronte l’affermazione,
‘Questo significa non andare in_____.’ ”**
9. **“Mettilo nel muro a destra l’affermazione,
‘Questo significa non andare in_____.’ ”**
10. **“Mettilo nel muro dietro l’affermazione,
‘Questo significa non andare in_____.’ ”**
11. **“Mettilo nel soffitto l’affermazione,
‘Questo significa non andare in_____.’ ”**
12. **“Mettilo 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? Metti ‘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. **“Mettili nel muro a destra l’affermazione,
‘Questo significa stare in_____.’ ”**
4. **“Mettili nel muro dietro l’affermazione,
‘Questo significa stare in_____.’ ”**
5. **“Mettili nel soffitto l’affermazione,
‘Questo significa stare in_____.’ ”**
6. **“Mettili 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. **“Mettili nel muro a sinistra l’affermazione,
‘Questo significa non stare in_____.’ ”**
8. **“Mettili nel muro di fronte l’affermazione,
‘Questo significa non stare in_____.’ ”**
9. **“Mettili nel muro a destra l’affermazione,
‘Questo significa non stare in_____.’ ”**
10. **“Mettili nel muro dietro l’affermazione,
‘Questo significa non stare in_____.’ ”**
11. **“Mettili nel soffitto l’affermazione,
‘Questo significa non stare in_____.’ ”**
12. **“Mettili 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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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 rassicurato. Il modo per rassicurarlo 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, pagina 51)

Un Procedimento di Havingness (Sezione 2, pagina 87)

Impediscigli di Andare Via (Sezione 2, pagina 74)

UN PROCEDIMENTO PER LA PARALISI

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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 E'

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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.”**

Otteni 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.”

Otteni 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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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 ThetaParte 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?”

Ottieni 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

Assistenze
per Occuparsi
di Specifiche
Difficoltà

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

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 da 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 causa 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

Assistenze
per Bambini

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:

“Mettila tua attenzione sulla mia mano,”

e mettila 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.

continua

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, tenderà perlomeno di fare l'assistenza. Sentirai il tremore 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

Assistenze
per Bambini

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:

“BehMi 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?”

“Noè 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 rallegrerà.
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

Assistenze per
la Gravidanza
ed il
Postpartum

ASSISTENZA PER UNA DONNA CHE HA DIFFICOLTA' CON IL PARTO

Assistenze per
la Gravidanza
ed il
Postpartum

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: HCOB 20 Dic. 58,
DARE PROCEDIMENTI AD UNA NUOVA MADRE

Uso del Procedimento da usare su una donna che ha appena partorito.

Informazione: l'Havingness si usa su una donna dopo che ha partorito ed è molto importante per una nuova madre.

Procedura:

Subito dopo il parto, la donna dovrebbe percorrere Havingness Semplice, preferibilmente data dal marito.

Havingness Semplice:

Il comando è:

“Guarda qui intorno e trova qualcosa che tu hai.”

Questa Havingness 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 Havingness Effettiva:

Havingness Effettiva:

L'Havingness Effettiva consiste di tre comandi. I comandi sono:

1. “Guarda qui intorno e trova qualcosa che tu hai.”

Percorrilo finché è scarico. (Un comando è scarico quando il ritardo di comunicazione è 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 è anche scarico quando avviene una realizzazione oppure viene riguadagnata un'abilità.) Quindi percorri il seguente comando:

2. “Guarda qui intorno e trova qualcosa che faresti rimanere.”

Percorrilo finché è scarico.

3. “Guarda qui intorno e trova qualcosa alla quale permetteresti di scomparire .”

Percorrilo finché è 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 partorito e che non sta bene.

Informazione: con questo procedimento ci si è occupati con successo di una donna che era ancora in ospedale, poiché era debole, 15 giorni dopo la nascita del bimbo.

Procedura:

Questi comandi non 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 quel punto?” per assicurarsi 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

Assistenze per
la Gravidanza
ed il
Postpartum

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 sì 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

Assistenze per
la Febbre

ASSISTENZA PER LA FEBBRE

VERSIONE A

Assistenza per
la Febbre

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 VGL.

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

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. **“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.

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. **“Impediscigli 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 “Impedisigli di Andare Via” come descritto in precedenza.

Procedura:

Dopo aver percorso “Impedisigli 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

Assistenze per
il Posto
di Lavoro

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

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 Quad 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 Quad. 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 Quad.

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:

Preaccertare 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

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.

continua

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

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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
VALUTATO
INVALIDATO
ATTENTO A
NON RIVELATO
FATTO NOT-IS
SUGGERITO
FATTO UN ERRORE
PROTESTATO
ANSIOSO SU**

**DECISO
RITIRATO DA
RAGGIUNTO
IGNORATO
AFFERMATO
AIUTATO
ALTERATO
RIVELATO
ASSERITO
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:

Datate 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/QUAD
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 Quad. I comandi Quad 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

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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
VALUTATO
INVALIDATO
ATTENTO A
NON RIVELATO
FATTO NOT-IS
SUGGERITO
FATTO UN ERRORE
PROTESTATO
ANSIOSO SU**

**DECISO
RITIRATO DA
RAGGIUNTO
IGNORATO
AFFERMATO
AIUTATO
ALTERATO
RIVELATO
ASSERITO
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

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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 31Dic. 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 31 Dic. 78RA II,
LINEAMENTI DEL MANEGGIAMENTO PTS
HCOB 17 Giu. 70RA,
RUDIMENTI TRIPLI/QUAD 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 Quad 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?”

continua

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?”

continua

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 di 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?”**

continua

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

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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:

Assessa 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)

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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 Quad.

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

Azioni
di Assistenza
Avanzate

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.