

GLOSSÁRIO DE ADMIN PARA O GMC

ACUMULAÇÃO 1. Uma acumulação crescente de tarefas por fazer ou materiais não processados. (HCO PL 26 Jan 72 I) 2. (AVU) a definição de acumulação em AVU é qualquer coisa para mais que uma hora. (CBO 840R) 3. acumulação é produção negativa. (HCO PL 19 Março 72 II) 4. para Serviços de Tech uma acumulação é qualquer serviço pago por completo mas não entregue. O serviço não está entregue até ser completado. (BPL 8 Dez 72R) v. Acumular como trabalho atrasado (HCO PL 26 Jan 72 I)

AMBIENTE DE VIDA E VIVÊNCIA 1. O mundo do dia-a-dia do Pc. (HCOB 1 Out. 63)

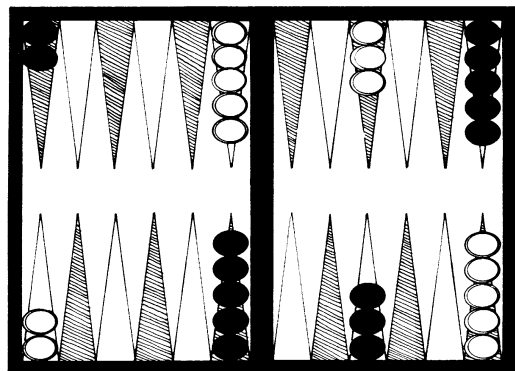
CONDIÇÃO DE JOGOS, 1. 1. Quando dizemos **condição de jogos** queremos dizer que o poder de escolha de alguém foi subjugado contra a sua vontade entrando numa actividade fixa da qual não pode retirar a sua atenção. (SHSBC-32, 6107C20) 2. A palavra **condição de jogos** é uma verdade depreciativa. Está lá algo técnico a acompanhá-la. Quando dizemos **condição de jogos** queremos dizer um conjunto, e o conjunto tem a ver com isto: significa uma atenção *fixa*, uma incapacidade de escapar conjugada com uma incapacidade para atacar, até à *exclusão* de outros **jogos**. Não há nada de errado em jogar jogos. Há sim muito de errado com estar numa **condição de jogos** porque ela é desconhecida, é uma actividade aberrada, é reactiva, e estamos a desempenhá-la muito fora do nosso poder de escolha e sem o nosso consentimento ou vontade. (SHSBC-32, 6107C20). 3. Ter para si mesmo e não poder ter para outros; ora aí está uma verdadeira **condição de jogos**. (SHSBC-32, 6107C20) *Abrev. G. C*

CONDIÇÕES DE JOGO, Condições de jogo são: atenção, identidade, efeito sobre os oponentes, nenhum efeito sobre si próprio, não poder ter sobre oponentes, objectivos e as suas áreas, ter sobre os utensílios do jogo, objectivos próprios e campo, propósito, problemas do jogo, autodeterminação, oponentes, a possibilidade de perder, a possibilidade de vencer, comunicação, não chegar. (*FOT*, pp. 93 e 94)

EXTERIOR 1. O fulano sairia simplesmente para longe do corpo e consciente de si próprio como independente de um corpo, mas ainda capaz controlar e manejar o corpo.

EXTERIORIZAÇÃO 1. O estado do thetan, o próprio indivíduo, fora do corpo. Quando isto é feito a pessoa alcança uma certeza de que ele é ele próprio e não o seu corpo. (Gloss PXL) 2. O fenómeno de estar numa posição no espaço dependendo apenas da sua própria consideração, capaz ver daquele espaço, corpos e a sala, como são. (PAB 125) 3. O acto de sair do corpo com ou sem percepção completa. (HCOB 22 Out. 71)

JOGO, um jogo consiste de liberdades, barreiras e propósitos. Também consiste de controlo e descontrolo. Um oponente num jogo deve ser um factor de descontrolo. Caso contrário a pessoa saberia exactamente para onde o jogo iria e como terminaria, e não seria em absoluto um jogo. (POW, pág., 65)



Game

JOGO 1. Qualquer estado de ser em que existe consciência, problemas, havingness e liberdade, (separação) cada um em certo grau. (PAB 73) 2. Uma disputa de uma pessoa ou de

uma equipa contra outra. (PAB 84) **3.** Todos os **jogos** são contínuos por definição, uma vez que um **jogo** por começar não é um **jogo** e um **jogo** acabado não é um **jogo**. (PAB 101) **4.** Um **jogo** consiste em liberdades, barreiras e propósitos. (POW, pág. 60)

MESTRE, 1. O Mestre de um navio, no porto ou no mar, é responsável pela segurança e actividades do navio, a carga, a tripulação e qualquer passageiro, deve estar em controle deste e tem que assegurar que as actividades do navio são remunerativas ou não muito caras, e que eles não o põe (o navio) em perigo desnecessariamente perante os elementos ou autoridades ou forças em terra. (FO RS 332) **2.** Nós chamaremos a esses oficiais encarregados de um navio o Mestre, quando não são classificados capitães, e neste momento considerarão o Capitão como o cabeça da flotilha. É prática marítima comum fazer lugar-tenentes ou imediatos os mestres de outro navio numa flotilha pequena. (BO 34 16 Jun 67) **3.** Alguém que alcançou um nível criativo e superlativo de realização em qualquer campo. (FO 3260)

MESTRE, Um artesão altamente perito num comércio ou profissão qualificado para a praticar independentemente e treinar outros. Em tempos Medievais um Mestre significava uma pessoa que tinha atingido um alto nível de perfeição técnica e artística num comércio. Ela tinha o seu próprio seminário e era um empregador de aprendizes e jornaleiros a quem ele treinava e lhes pagava pelo trabalho deles.

MOMENTOS de PRAZER Quadro de imagem mental que contém sensações de **prazer**. Respondem a R3R. Raramente são abordados, a menos que o pré-Clear esteja fixo nalgum tipo de "**prazer**" ao ponto disso se tornar altamente aberrado. (HCOB 23 Abr. 69)



OFICIAL de ESTABELECIMENTO

1. O propósito dos Oficiais de Estabelecimento é estabelecer e manter o estabelecimento da Org e cada divisão da mesma. O termo Esto é usado para abreviatura. (HCO PL 7 Mar. 72)
2. O Oficial de Estabelecimento é a pessoa que mantém a Org estabelecida e tem a certeza que produz, e que os programas saem correctos e que as metas e cotas são atingidas. (ESTO 10, 7203C05 SO II)

3. Um Esto dar uma função (hat) a alguém e pô-lo a produzir o que ele deveria estar a produzir naquele posto. Primeiro há um hat instantâneo, pondo-o a produzir no posto. Então há um mini hat e a produzir no posto. Então um hat completo e a produzir no posto. (ESTO 10, 7203C05 SO II)
4. Então as funções consistem de Organigrama e treino, empossar (hatting), aprender, meter pessoal, linhas, espaços e material e equipamento do Gabinete da Divisão. (OODs 4 Março CONFERÊNCIA de OFICIAL de ESTABELECIMENTO - 72)
5. Esta pessoa opera numa divisão, não sob seu o secretário mas sob um Oficial de Estabelecimento sénior. Ela executa as funções dos Departamentos de HCO para aquela divisão. Numa Org pequena é preciso um Oficial de Estabelecimento treinado para as Divisões 7, 1 e 2 e outro para as Divisões 3, 4, 5 e 6. Numa Org maior há o encarregado de todos os Oficiais de Estabelecimento e um Oficial de Estabelecimento em cada divisão. À medida que a Org cresce, as divisões maiores obtêm Oficiais de Estabelecimento Assistentes para as Divisões Um. Eles não estabelecem a coisa e vão-se embora. Eles estabelecem e mantêm o pessoal da divisão, funções (hats) de pessoal, postos, linhas, material e materiais. O seu primeiro trabalho é pôr o pessoal a trabalhar nos seus postos a produzir alguma coisa, e a próxima tarefa é eliminar dev-t daquela Org. (HCO PL 29 Fev. 72, Comm Correcta)
6. O primeiro Curso de Oficial de Estabelecimento foi desenvolvido em Flag em Out. de 1971. Este era o Curso da Tech de Oficial Estabelecimento (TEO). Há agora Cursos de Estabelecimento para cada divisão da Org. Um Oficial de Estabelecimento é um especialista na operação de uma divisão particular que também precisa de ser treinado nas perícias de estabelecer o que Inclui: obter produtos finais válidos, recrutar pessoal, postar o organigrama da divisão, obter pessoal para estudar, empossar, treinar pessoal divisional, aumentar volume, qualidade e viabilidade da produção e estabelecer as linhas da divisão. (HCO PL 5 Fev. 72 III)
7. Quem estabelece uma divisão é Júnior do Oficial de Estabelecimento I/C, mas na divisão sob seu o secretário, o Oficial de Estabelecimento põe no pessoal divisional linhas, material, e treina, empossa e mantém e expande a divisão estabelecida para o benefício da Org e seu pessoal. (LRH ED 168R INT)
8. Agora eu usei Estabelecer e Oficial de Estabelecimento alternadamente. É um termo descritivo. O verdadeiro termo é Oficial de Estabelecimento. As funções dele são estabelecer. (ESTO 2, 7203C01 SO II)
9. Um Oficial de Estabelecimento principal + Departamento, é um Oficial de Estabelecimento Departamental quem tem Estos de Secção devido ao grande número de secções. Um Oficial de Estabelecimento + Secção é um Oficial de Estabelecimento de uma secção onde há um Esto Departamental e Divisional. (HCO PL 7 Março 72)
10. Um Esto é um auditor de terceira dinâmica que desaberra um grupo organizando-o com limpeza para que possa produzir. (FSO 529) Abrv. Esto, ESTO.

OFICIAL DE ORG

1. O primeiro pensamento de um Oficial de Org é organizar as coisas de forma que o produto possa sair (sistema prod/Org). Ora isso realmente não faz parte das suas funções. A sua função é a execução do programa (sistema Esto). (ESTO 9, 7203C05 SO I)
2. O Oficial de Org organiza áreas de produção para o Oficial de Produto para que produzam. (FO 2794)
3. HCO Exec Sec. (FEBC 11, 7102C03 SO I)

4. Está ali para fazer o produto 3 que é a correcção do estabelecimento, de preferência antes do facto, e certamente rapidamente depois do facto. O Oficial de Org das Orgs está lá para aquele propósito, e o Oficial de Org de uma divisão está lá para aquele propósito. Ele é um homem do produto 3. (FEBC 5, 7101C23 SO I)
5. Numa organização rápida a função total de um Oficial de Org é deter um declínio - produto três; deter um declínio, ou ameaça de declínio. (FEBC 5, 7101C23 SO I)
6. Assiste o Oficial de Produto. Ele alinha a produção, encaixa o pessoal com aquilo que deveria sair e garante que os planos do Oficial de Produto são executados. (HCO PL 7 Março 72)
7. Ele executa o estabelecimento, e quando sai um pouco dos eixos rectifica o estabelecimento. Logo ele tem os produtos um e três. (FEBC 4, 7101C18 SO III)
8. O título completo do Oficial de Org é Oficial de Organização, Formação e de Reparação. Tem uma função semelhante à de um antigo HAS. Ele põe lá uma Org. O oficial de Org tem os produtos um e três (Org Séries 10). O Expedidor de Produto tem produtos 2 e 4 (Org Séries 10). Um CO conta com o Oficial de Org para manter a Org recrutada, formada, corrigida. O Oficial de Org é "organização" e o Expedidor do Produto é "luta". (Org Séries 2) (FO 2656)
9. A regra é ver a produção do Oficial de Produto do passado, presente e futuro. Ver os assuntos internos de pessoal, fornecimento, funções, etc., do Oficial de Org. O deputado é o Oficial de Org que é sempre júnior do Oficial de Produto. É como ter (no Oficial de Org, o deputado) um HCO ali na sua própria divisão. Os deputados realmente estão sob o Oficial de Org da Org. Os chefes de departamento estão sob o Oficial de Produto da Org. (OODs 10 Jan 71)
10. Quando uma Org tem menos de cinco pessoas, designe um organigrama adequado: Oficial de Org, Director Executivo, Secretário de Expansão de Campo. Numa Org minúscula destas as funções principais do Oficial da Org são como segue: forma da Org, recepção, inscrição, cartas de aquisição, arquivos centrais, ética, pessoal, quaisquer funções de LRH Comm e Guardião Assistente, comunicações, legalidade. (LRH ED 49 INT) Abrv. OO.

OFICIAL de PRODUTO

1. Controla e opera a Org e seu pessoal para obter produção. (HCO PL 7 Março 72)
2. O Oficial de Produto obtém os produtos do estabelecimento ou rectifica os produtos. (FO 2794)
3. Org Exec Sec. (FEBC 11, 7102C08 SO I)
4. Está ali para obter os produtos finais válidos. (FEBC 11, 7102C03 SO I)
5. Um Oficial de Produto é por definição um bom oficial de Org. (FEBC 3, 7191C18 SO II)
- 6 A regra é ver a produção do Oficial de Produto do passado, presente e futuro. Ver os assuntos internos de pessoal, fornecimento, funções, etc., do Oficial de Org. O deputado é o Oficial de Org que é sempre júnior do Oficial de Produto. É como ter (no Oficial de Org, o deputado) um HCO ali na sua própria divisão. Os deputados estão realmente sob o Oficial de Org da Org. Os chefes de departamento estão sob o Oficial de Produto da Org. (OODs 10 Jan 71) Abrv. PO, Prod Off.

PLANO(S), 1. intenções amplas de curto alcance quanto às acções contempladas, visadas para o manejo de uma área ampla a fim de a remediar ou expandir, ou obstruir ou impedir uma oposição à expansão. Um **plano** é usualmente baseado na observação dos potenciais (ou recursos) e expressa uma ideia luminosa de como os usar. Procede *sempre* de um real porquê, se é para ter sucesso. (HCO PL 29 Fev. 72 II) 2. a ideia luminosa geral que a pessoa

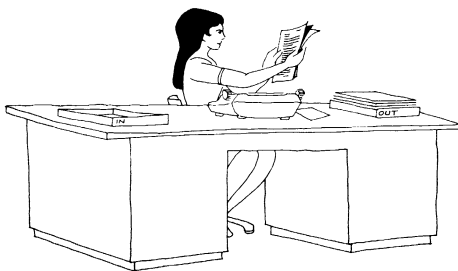
tem para remediar o *porquê* encontrado e levar as coisas até à cena ideal, ou até melhorá-la. (HCO PL 29 Fev. 72 II) 3. **planos não são metas.** Todo o tipo de **planos** pode ser concebido e pode ser aprovado. Mas isto não autoriza a sua execução. São apenas planos. Quando e como eles serão feitos e por quem não foi estabelecido, programado ou autorizado. Você poderia **planear** fazer um milhão de dólares, mas se quando, como e quem não foram fixados como metas de diferentes tipos, apenas não acontecerá. (HCO PL 18 Jan 69 II) 4. um **plano**, cujo significado é o desenho ou modelo à escala de alguma área, projecto, ou coisa é, é claro, uma necessidade vital em qualquer construção, e a construção falha sem isso. Um plano seria o desenho da própria coisa. (HCO PL 18 Jan 69 II).

PRODUTO 1, 1. Estabelecer alguma coisa que produza. A máquina estabelecida. (HCOPL 29 Out. 70) 2. **Produto Um** é o estabelecimento do que produz. (FO 2660) 3. Estabelecimento, estabelecer o estabelecimento. [FEBC 5, 7101C23 SO I (standing order I)] 4. Membros de tripulação eficazes bem treinados. Pré-requisito: membro da SO (sea Org) contratado que completou total e satisfatoriamente o Produto Zero. Os Cursos incluem: Curso Básico da Função de Membro da SO, Curso Serviço Pessoal, checksheet de QM (Guarda) do portaló, checksheet de AB, *o Livro da Org do Navio*, checksheet de QM da Âncora e acções de aprendizagem a bordo. (FO 3155RA) *Abrv. Prod. 1.*



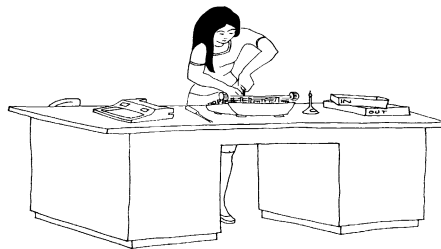
Product 1 (Def. 1)

PRODUTO 2, 1. operar aquilo que produz a fim de obter um produto. O produto da máquina. (HCOPL 29 Out. 70) 2. a coisa que o estabelecimento produz. (FO 2660) 3. Oficiais Subalternos bem treinados e eficazes (PO3s). Pré-requisito: Estatuto de Pessoal I, Estatuto de Pessoal II, checksheet *Problemas do Trabalho*, *SWPB* (Livro Ilustrado de Vigia marítima) e Curso de Especialista ou Especialista de Vigia marítima, ou Especialista de E/R (casa das máquinas) ou Especialista de Comissários de Bordo, Mini Curso de Liderança e de manejo de barco pequeno ou de máquina de barco pequeno. (FO 3155RA) *Abrv. Prod. 2.*



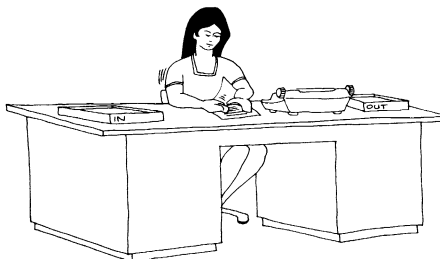
Product 2 (Def. 1)

PRODUTO 3, 1. reparar ou se corrigir aquilo que produz. A máquina corrigida. (HCOPL 29 Out. 70) 2. Produto Três é a correcção do estabelecimento. (FO 2660) 3. missionários da SO eficazes quem obtêm MOs e sobrem as estatísticas. Pré-requisito: Produtos Um e Dois completos, reexaminados e passados. Os Cursos incluem: RD Primário, checksheet de Investigação e Ética, Escola de Missão 2ª Classe, Formulário de Mini Curso de uma Org, e de um Mini Curso de Secretária. (FO 3155RA) *Abrv. Prod 3.*



Product 3 (Def. 1)

PRODUTO 4, 1. reparar ou corrigir aquilo que é produzido. O produto corrigido. (HCOPL 29 Out. 70) 2. **Produto Quatro é a correção do produto.** (FO 2660) 3. Eficazes Oficiais subalternos Principais da SO que apoiam o comando e manejam as pessoas. Pré-requisitos: Produtos Um, Dois e Três completos, reexaminados e passados. Experiência de Org e boas estatísticas. Promoção a Oficial Subalterno de 2ª e 1ª classe por mérito. Experiência de Org, caso em boa condição, bem cuidado e boa aparência. Os Cursos incluem: Curso de QM ou E/R EOW (engenheiro de vigia da câs das máquinas) ou comissário Chefe. Ciclos de Comm e *Dianética* 55!, HSDC, checksheet de Clarificadores de Palavras, Curso de Exercícios de Esto, História da SO, quadros da Organização (Navio, Org, gabinete) e como os empossar, Quarto de Vigia e Posto de Contas e como os empossar, manejo de pilotagem ou E/R, ou cozinheiros e funções de comissários, e encarregado da aprendizagem de vigias como QM, EOW ou departamento de Comissários. (FO 3155RA) *Abrv.* Prod 4.



Product 4 (Def. 1)

SEGUNDO POSTULADO ORIGINAL: (Anterior ao Arquivo de Anéis) onde você decidiu Experimentar o Efeito e Not-Isou a Fonte e Existência para Criar Condições.

SISTEMA OFICIAL DE PRODUTO/OFICIAL DE ORG

1. Nos últimos quatro anos foi desenvolvido o sistema Oficial de Produto - Oficial de Org. O Director Executivo ou Oficial Comandante tiveram (ou eram) um Oficial de Produto. O Oficial de Produto era apoiado por um Oficial de Org para manter o lugar organizado. (HCO PL 9 Maio 74)

SUPER JOGO: O seu Primeiro Postulado Original antes dos Arquivos de Anéis onde você decidiu “criar um efeito e jogar o **Super Jogo de Melhorar a Qualidade de Estático.**

VIABILIDADE

1. A longevidade, utilidade e desejo do produto. (HCO PL 29 Out. 70)
2. Valor de sobrevivência. (HCO PL 20 Jul 70)
3. "Capaz de vivência ou crescimento". É tirado do latim “vita” que significa vida. Viabilidade depende, no principal, da permuta em termos de economia. Muita produção pode ocorrer, mas se não for trocada por nada então um grupo pode-se tornar inviável muito rapidamente. O grupo não necessariamente se mantém vivo com o que ele próprio produz. Um grupo precisa de coisas para além dessas coisas que ele produz, logo alguma da sua

própria produção deve ser trocada com a sociedade para o grupo sobreviver. (OODs (Ordens do Dia) 20 Nov 71)