



OT 22

O TRIBUNAL DE ÉTICA



Índice

Checksheet do Nível “O Tribunal de Ética”	3
AS CONDIÇÕES ÉTICAS & FÓRMULAS.....	5
ANTES DA TERRA.....	7
Palestra de 26 de novembro de 1999 sobre O TRIBUNAL ÉTICO.....	8
C/S 01 (SOLO)	13
C/S 02 (SOLO)	15
C/S 03 (SOLO)	17
C/S 04 (SOLO)	18
ANEXO 1	19
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 1 ^a DINÂMICA	19
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 2 ^a DINÂMICA	20
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 3 ^a DINÂMICA	21
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 4 ^a DINÂMICA	22
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 5 ^a DINÂMICA	23
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 6 ^a DINÂMICA	24
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 7 ^a DINÂMICA	25
TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 8 ^a DINÂMICA	26
ATESTAÇÃO	27



Checksheet do Nível “O Tribunal de Ética”

(Formato Editável)

(Revisão de Abril 2019)

Pré-requisitos: *Fac-símiles de Serviço para Estáticos*

A. Antecedentes

1. Livro “INTRODUÇÃO À ÉTICA CIENTOLÓGICA”

O OT deve ter lido este Livro antes de fazer este nível. Como informação mínima deve estudar os seguintes Capítulos:

“O Propósito da Ética”
“As Condições”
“As Fórmulas das Condições”
“As Fórmulas das Condições abaixo de Não Existência”.

2. Demonstre: O que é a Ética.

Qual o seu Propósito?

O que são Condições Éticas?

O que é e para que serve uma Fórmula de uma Condição?

3. Ensaio: Descreva cada uma das Condições Éticas.

4. Boletim de CBR 17/fev./87, AS CONDIÇÕES ÉTICAS & FÓRMULAS

5. Ensaio: Descreva cada uma das novas Condições que aparecem no boletim e quais as suas fórmulas

6. Livro “UMA HISTÓRIA DO HOMEM”

O OT deve ter lido este Livro antes de fazer este nível a fim de ter uma noção do tipo de incidentes que pode encontrar. Como mínimo, deve estudar os Capítulos VII e VIII sobre a Linha Theta.

7. Definição: “Antes da Terra”

B. Teoria do Nível

1. Palestra DR 29/nov./99, “O Tribunal de Ética”

Clarifica bem todas as noções e termos usados bem como os processos referidos. Apresenta todas as dúvidas ao teu C/S e obtém esclarecimentos.

Não tentes começar a auditar ainda. A realidade sobre o assunto vai-te ser dada pelas sessões que fizeres.

2. Atesta que comprehedes a teoria do Nível e não te faltam dados sobre o que vais auditar.

C. Programa de Audição

Estuda cada C/S, clarifica quaisquer mal-entendidos e vai para sessão e faz os C/Ss, um em cada sessão, apresenta o relatório e obtém o OK para continuares.

1. C/S 1: Processos Gerais

2. C/S 2: C/S Tipo para uma Condição e uma Dinâmica.

3. C/S 3: C/S tipo para as Restantes Condições.

4. C/S 4: C/S para as restantes Dinâmicas

ATESTA a Conclusão do “TRIBUNAL DE ÉTICA”



“O Tribunal de Ética”

OT17-33

Anel 10,000, CCC24

AS CONDIÇÕES ÉTICAS & FÓRMULAS

17 FEV. 87

(Nota: Pode estar incompleto)

GUM	Nome da Condição	Fórmula Resumida
-11	3ª Parte	Achar & Identificá-la ou Ficar Desligado dela. Não se relacionar com ela.
-10	SP	Tratar ou Desligar
-9	PTS	Localizar o SP Ligado
-8	Não-Condi- ção	Religar com as vossas Dinâmicas ou Jogo
-7	Confusão	Descobrir <u>onde</u> estás (dentro do Jogo)
-6	Traição	Descobrir <u>que</u> estás (dentro do Jogo)
-5	Inimigo	Descobrir quem és (dentro do Jogo)
-4	Dúvida	Examinar, analisar – os resultados, produto, estatística de ambos os lados. Decidir quem são os teus amigos.
-3	Risco	Pagar os estragos. Desferir golpe no inimigo. Pedir para voltar ao grupo.
-2	Não-exis- tência	Descobrir o que é Necessário & Querido. Fazê-lo ou Produzi-lo.
-1	Perigo	Ultrapassar e Tratar Área e todo o Perigo nela. Aplicar Justiça. Introduzir política firme para evitar Repetição. Reorganizar área.
0	Emergência	Promover, Economizar, Ética Rígida, Mudar Base de Operação, Preparar para Entregar.
+1	Normal	Não mudar nada. Ispencionar. Se área descer, descobrir porquê, tratar. Se área subir, reforçar. Ética Ligeira e Gradual.
+2	Afluência	Economizar, Pagar todas as Dívidas, Descobrir a Causa da Afluência e Re- forçá-la. Proteger Área com Ética.
+3	Segurança	Introduzir Tec de Ética e Admin para que a Expansão não encontre fraquezas, Tratar todas as áreas acumuladas.
+4	Valor ou Utilidade	Obter ou entregar mais do que é <u>realmente</u> necessário e <u>de facto</u> querido. Ob- servar isso.



+5	Vantagem	Melhorar a Qualidade de todos os Produtos, Serviços, e a Organização, a sua Ética, Tec e Admin.
+6	Certeza	Fazer reservas de Recursos, Dinheiro, Materiais, pessoal Formado e planear novas áreas de Expansão.
+7	Amizade ou Aliança	Reconhecer e premiar vossos amigos e aliados. Fortalecê-los com mais conhecimento, Responsabilidade e áreas de Controlo
+8	Confiança	Permitir que outros usem seu KRC. Apoiá-los quando triunfam e formar ou corrigir eficazmente quando fracassam.
+9	Estabilidade	Não 'unmock' nem deixar ninguém interferir nas instalações de trabalho. Assegurar níveis de expansão adequados através de coordenação e planeamento & previsão.
+10	Benevolência	Melhorar condições dentro e fora das vossas áreas de controle <u>à vossa escolha</u> para o maior bem para o maior número de dinâmicas
+11	Fonte	Tornar bem conhecida a real Fonte do vosso Sucesso: o uso da Ética, Tec, Admin por LRH/Elron Elray, o Mestre de Jogos
+12	Poder	Não desligar. Escrevam os vossos canais de comunicação e funções e encorajem outros a chegar também a Poder como Mestres de Jogos.

FIM DO CCC 24, ANEL 10,000 & os RAGS

+13	Novos Jogos / Mudança de Poder	Mais Expansão & Viabilidade, baseada no Pan-determinismo, Poder de Escolha & Livre Arbítrio.
-----	--------------------------------	--

Astar

BR
Sr. C/S Ron's



ANTES DA TERRA

Existe um ANTES DA TERRA e um ANTES DO UNIVERSO MEST em todos os bancos. Esses incidentes são bastante semelhantes. O preclaro é convocado a comparecer diante do conselho, repreendido e enviado a algures. O lado curioso destes incidentes, aos olhos do preclaro, é que ele habitualmente não é culpado de nada e temos a impressão de não ter cometido qualquer delito. Recrutam-no, conduzem-no, condenam-no a ser deportado para um outro lugar. A única coisa importante nestes incidentes de ANTES é que eles correspondem a toda uma degradação e condenação certa do preclaro. A melhor maneira de os auditar é o de "varrer" cada coluna do QUADRO DE ATITUDES de baixo para cima, por exemplo depois de "EU NÃO SEI" até "EU SEI", etc., porque a intenção do conselho é de reduzir a posição da pessoa sobre a escala para terem um colonizador mais obediente.

(UMA HISTÓRIA DO HOMEM, Por L. Ron Hubbard)



Palestra de 26 de novembro de 1999 sobre O TRIBUNAL ÉTICO

Por DORO

Os Conselhos de Avaliação

Antes do jogo de melhorar a qualidade de theta, jogámos outro RAG, muito envolvido com a Ética, com o maior bem para o maior número de dinâmicas, com dar condição de ser, ajuda a todas as dinâmicas, o valor e a importância da justiça, integridade, verdade e honra.

Tal RAG chegou ao Fenómeno Final.

No fim desse RAG, houve como que pontos estáticos, com um conselho de avaliação do final do jogo, o chamado Tribunal de Ética ou Tribunal Ético¹.

Cada um destes conselhos era formado por doze juízes e um presidente do conselho. A função deles era dar notas, avaliações ou resultados como fazia LRH, quando atribuía certas condições às missões da org do mar, no final de cada missão. Por exemplo, a uma missão era atribuída a condição de poder, uma outra terminou em afluência ou risco ou o que fosse.

Este conselho foi apanhado por Xenu e o resultado foi que, a todos os jogadores foram atribuídas condições éticas erradas. Claro está que eram condições baixas, e receberam os respetivos programas para tratarem essas condições.

Devido à atribuição de condições erradas, o jogador teve tendência a sentir-se em propiciação ou sentiu necessidade de dar compensações pelos seus erros, não conseguindo sentir o gosto dos seus êxitos no último RAG como verdadeiros êxitos.

Isto pode agora levar a estar continuamente em busca de aprovação, de louvor, de reconhecimento ou de admiração, esperando que, finalmente, lhe seja atribuída a verdadeira condição que ele ou ela, pelo seu saber inato, sabe que sempre devia ter tido ou que tem mesmo agora.

As resoluções das condições, feitas por Xenu, não eram de facto fórmulas de condições, mas sim castigos, impedindo que as capacidades do Ser fossem utilizadas neste RAG, ou impedindo que o Ser expandisse.

O Clone

Para haver a certeza de que tais capacidades não estavam mais disponíveis, o jogador teve, muitas vezes, de pôr essas condições num clone que depois era entregue ao presidente do conselho (claro que era sempre Xenu).

Era entregue como penhor a este presidente do conselho. E é claro que os clones levavam então com implantes em cima.

Muitos destes clones foram escondidos por Xenu no Anel 6, CCC 6, GUM 6 no nosso RAG ou alguns deles no Último RAG² e é lá que ele ainda os tem até hoje.

Então agora, se um jogador não se comportar como Xenu quer, mas, em vez disso, for ético, se expandir como um ser poderoso, Xenu ativa este clone, tendo como alvo o jogador que imediatamente se começa a sentir incapaz, fracassado ou mesmo um criminoso e supressivo, isto é: começa a evidenciar os fenómenos da condição de PTS.

Ora bem, o que acontece quando vos é atribuída uma condição que está errada, como se pode constatar nos dados de LRH, é que imediatamente descem para a condição que estiver logo

¹ Aparece esta definição em "Uma História do Homem", Pág. 66: "ANTES DA TERRA (BEFORE EARTH): Um incidente da linha theta. Existe um antes da Terra e antes do universo mest em todos os bancos. Os incidentes não são muito diferentes. A única coisa notável acerca destes incidentes de "antes" é que são uma degradação e condenação muito definida do preclaro."

² LRA (LRA - Last RAG Around) Último RAG



abaixo. Ora isso significa que, neste jogo tem-se continuamente a sensação de nunca chegar bem nem a não-existência, nem a normal.

Claro que os jogadores criaram uma forte antipatia contra qualquer avaliação de outrem, não por causa da avaliação, mas por serem avaliados. Ou então não gostam da aplicação da ética neles próprios, porque a carga das condições baixas erradamente atribuídas, está a ser continuamente reestimulada como carga não-resolvida.

Claro que também está a criar um Overrun porque o jogador tenta chegar ao Fenómeno Final de um jogo que já tinha sido completado com êxito.

O Tratamento

PrPr2 no fim do Último RAG

Começo com PrPr2 no fim do Último RAG: "Em que condição te encontravas no fim do LRA?"

Ou então podes perguntar ao próprio jogador "Em que condição te encontravas no Tribunal de Ética?" e "Como lidaste com isso?"

V/I sobre Ética

O passo seguinte é o de tratar também o próprio jogador na ética o livrando de todas as considerações assim: "Qual é o valor da ética?", "Qual é a importância da Ética?".

V/I das condições éticas

O passo seguinte é começar com V/I das condições éticas, de baixo até acima. Começam pela Terceira Parte, SP, PTS, Nenhuma Condição, Confusão includindo as condições entre Afluência e Poder.

O que de facto uso para estas condições são as condições OMNI³ ou as Condições de Fonte que o Bill dá nos Níveis SOL, porque isso também dá uma boa ideia no que respeita os Direitos de um Thetan, dando e não dando e assim por diante, funciona melhor do que expandir o ponto de vista do pc para as operações OMNI fora deste RAG. Porque senão as pessoas tendem a olhar sempre para a sua situação de PT em vez de olhar para o que se passou lá atrás.

Tratamento dos Clones

A próxima coisa a fazer é tratar tudo aquilo que surja durante este V/I⁴ como clones ou interferências por outros, com os processos que precisarem nesse ponto. E aqui não existe um tratamento padrão.

Normalmente quando o clone surge tento pô-lo a falar. Deixá-lo só fazer um pouco de ITSA. Se isso não resultar, o que normalmente acontece porque ele não responde lá muito bem, então normalmente uso o PrPr2⁵ no Tribunal Ético para digamos, o aliviar.

³ Estados de Operação de Fonte: Só há dois: 1. SOLO, 2. OMNI. "Solo" é o Puro Estado de Operação alcançado pelo AS-IS e libertação de todos os Óns e Criações do Universo próprio e CVP (ponto de vista central), e pela libertação do próprio ser dos seus embraços nos jogos. É alcançado fazendo a Ponte até OT16, GMC, GS, GB, e níveis de SOL. "OMNI" é o Estado de Operação Pan-determinado (melhor feito a partir de um puro Estado de Operação Solo, alcançado antes). (CBR 12.out.87)

⁴ Processo de Valor e Importância: "Qual o valor de ...?", "Qual a importância de ...?"

⁵ PrPr2: "Que condição encontraste em...?", "Como é que a resolveste?"



Se for um mauzão é o PrPr1⁶. Se for um digamos, bonzinho e não desaparecer pelo PrPr2, se ficar a dar a mesma resposta, então mudo para PrPr10⁷ e 11⁸.

Aí então ele já terá resolvido tudo e poderá regressar. Normalmente não lhe digo "Volta ao teu momento de criação", mas digo, "Volta à tua Fonte."

Organogramas

Por outro lado, por vezes, esses clones têm os seus próprios organogramas de mocos que criaram. Portanto é útil dizer ao tipo para dizer aos seus Mocos "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se e etc.." E depois de ele ter terminado este processo pô-lo a regressar à Fonte. Que, é claro, são vocês.

Uma coisa interessante que tem acontecido uma vez por outra, durante esse processo, é que muitos Mocos estavam de facto a desaparecer do corpo de PT.

Pode ser que o Xenu use esses clones e os seus MOCOS para introduzir NÃO-ética no jogador neste lado, neste momento do jogo, despoletando condições indesejáveis do corpo. Como por exemplo, se expandes demais adoeces, ou coisa parecida. Há sinais de que isso pode ter sido usado, mas ainda não vi acontecer de forma sistemática um verdadeiro padrão.

Agora, se o clone não voltar depois do PrPr11, então normalmente percorro o PrPr4⁹, que tomou um novo significado, ajudando-o, até certo ponto. a reconhecer quem é a sua Fonte e quem não é a sua Fonte. Com "*Diz-me uma Fonte, diz-me uma não-Fonte*" ele pode descortinar para quem é que deve voltar. E muitas vezes chega-se ao Fenómeno Final no PrPr4!

Encapsulação

Agora se acontecer encontrarem uma encapsulação, claro que têm de a quebrar com o PrPr4, 5 e 6 e depois, o tratamento tem de novo cabimento.

E às vezes, quando está como que preso no meio de qualquer coisa, uso o PrPr12 assim:

"O que é que aceitaste a fim de comprometeres o teu CVP no jogo que estás a jogar?",
"Como é que o resolveste?",
"O que é que rejeitaste" a fim de manteres o teu CVP no jogo que estás a jogar?",
"Como é que o resolveste?").

PrPr13

Mas o que descobri ontem, o PrPr13, é mesmo o que prefiro:

"O que estás a fazer como...?"
"Que problema estás a tentar resolver?",
"O que estás a tentar esconder como...?",
"Que problema estás a tentar resolver?")

Uso-o como uma forma de correr o PrPr1 por causa do tipo estar implantado por Xenu para fazer certas tarefas (lembrem-se que era um tipo que tinha sido criado para ajudar, lembrem-se que era um dos vossos clones missionários, ou lá o que fosse, e não o poderiam percorrer como tendo cometido um overt porque ele estava só a cumprir a sua função, e foi para isso que o usámos.)

Sempre uso o PrPr6¹⁰ quando tenho Rockslam, quando o tipo é supressivo porque é essa a única coisa, sim.

⁶ PrPr1: "Que fizeste como...?", "Que problema tentavas resolver?", "Que ocultaste como...?", "Que problema tentavas resolver?"

⁷ PrPr10: "Diz-me uma condição persistente.", "Como é que a produziste (criaste)?"

⁸ PrPr11: "Diz-me uma condição permanente.", "Com é que a estabeleceram?"

⁹ PrPr4: "Diz-me uma Fonte", "Fala-me dela.", "Diz-me uma Não-Fonte", "Fala-me dela".

¹⁰ PrPr6: "Diz-me uma condição existente.", "Diz-me como a resolveste."



Façam sempre os passos Blow/Can't Blow no fim.

Outros Fenómenos

Para mim cada sessão foi uma tal explosão que me levou alguns dias a adaptar ao que tinha acontecido antes que pudesse fazer a sessão seguinte. Nunca me ocorreu fazer outra sessão logo a seguir. O mesmo aconteceu a outros.

O que recomendo, em particular quem não tenha muita experiência nisto, é ir verificando por Dinâmicas: "Qual o valor de *confusão* na primeira Dinâmica?" e assim por diante. E depois ir para a segunda Dinâmica. Mas normalmente, isto pode ser feito em uma sessão, porque nunca verifiquei que houvesse sempre qualquer coisa em todas as dinâmicas.

Talvez deva mencionar este sucesso: sempre que faço uma sessão sobre isto, ou início alguém nisto, ou dou uma sessão a alguém já neste nível, resulta sempre em afluxo. Afluxo positivo. Isso significa que cada sessão cria uma expansão instantânea.

Se houver um CMI¹¹ tratam-no e depois tratam dos tipos ou com audição de grupo ou individualmente.

No CMI pode também haver clones de outros, pode ser uma estrutura tipo plug, um não-fonte no meio e todos eles a terem os seus próprios CVPs no LRA e neste RAG. No CMI pode haver clones dos grandalhões. Eles têm condições diferentes da do vosso próprio clone.

Portanto tem de se estar atento a não ter condições específicas em PT. Pode dar a sensação de terminais opostos. Como GPMs. Porque neste CMI, nem todos os que lá estão, estavam presos na mesma condição. A maioria deles, antes do seu próprio clone levar com o implante de CMI, descobri que há sempre uns documentos ou propaganda errada.

Exatamente! Há no meio dos clones uma data de 3^a Parte envolvida e mostram-lhes registos e documentos falsos, do género "Fizeste isto e aquilo" e o tipo nunca fez nada disso. Falsas acusações.

Também descobrimos que, digamos, os rituais, os implantes ou lá o que fosse que precisasse tratamento, tem de fazer parte do tratamento do clone. Também descobrimos uma data de 3^a Parte entre o clone e a sua própria fonte.

Certo. E descobri porque o fazem. É que não nos interessa libertar todos os seres do último RAG. Isto é um jogo privado nosso para que sejamos só nós a ganhar. Muito gozo para nós próprios, não para os outros.

O caso é que Xenu nos deu o conceito que éramos muito egoístas, muito voltados para a primeira dinâmica no RAG anterior, que não o fazíamos como uma verdadeira atividade de grupo nem para ajudar outros a sair, mas só para nosso próprio gozo.

E o castigo foi este: o Tribunal Ético. E nisso fracassámos porque não pusemos todos para fora nem nada. Em vez disso estivemos só a tentar sacar o máximo gozo sem assumir responsabilidade. Penso ser a ideia de que somos irresponsáveis.

Descobri isso na minha última sessão a solo. E aí surgiu o conceito de que neste RAG trabalhamos de facto para os outros como uma propiciação do género, "Ama o próximo" ou outras, como tendo de nos estar sempre a arrepender.

Mas além disso, engraçado, também há um conceito de trabalhar para os Implantadores, ajudar os Implantadores, eles são tipos extraviados ou assim. Esses eram quem precisavam de ajuda.

E aceitar Xenu como a única fonte para este RAG.

Porque é que encontramos clones para todas as condições no mesmo incidente?

¹¹ CMI: Cluster making incident – incidente fazedor de cachos)



Estava também a perguntar isso a mim mesma, claro. O que descobri é que quando jogas todo um RAG não jogas apenas um jogo. Há múltiplos jogos em todas as dinâmicas! Houve muitos, muitos Tribunais Éticos que aconteceram! Não foi só um! Houve um Tribunal Ético para cada jogo maior. E era assim como passar de um para o outro, juntar os papéis dos jogos terminados e etc.

Pode haver vários clones para a mesma condição?

Sim! O que nunca encontrei foi mais que um clone para uma condição na mesma dinâmica. Isso não encontrei. Encontrei clones para mais de uma dinâmica. Como um clone para a primeira, um para a segunda, um para a quinta ou assim, numa condição.

Na verdade, há uma senhora nas minhas linhas que tem estado a tratar... sim, ela tinha mais que um. Penso que tinha dez ou doze numa condição só na segunda dinâmica. Mas, de qualquer forma, ela é um caso especial pois a primeira vez que embateu no Tribunal Ético foi quando estava na audição de Dianética do Livro Um! E voltava a aparecer e ela fez imensos RD de Falsos Propósitos na igreja, e voltou a aparecer montes de vezes nas L's. Basicamente ela esteve presa nisto por tempo inacreditável e quando finalmente a pus neste programa, depois de ter descoberto o Tribunal Ético, ela disse, "Mas isso é exatamente o que eu...bla bla bla!" E agora está a percorrê-lo há algumas semanas com imenso sucesso. Está realmente a mudar, é espantoso o que está a acontecer com ela.

Outra coisa que descobrimos, é um pequeno truque, foi que aparentemente a alguns clones lhes foram dadas falsas indicações e etc., mas tal não foi da responsabilidade do Tribunal Ético. Foi da responsabilidade da fonte deles, isto é, eu. Fui eu quem fez tudo isso. Eles inverteram o assunto.

Sim, nós fizemos o clone e disseram ao clone que nós o tínhamos entregue ao Tribunal Ético com toda a papelada preparada por nós para que eles o condenassem. Foi essa a 3^a parte que aconteceu aí.

Então o clone estava seguro de que era eu, sei lá, o Xenu ou o presidente do tribunal ou assim. Também senti aí uma intenção do clone de nunca mais voltar à fonte. Isso foi como que um sub-propósito de tudo isso.

Esse é um ponto importante se eles não quiserem voltar.



OT 22

O Tribunal de Ética

**C/S 01
(SOLO)**

- 1- O primeiro passo do nível é um estudo exaustivo da teoria com clarificação de todos os conceitos nele usados.
- 2- Seguidamente clarifique muito bem "Ética" e todas as condições do boletim de 17 de fev. de 87 de CBR.
- 3- A primeira sessão é composta por processos gerais:
 - a) PrPr2: 1. "Em que condição (ou estado) me encontrava no fim do LRA¹²?" ("Eu", o OT)
2. "Como a resolvi?"
Repetitivo 1, 2, 1, 2, etc. até Cog F/N
 - b) PrPr2: 1. "Em que condição me encontrava no Tribunal de Ética?" ("Eu", o OT)
2. "Como a resolvi?" (repetitivo até F/N)
 - c) - VIP V - "Qual é o valor da ética?" (dirigido ao OT)
I - "Qual é a importância da Ética?"
P - "Qual é o Produto¹³ da Ética?".
(VIP repetitivo até F/N)
- 4- No fim de cada sessão deve ser feita a limpeza do espaço com os passos de Blow/CBlow Ex-pandidos:

Passos de Blow:

- A. "Quem és ? (embora com a intenção de estar a dirigir-se a uma multidão, mas falando para cada um em particular)" para os que ainda não partiram.
Este passo do processo de valência normalmente liberta mais umas centenas de todo o espaço e tempo se continuares a perguntar-lhes – até F/N limpa.
- B. "MOC ou Liberdade?" (para MOCOs), Têm de decidir:
Voltarem ao Momento de Criação ou sua Fonte;
Aguardarem num ponto Estático (Fora dos Jogos);
Serem Livres, ou
Ajudarem-te.
Deteta MOCOs ou Pontos de Vista Teus envolvidos (criados durante a sessão ou noutra altura) e dá-lhes também as escolhas.
- C. Dá-lhes os direitos de um theta. Um theta tem direito:
 1. À sua própria sanidade (ser autodeterminado);

¹² Last RAGs Around: No Final do RAGs Anterior

¹³ Alteração ao processo de CBR visto que LRH diz que algo, para persistir, tem de ter valor e importância e levar a um produto.



2. A abandonar um jogo (manejando responsavelmente as consequências ou a descancelando temporariamente dele);
3. A Criar um Jogo, a escolher um Jogo, a não criar nem escolher Jogo nenhum;
4. A experimentar o Estado OMNI;
5. A tentar de novo.

Passos de Can't Blow:

- A. Fora de Valência?

Isto é solicitar aqueles com Int Fora, presos a outro theta, outros na sua valência, etc. Tal como no Super NOTs, podes perguntar: "Que valência / identidade seria segura?" até LFBD. Depois: "Que poderias confrontar?" até o ser estar na sua própria valência.

- B. Incidentes? Pode ser necessário manejar incidentes mútuos, etc.

- C. Precisam de dados? Pode haver alguns que precisem de Orientação, um Novo Jogo, explicação dos Direitos de um theta ou um Novo Propósito.

A primeira sessão é composta por processos gerais:

- 5- Se houve carga no passo de CBlow, deves fazer de novo os Passos de Blow antes de terminares a sessão.

C/S Lis Gal-AI

Baseado nos trabalhos de
L. Ron Hubbard,
Bill Robertson e
Dorothee Richter



OT 22
O Tribunal de Ética

**C/S 02
(SOLO)**

No conjunto de sessões seguintes vamos fazer o manejamento das Condições na 1ª Dinâmica.

1. Inicia a sessão e, se não houver F/N, verifica se há alguma coisa a ter de ser manejada antes: "*Tenho a minha atenção presa em alguma coisa?*"
Se houver leitura maneja o que for com a técnica apropriada até teres uma F/N e atenção livre.
2. Apanha a lista de condições em anexo referente à 1ª Dinâmica e, ao e-metro, lê o seu âmbito¹⁴. Toma nota das leituras e interesse de cada assunto no âmbito.
3. Aplica no processo o termo que tem mais carga e interesse ou aplica o termo geral. Por exemplo, na primeira lista podes usar "Corpo", se isso for o que tem mais interesse, ou "1ª Dinâmica". Se houver vários itens com carga e interesse, trata-os separadamente.
4. Inicia o Processo V/I na 1ª Dinâmica ou sua subdivisão, começando na Condição mais baixa e terminando na mais elevada:

Exemplo: V: "Qual o valor da condição Terceira parte na 1ª Dinâmica?"

I: "Qual a Importância da condição Terceira parte na 1ª Dinâmica?"

P: "Qual é o Produto da condição Terceira parte na 1ª Dinâmica?", etc.

Dois ou três comandos são suficientes para veres se existe alguma coisa aí. Se as perguntas derem F/N, passa imediatamente para a condição seguinte. Se não houver respostas, mas não houver F/N, aplica os botões:

"Em qual o valor de _(condição) em _(Dinâmica ou âmbito)_, há alguma coisa Suprimida?, Invalidada?, Not-Isada? "

Se houver respostas e leituras, continua a aplicar o processo até "sentires" que existe uma entidade que está a ser isso.

5. Quando vires que alguma "entidade" está a dar respostas, analisa do que se trata.

6. Se for um Clone:

a). Deixa o clone fazer um pouco de ITSA.

b). Se isso não resultar, usa o **PrPr2** no Tribunal Ético (nele).
"Que condição encontraste no Tribunal de Ética?". Etc.

c). Se não desaparecer com o PrPr2 e ficar a dar sempre a mesma resposta, então muda para o PrPr10 e 11:

PrPr10: *"Diz-me uma condição persistente"*
"Como é que a produziste?" (repetitivo até F/N)

Seguido de (se não desaparecer):

PrPr11: *"Diz-me uma condição permanente."*
"Como é que a estabeleceste?" (repetitivo até F/N)

- d). Se estiver preso no meio de qualquer coisa audita o **PrPr12**:

1. *"O que é que aceitaste a fim de comprometeres o teu CVP no jogo que estás a jogar?"*

¹⁴ Ref: ENCONTRANDO METAS POR ASSESSMENT DAS DINÂMICAS, 21 agosto 1962



2. "Como é que o resolveste?"
3. "O que é que rejeitaste" a fim de manteres o teu CVP no jogo que estás a jogar?"
4. "Como é que o resolveste?"

e). Se necessário:

- PrPr13:** "O que estás a fazer como (condição ética)?",
"Que problema estás a tentar resolver?",
"O que estás a tentar esconder como (condição ética)?",
"Que problema estás a tentar resolver?"

7. Se for um Implantador:

- a) Usa o **PrPr1**
1. "O que fizeste?",
 2. "Que problema tentavas resolver?",
 3. "O que ocultaste?",
 4. "Que problema tentavas resolver?"

Repetitivo até F/N.

- b) Usa o **PrPr6** quando há uma Rockslam ou quando o tipo é supressivo porque é essa a única coisa que funciona aí:
1. "Diz-me uma condição existente.",
 2. "Diz-me como a resolveste."

Repetitivo até F/N.

8. Por outro lado, por vezes, esses clones têm os seus próprios organogramas de mocos que criaram. Portanto é útil dizer ao tipo para dizer aos seus Mocos: "Voltem ao vosso momento de criação ou libertem-se, etc.." Quando vires que alguma "sub-entidade" está a dar responsas, analisa do que se trata.
9. Quando tudo estiver OK:
"Volta à tua Fonte."

Se ele não reconhecer a sua fonte, usa o **PrPr4**:

1. "Diz-me uma fonte (Origem)",
2. "Fala-me sobre isso."
3. "Diz-me uma Não-Fonte"
4. "Fala-me sobre isso."

Repetitivo até F/N.

10. Quando o Clone estiver totalmente limpo fá-lo regressar à Fonte, que, é claro, és tu.
11. Faz sempre os passos Blow/Can't Blow no fim de cada sessão, tal como dados no C/S 1.

C/S Lis Gal-AI
Baseado nos trabalhos de
L. Ron Hubbard,
Bill Robertson e
Dorothee Richter



OT 22

O Tribunal de Ética

C/S 03
(SOLO)

1. No conjunto de sessões seguintes, apanha as condições seguintes e faz o C/S 1 para Cada Condição com leitura e interesse, até a 1^a Dinâmica estar limpas, isto é, não dar mais nenhum “sinal” nem ter mais nenhum interesse.



OT 22
O Tribunal de Ética

**C/S 04
(SOLO)**

1. Faz o C/S 1 e 2 para a 2^a D, depois para a 3^a, etc. até à 8^a.
2. Termina cada uma com um bom ganho, F/N e VGIs.
3. Quando terminares todas as Dinâmicas, atesta o Nível.



ANEXO 1

TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 1ª DINÂMICA

Âmbito: Teu nome, Estatuto, Educação, Trabalho, Interesses, Compulsões/repressões, Maus hábitos, Corpo, Localização (onde moras, onde trabalhas), Sentido do tempo, Propriedade, Havingness, Terapias Mentais Estranhas.

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 2ª DINÂMICA

Âmbito: Família: Pais, Família dos pais, própria família, esposa ou marido, Crianças, Família dos esposos, outras esposas ou maridos, crianças de alguém que não seja cônjuge.

Relações sexuais: Sexo com cônjuge, Relações extra conjugais, Sexo com sexo oposto, história passada sobre sexo.

Outras atividades sexuais: Tipos de sexo, Homossexualidade, Sexo com animais, Fetiches, Sexo com crianças, Sexo incomum, Ausência de sexo, Substituições para sexo, Masturbação.

Procriação: Procriação, Contraceção, Sexo como lazer, Bebês, Parto, Gravidez, Aborto Espontâneo, Aborto.

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 3ª DINÂMICA

Âmbito: Grupos: Amigos, Amigos íntimos, Velhos amigos, Amigos indesejados, Inimigos, pessoas de que não gostas, pessoas que não gostam de ti, Perturbações, grupos de oposição, força de oposição, Eles, Governo, Sociedade, Competições, Liderança

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 4ª DINÂMICA

Âmbito: Humanidade: Relações internacionais, Relações extraterrestres, Comunicação em massa, Homo sapiens

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 5ª DINÂMICA

Âmbito: Coisas Vivas: Plantas, Animais, Natureza, Material orgânico, Linha genética, Inter-relação entre formas de vida

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 6ª DINÂMICA

Âmbito: Universo Físico: Posses, Matéria, Poder, Energia, Áreas de vivência, Espaço, Horários, Tempo, Propriedades, Meios de Transporte e Comunicação, Forças naturais, Zonas geográficas, O universo, Outros universos

	CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte			
-10	SP			
-9	PTS			
-8	Não-Condição			
-7	Confusão			
-6	Traição			
-5	Inimigo			
-4	Dúvida			
-3	Risco			
-2	Não-existência			
-1	Perigo			
0	Emergência			
1	Normal			
2	Afluência			
3	Segurança			
4	Valor ou Utilidade			
5	Vantagem			
6	Certeza			
7	Amizade ou Aliança			
8	Confiança			
9	Estabilidade			
10	Benevolência			
11	Fonte			
12	Poder			



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 7ª DINÂMICA

Âmbito: Espiritual: Espíritos, Amor, Forças do bem, Intuição verdade, Consciência, Boa sorte, (Entheta), A mente, Armadilhas, Odio. Falsidade, Meia verdade, Destruição, Azar, Teoria do Homem como animal, Más intenções, Forças do mal, Punição, Afinidade, Realidade, Comunicação, Espiritualismo, Bons e maus espíritos, Outras dimensões, Universos espirituais, Estética, Ética. Maldade, Honra, Orgulho, Filosofia, Arte, Criatividade, Magia, magia negra, Bruxas, Oculismo, Vodu, Maldições, rituais mágicos

	CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte			
-10	SP			
-9	PTS			
-8	Não-Condição			
-7	Confusão			
-6	Traição			
-5	Inimigo			
-4	Dúvida			
-3	Risco			
-2	Não-existência			
-1	Perigo			
0	Emergência			
1	Normal			
2	Afluência			
3	Segurança			
4	Valor ou Utilidade			
5	Vantagem			
6	Certeza			
7	Amizade ou Aliança			
8	Confiança			
9	Estabilidade			
10	Benevolência			
11	Fonte			
12	Poder			



TABELA DE CONDIÇÕES POR DINÂMICA - 8ª DINÂMICA

Âmbito: O ser supremo, Deus, Jeová, Natureza, O criador, A força vital, Vida, Entidades religiosas, Deuses, Anjos, Arcanjos, A Santíssima Trindade, Santos e profetas, Demônios.

Religião: Igreja, Misticismo, Anti religião, Após a morte, Criação, Filosofia religiosa, Práticas religiosas.

CONDIÇÃO	LEITURAS	DATA	RESULTADOS
-11	3ª Parte		
-10	SP		
-9	PTS		
-8	Não-Condição		
-7	Confusão		
-6	Traição		
-5	Inimigo		
-4	Dúvida		
-3	Risco		
-2	Não-existência		
-1	Perigo		
0	Emergência		
1	Normal		
2	Afluência		
3	Segurança		
4	Valor ou Utilidade		
5	Vantagem		
6	Certeza		
7	Amizade ou Aliança		
8	Confiança		
9	Estabilidade		
10	Benevolência		
11	Fonte		
12	Poder		



ATESTAÇÃO

(Impresso para o OT)

Grau / Nível: OT 22- O TRIBUNAL DE ÉTICA

FENÓMENOS FINAIS PARA ESTE GRAU / NÍVEL

LIVRE DE CONDIÇÕES ÉTICAS ERRADAS

ATESTAÇÃO

DECLARO NÃO TER QUAISQUER DÚVIDAS NEM RESERVAS EM AFIRMAR TER ALCANÇADO AS CAPACIDADES OU ESTADO DEFINIDOS ACIMA.

DATA:

Assinatura

Testemunha

HISTÓRIA DE SUCESSO