LEIS BÁSICAS DA TÉCNICA SP DE IMPLANTAÇÃO

Ferir ou dividir um grupo é muito FÁCIL. Só é necessário fazer 3ª Parte e mudar as Regras, as Normas, etc. Pode ser em todo o Grupo ou em parte dele.

1. Quanto mais incrivelmente sejam apresentados, ou mais incríveis sejam os dados, os factos, as circunstâncias ou as situações, tanto melhor. Deste modo, as pessoas não irão acreditar neles nem lutarão contra eles.

*A melhor defesa para todos os factos, bons ou maus, é torná-los incríveis. A resolução é descobrir o que é verdadeiramente incrível no facto e detetar contra que dado estável é que ele vai. Quem é que alterou ligeiramente a realidade de modo a torná-la incrível?*

1. Fere a capacidade do Jogador de percecionar a totalidade. Fere-o no seu pior ponto do Jogo, fá-lo ficar aí preso de modo a perder a capacidade de comparar.

*A atenção deixa de abranger a totalidade de uma coisa quando se fixa numa só parte. Todos os jogadores têm pontos bons e pontos fracos. Fixando-os nos pontos fracos não irão utilizar os fortes e fixar-se-ão naqueles. Deteta os pontos fortes e desbloqueia a atenção. Quem é que o ajudou a fixar-se nos pontos fracos?*

1. Vira o melhor amigo, ou terminal mais leal, do Líder contra ele.

*A traição torna-se evidente, mas nunca é avaliada como uma acção determinada por terceiros. Quem é culpado é o traidor e é contra ele que nos viramos. A fórmula de resolução de estar a trair é “descobre que existes” ou “descobre que és”. Isto elimina a valência em que o terminal se meteu.
A resolução da situação só é possível encontrando a 3ª Parte.*

1. Confunde o Jogador de modo que ele se torne num Problema. Isso fixará a sua atenção de tal modo que ele já não consegue jogar mais.

*De acordo com os axiomas para resolver um problema basta tornar-se em theta, o solucionador de problemas, em vez de theta, o problema.
A resolução é feita com o manejamento da confusão prévia. Quem foi a sua fonte? Que dado estável foi retirado?*

1. Apanha o Objetivo e altera-o só ligeiramente. Deste modo o Jogador não vai reparar, mas isto é MUITO eficiente pois vai funcionar como um ITEM ERRADO.

*A deteção e limpeza do objetivo inicial são fundamentais para a resolução. Compara-o com o objetivo em curso. Indica que é um item errado. Quem o ajudou a alterar o objetivo?*

1. Usa os Vetores Vitais de um Jogador e dá-lhes a volta de modo a se tornarem negativos.

*Aquilo a que o jogador aplica a sua força e energia pode estar de acordo com os seus objetivos ou não. A deteção da alteração do alvo dos seus vetores resolve o problema. Mais, quem foi a fonte dessa alteração?*

1. Uma forma fácil de travar um Jogador, é fixá-lo nos seus mock-ups (= ¢). Depois fá-lo acreditar e confirma-lhe que existe uma escassez desses mock-ups de modo que ele se prenda a eles sozinho. E assegura-te de que ele perca a Capacidade de fazer mock-ups.

*A imaginação do jogador leva-o a fazer mock-ups de situações e cenários ideais ou a imaginar as piores situações possíveis. Fixando-se neles ele perde a capacidade de analisar as alterações da realidade e resolvê-las. A análise das diferenças entre os mock-ups e a realidade é fundamental. Quem o ajudou a fixar-se nos mock-ups e quem invalidou a sua capacidade de criar?*

1. Atribui condições erradas e assegura-te de que são aplicadas. O Jogador ou o Grupo – seguindo as leis naturais – descerão ainda mais, mas não conseguirão detetar a razão.

*O Jogador que se “sente” numa baixa condição ética quando esta não está coerente com a realidade, foi muitas vezes sujeito a uma indicação errada. A resolução está na análise da realidade e estatísticas e na descoberta da verdadeira condição em que o jogador se encontra. Mais importante ainda, é necessário descobrir em que verdadeira condição o jogador se encontrava antes de se “sentir” numa condição baixa pois a indicação incorreta pode já tê-lo feito baixar verdadeiramente de condição. Mas quem lhe deu a indicação errada em primeiro lugar?*

1. Depois de teres ferido um Jogador, dá-lhe um Dado Estável, fixa a sua Atenção nele, e depois retira-lho de modo que ele não o consiga alcançar.

*Procura uma altura em que o jogador foi ferido. Que dado estável (postulado, política, etc.) lhe foi dado nessa altura? Analisa o seu valor. Quem lho retirou posteriormente?*

O Objetivo dos SPs é prender os Jogadores NOS Jogos.

O Produto Valioso Final são *"Peças Quebradas* ".

*(ULR 28, Dados para Sessões de Revisão,* *3, 4 de julho de 88, Nashto)*