







# 14 Tests : la Roue

L'utilisation de la roue représente une approche dans l'ici et maintenant à propos de problèmes récents ou ponctuels. Elle traite les **déséquilibres énergétiques** dans le concept d'une circulation de surface sur 24 heures.

## Protocole

	<p><b>1. TEST</b></p> <p>Tester les 14 muscles. Si Tf → poser un  devant le méridien associé.</p> <p>Tester les points d'alarme. Si Tf → poser un  devant le méridien associé.</p> <p><b>2. BILAN ÉNERGÉTIQUE</b></p> <p>Chaque  est considéré comme un <b>vide</b> d'énergie dans le méridien.</p> <p>Chaque  est considéré comme un <b>excès</b> d'énergie dans le méridien qu'il y ait ou non un  dans le muscle associé</p>
--	--

1

## 3. CORRECTION

- Si VC et/ou VG Tf : corriger immédiatement + Ancrage (Tf → TF)
- Déterminer la stratégie selon les Lois (les vides d'énergie et les yin en priorité, Midi-Minuit, séquence, triangle, carré) qui permettra de rééquilibrer le vide d'énergie avec l'excès d'énergie en empruntant un chemin énergétique le plus rapide possible
- TI pour choisir la ou les meilleure(s) correction(s) : Nly, Nv, Bilat, Méridiens...

## 4. ANCRAGE

Les muscles et les points d'alarme qui Tf → TF

# Lois

Elles permettent de trouver le vide à corriger, qui permettra le rééquilibrage énergétique de la Roue

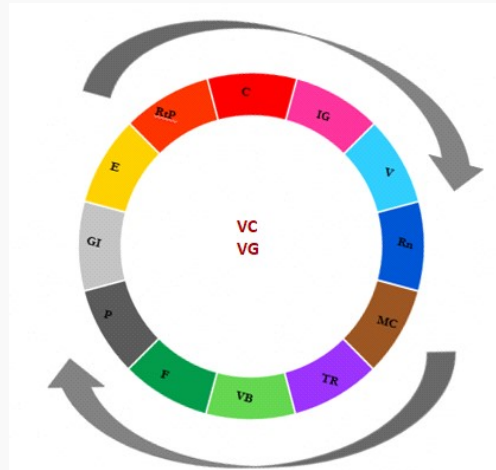
## 1. TOUJOURS CORRIGER LES VIDES

## 2. PRIVILÉGIER LES YIN

Dans les cas où il y aurait le choix entre un Yin ou un Yang choisir toujours en priorité de corriger le Yin.

## 3. LOI DES SÉQUENCES

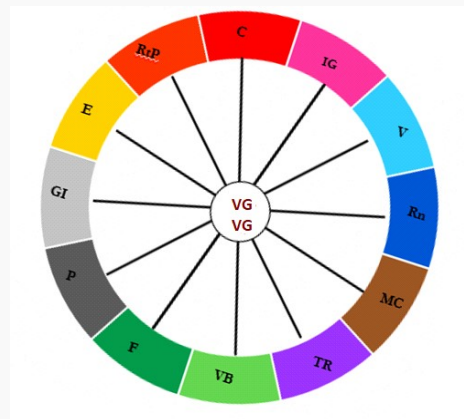
Si nous sommes en présence d'une suite de Tf (3 ou plus), corriger le premier Tf de la série.  
 Cette procédure aura pour effet de lever le barrage et de libérer l'énergie dans la suite



2

## 4. LOI MIDI-MINUIT

Plus particulièrement utilisée pour relâcher l'excès d'énergie d'un méridien et venir ainsi combler le manque chez son opposé : si + ou -/+ face à un - → corriger le vide

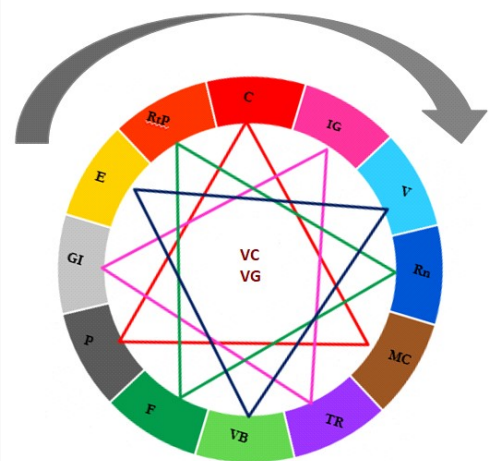


## 5. LOI DES TRIANGLES

Si vous pouvez dessiner un triangle comprenant deux pointes Tf et une pointe TF, il faut choisir de corriger le muscle de la pointe Tf qui suit le muscle de la pointe TF.

E V VB  
C MC P

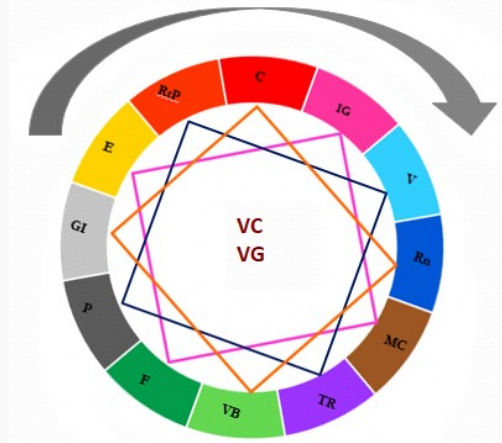
RtP Rn F  
IG TR GI



## 6. LOI DES CARRÉS

Si vous pouvez dessiner un carré comprenant trois sommets Tf, et un sommet TF, choisir de corriger le premier sommet Tf qui suit le sommet TF

**E IG MC F - RtP V TR P**  
**C Rn VB GI**



3

