

# Круг Социона

Система представляет основные дихотомии типа

- Логика - этика,
- Сенсорика - интуиция

как стороны света на карте. Для того чтобы получить название социотипа в формате (ЛСИ) необходимо соединить полюса поочередно.

Круг социона наглядно показывает чередование функций в типе (Логика Сенсорика Этика Интуиция),

- Интровертные функции обозначены синим цветом (L, S, R, T), интровертные типы обозначены синими стрелками.
- Экстравертные функции обозначены красным цветом (P, F, E, I), экстравертные типы обозначены красными стрелками.

Направление стрелки всегда строго соответствует правости/левости типов

## Правые и Левые Типы

По часовой стрелке - правые типы	Против часовой стрелки - левые типы
 Unknown macro: 'drawio'	 Unknown macro: 'drawio'

## Установка

Круг разделён на четыре сектора: каждый сектор соответствует установке на вид деятельности. Первый закрытый сектор определяет установку на вид деятельности данного типа (для ЛСИ - управленец)

Сектор на стыке		Установка
логики	сенсорика	Управленцы
сенсорика	этики	Социалы
этики	интуиции	Гуманитарии
интуиции	логики	Сайентисты

## Интертипные отношения

Использование круга для запоминания и быстрого понимания интертипных отношений

Отношения	Схема	Ассоциация для запоминания
-----------	-------	----------------------------

<p><b>Дуальность</b></p> <p><b>начальные точки</b> находятся на одной оси (оба вертикалы-рационалы либо оба горизонталы-иррационалы), на диаметрально противоположных полюсах,</p> <p><b>движение</b> - движутся в одну сторону (в дуальной паре всегда оба типа являются представителями одной группы (либо оба "правые" либо оба "левые"), соответственно оба движутся по часовой стрелке, либо оба против часовой,</p> <p><b>стрелки разных цветов</b> - взаимодополняющая энергия (синяя интроверт, красная - экстраверт).</p>		<p>движение энергии друг за другом, круг замыкается полностью (похоже на круг Инь-Ян). Энергия может бесконечно долго перетекать от одного к другому по замкнутому кругу. Суть энергий - взаимодополняющая и совместимая (экстравертная и интровертная).</p> <p>Например Инспектор дуал Наставнику</p>
<p><b>Полудуальность</b></p> <p><b>начальные точки</b> находятся на одной оси (оба вертикалы-рационалы либо оба горизонталы-иррационалы), на диаметрально противоположных полюсах,</p> <p><b>движение</b> на встречу друг другу (один правый - движется по часовой, другой левый - движется против часовой) энергии взаимодополняющие,</p> <p><b>стрелки разных цветов</b> - взаимодополняющая энергия (синяя интроверт, красная - экстраверт).</p>		<p>если посмотреть на круг, то будет закрыто ПОЛОВИНА круга (ПОЛУдуальность)</p> <p>Например Инспектор полудуал Энтузиасту</p>
<p><b>Заказ</b></p> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси - то есть один горизонтал (иррационал) второй вертикал (рационал)</p> <p><b>движутся</b> в одном направлении (оба правые/ оба левые),</p> <p><b>стрелки одного цвета</b> (оба экстраверты/ оба интроверты)</p>	 	<p>оба похожи друг на друга по вертности из-за этого кажутся понятными и привлекательными, один как-бы "бегает за другим" , догоняет его, то есть "заказывается".</p> <p>Например Советчик заказывается Энтузиасту (Энтузиаст - заказчик)</p>
<p><b>Ревизия</b></p> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси,</p> <p><b>движутся</b> в одном направлении (оба правые/ оба левые),</p> <p><b>стрелки разных цветов</b> (один экстраверт, второй интроверт)</p>		<p>не похожи друг на друга по вертности из-за этого кажутся непонятными и разными, один как-бы бежит за другим, но не бежит за ним как в предыдущем варианте, а гонит его, будто бежит за ним с палкой. Тот кто убегает - тот подревизный, тот кто "бежит с палкой" - тот ревизор.</p> <p>Например Лирик ревизует Энтузиаста (Энтузиаст - подревизный)</p>

<h2>Зеркальные</h2> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси,</p> <p><b>движутся</b> в разных направлениях (один правый, второй левый),</p> <p><b>стрелки разных цветов</b> (один экстраверт, второй интроверт)</p>	 Unknown macro: 'drawio'	<p>если представить направление движения стрелок каждого из типов, то они движутся навстречу друг к другу - их линии пересекаются сразу в первом секторе , и при "столкновении" становятся лицом друг к другу, можно провести ассоциацию будто смотрятся как в зеркало.</p> <p>сектор , в котором пересекаются линии - общий для этих двух типов (сектор установки)</p> <p>например для Инспектора и Маршала сектор в котором их линии пересеклись "столкнулись лицом к лицу" - это сектор управленцев</p>
<h2>Квазитождественные</h2> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси,</p> <p><b>движутся</b> в разных направлениях (один правый, второй левый),</p> <p><b>стрелки одного цвета</b> (оба экстраверты либо оба интроверты)</p>	 Unknown macro: 'drawio'	<p>как и в предыдущем случае их линии пересекаются сразу , сталкиваются лбами друг к другу в первом секторе, это тоже похоже на зеркало, но за счет того, что типы одинаковой вертности, и сочетают одинаковые буквы на первых местах, кажется будто они тождественны, но это только кажется... ;) будто - "квази"</p> <p>например Инспектор и Мастер. Оба управленцы, оба логики и сенсорики, оа интроверты. Почти тождественны, но нет.</p>
<h2>Родственные</h2> <p><b>начальные точки</b> на одном полюсе,</p> <p><b>движутся</b> в разных направлении (один правый, второй левый),</p> <p><b>стрелки одного цвета</b> (оба экстраверты либо оба интроверты)</p>	 Unknown macro: 'drawio'	<p>родственные - как ветки отходят от дерева из одной точки. ("семейное дерево")</p> <p>у обоих одна и та же "родина" (базовая энергия) и оба одинаковой вертности - похожи как родственники.</p> <p>например Инспектор и Аналитик. Оба вышли из интровертной логики, но разошлись в разные стороны.</p>
<h2>Активация</h2> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси,</p> <p><b>движутся</b> в разных направлениях (один правый, второй левый),</p> <p><b>стрелки одного цвета</b> (оба экстраверты либо оба интроверты)</p>	 Unknown macro: 'drawio'	<p>если не смотреть круг то по описанию похоже на квазитождиков, но квазитождики "сталкиваются" сразу в своем секторе, так как бегут друг к другу а активаторы получается бегут от друг друга и "сталкиваются" позднее - в секторе , который не является ни для одного из них родным</p> <p>например Инспектор и Лирик. 1-я (управляющая) функция которых попадает в 4-ю (пусковую) другому</p>
<h2>Конфликт</h2> <p><b>начальные точки</b> не на одной оси,</p> <p><b>движутся</b> в разных направлениях (один правый, второй левый),</p> <p><b>стрелки разных цветов</b> (один экстраверт, второй интроверт)</p>	 Unknown macro: 'drawio'	<p>выглядит как активация, с той разницей, что в отличии от активации цвета стрелок разные и соответственно люди являются полными противоположностями.</p> <p>например Инспектор и Советчик.</p>

