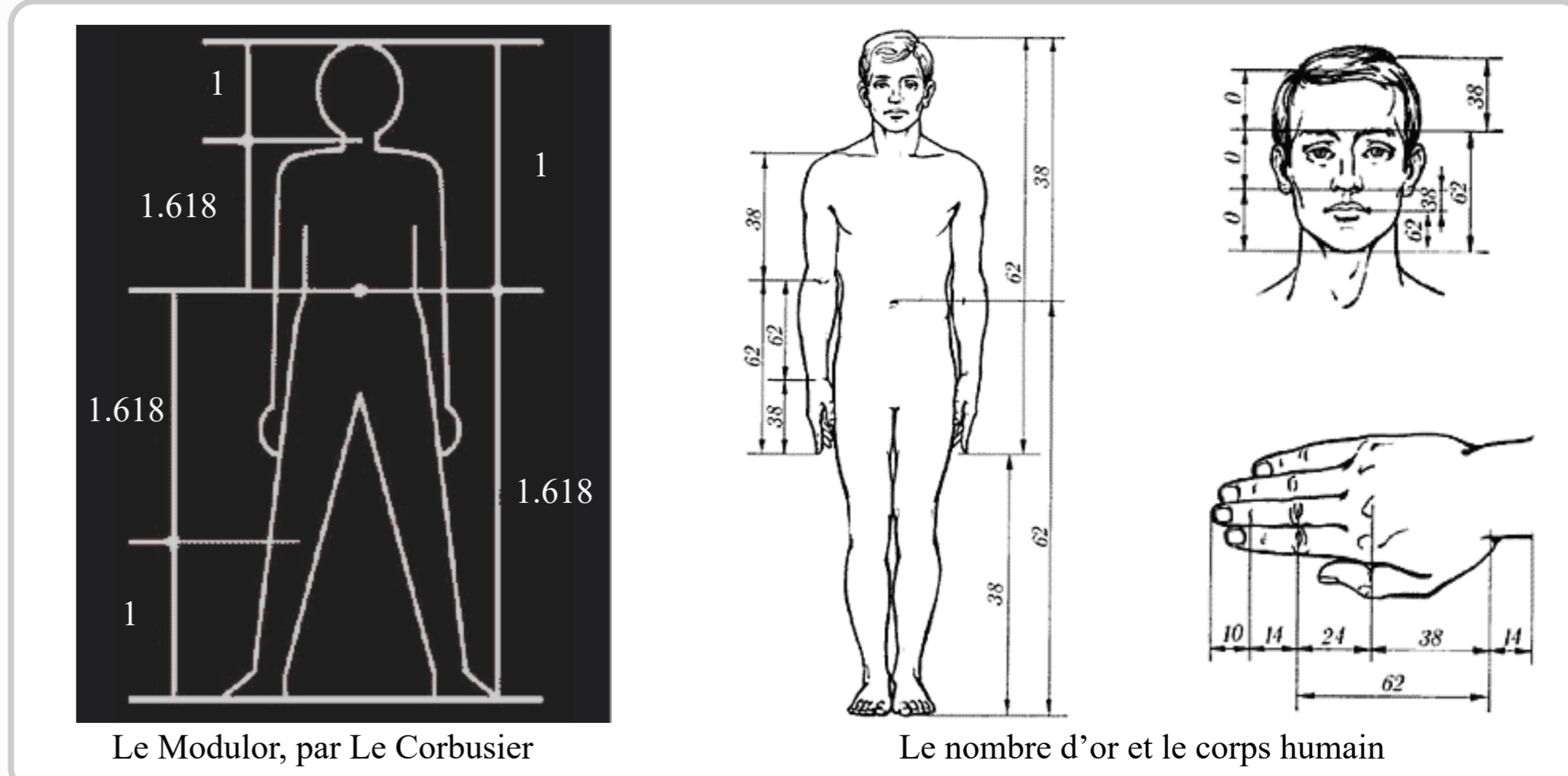


VITOCKEY et la RÈGLE D'OR

Théories : La règle d'or augmente le rendement des joueurs et la participation visuelle des spectateurs lorsque combinée avec la découverte universelle et naturelle Transition. Étant conscient de l'importance de l'environnement visuel pour les athlètes et les spectateurs, ce qui suit est en vue d'aider l'athlète à atteindre une meilleure performance et d'introduire un enchaînement d'images qui simplifie le cheminement de la pensée vers la découverte pour les joueurs et les spectateurs. Il appartient aux athlètes de décider des règlements de ce nouveau jeu à cause qu'ils le pratiquent. Le système métrique est utilisé à cause de sa simplicité. S'il y a des commentaires qui semblent personnels, ce sont des suggestions.

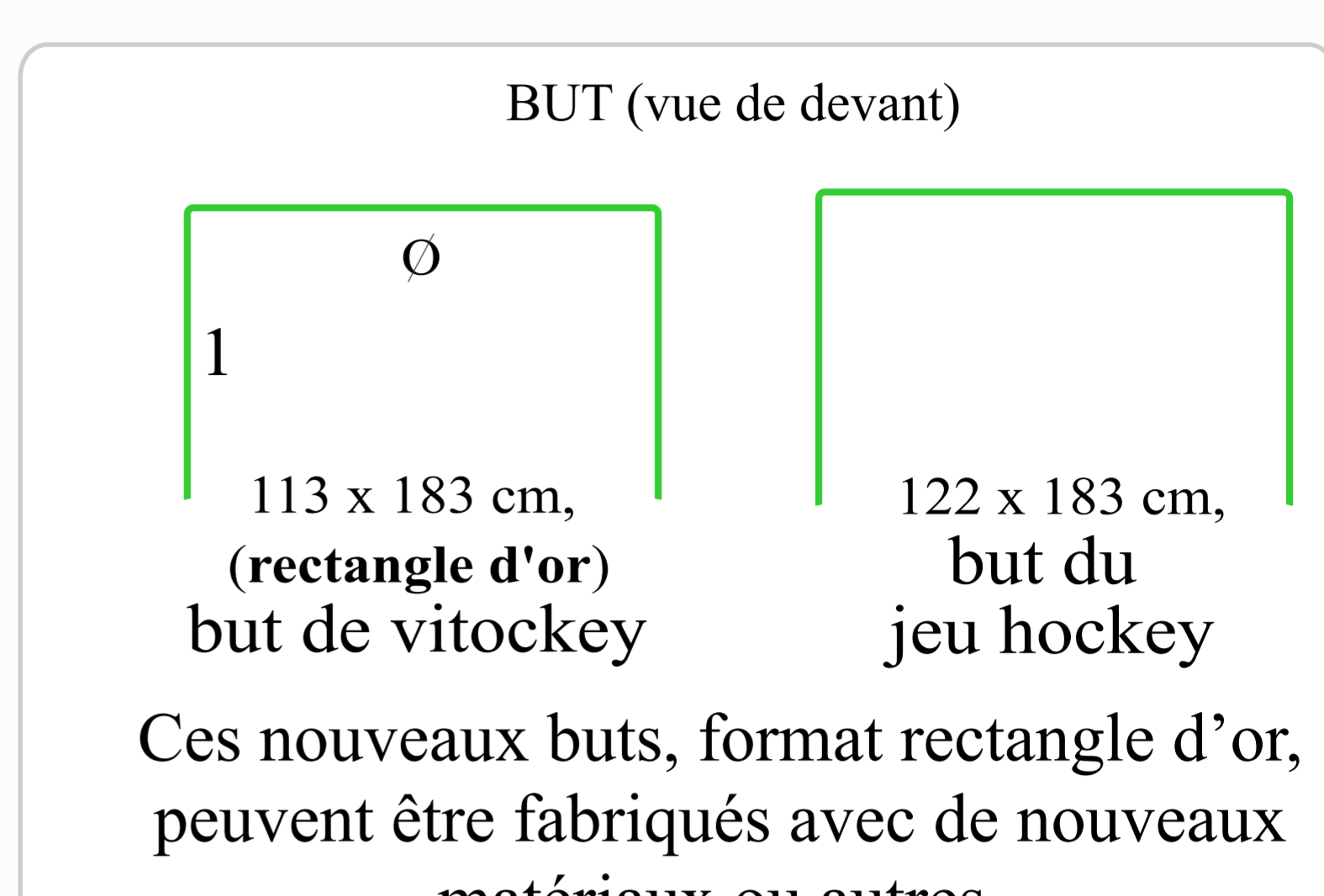
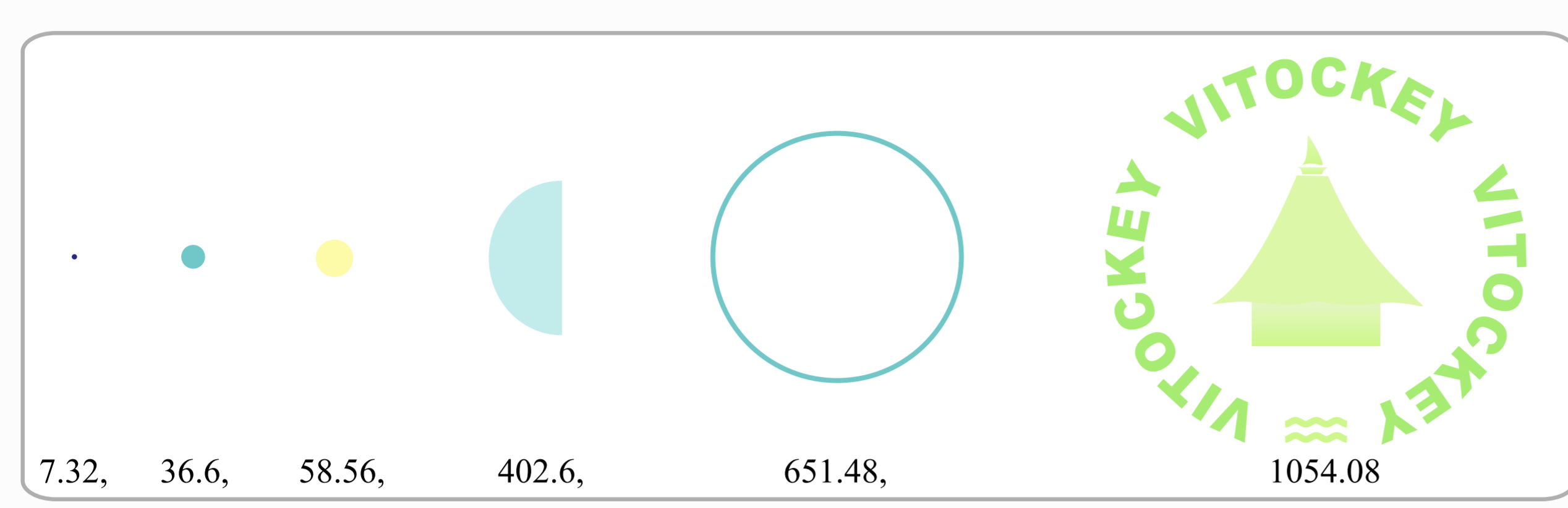
Les joueurs et l'arbitre sont les figures dominantes de ce jeu en raison de mouvement.

Selon les quatre images à droite, par Le Corbusier, le CORPS HUMAIN est conçu selon le nombre d'or avec quelques variations. Théorie : Tout centre de processus capable de pensée expansionniste (amélioration) s'attend à être entouré de formes conçues selon le même principe (ϕ). Ceci explique pourquoi les composants de ce jeu sont organisés en conséquence.



La rondelle (2.79 x 7.32 cm, à être vérifié par les joueurs) sert à définir le format des cercles sur la patinoire lorsque l'on met en application

la règle de **Fibonacci** (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34) soit : 7.32 (rondelle), 14.64, 21.96, 36.6, 58.56, 95.16, 153.72, 248.88, 402.6, 651.48, 1054.08

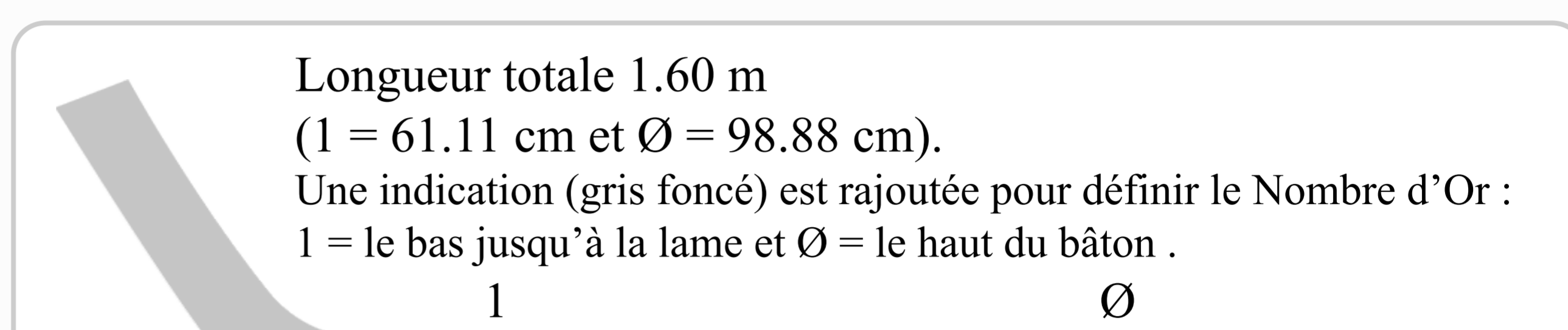


Bâtons pour les joueurs :

La largeur et longueur de la lame:

7.49 cm x ϕ = 12.1 cm / 12.1 cm + 7.49 cm = 19.59 cm / 19.59 cm + 12.1 = 31.69 cm = 7.49, 12.1, 19.59, 31.69 cm

7.49 cm de largeur et 31.69 cm de longueur pour le bas de la lame.

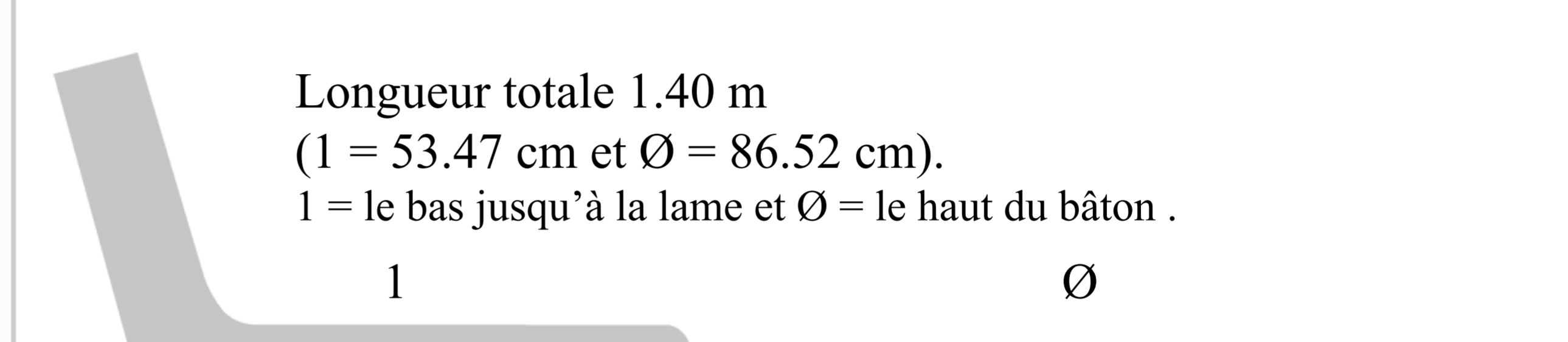


Bâtons pour les gardiens :

La largeur de la partie 1 et la largeur et longueur de la lame:

9.29 cm x ϕ = 15 cm / 15 cm + 9.29 = 24.32 cm / 24.32 cm + 15 cm = 39.32 cm = 9.29, 15, 24.32, 39.32 cm

9.29 cm de largeur pour la lame et 1, 39.32 cm de longueur pour le bas de la lame.



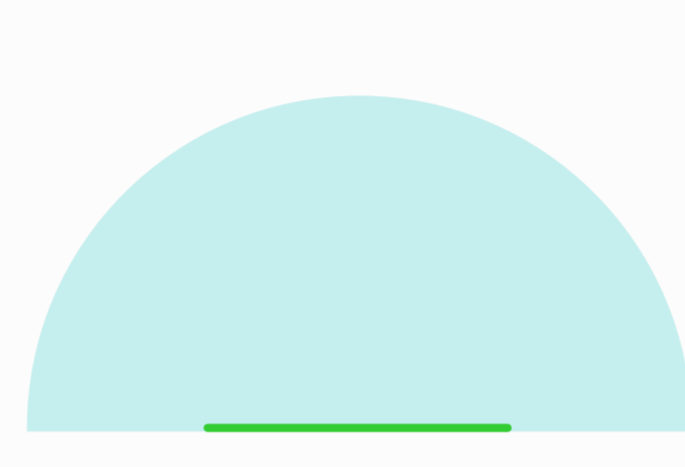
Le cercle du gardien est de 201.3 par 402.6cm (diamètre) :

À être vérifié par les joueurs

A) Le gardien demeure dans son demi-cercle à cause qu'il n'est pas possible d'aller et revenir à la bande derrière le but, la distance est deux fois 4.56 m,

B) Le but - format rectangle d'or - est plus bas (113 x 183 cm), à cause que les gardiens sont très occupés à suivre le jeu derrière (passes courbées) et devant les buts (passes en ligne droite et ou obliques). Suggestion : À cause de ceci et du jeu vite et continu, le cercle du gardien devient protégé pour donner au gardien la liberté de manœuvrer librement, etc.

C) Vitockey est synonyme de Passe et Compte, les joueurs se concentrent sur le jeu et non à réduire la vision du gardien. Lancer au but dans l'espoir de compter est en contradiction avec la fluidité de ce jeu.

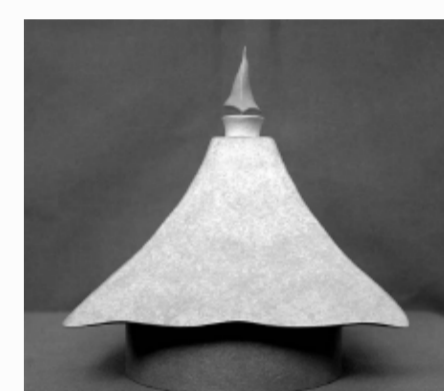
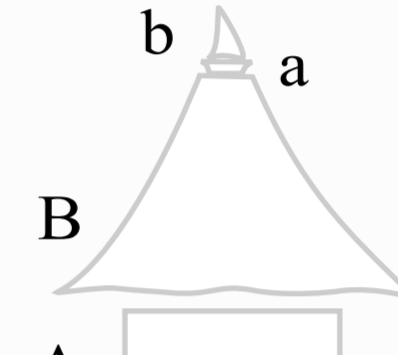


TROPHÉE (suggestion)

A= rondelle

B= triangle équilatéral complété par

a = patinoire et b = un triangle d'or (les participants incluant les spectateurs). Le bas de B =



largeur = 1, longueur = ϕ

patinoire conçue selon l'ellipse d'or

Format olympique 30.48 x 60.96m

Format nord américain 25.90 x 60.96 m

le présent rectangle arrondi du jeu hockey

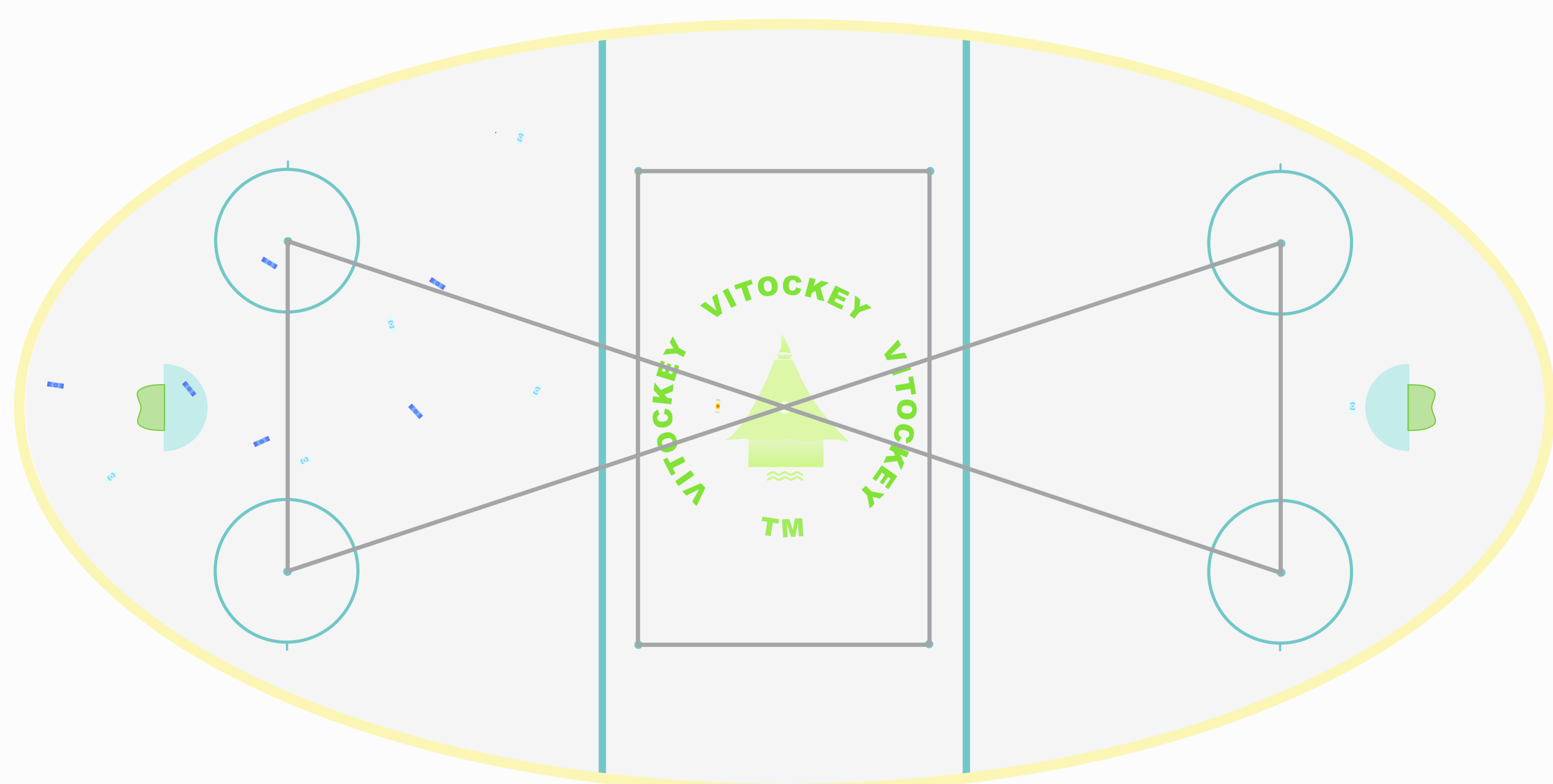
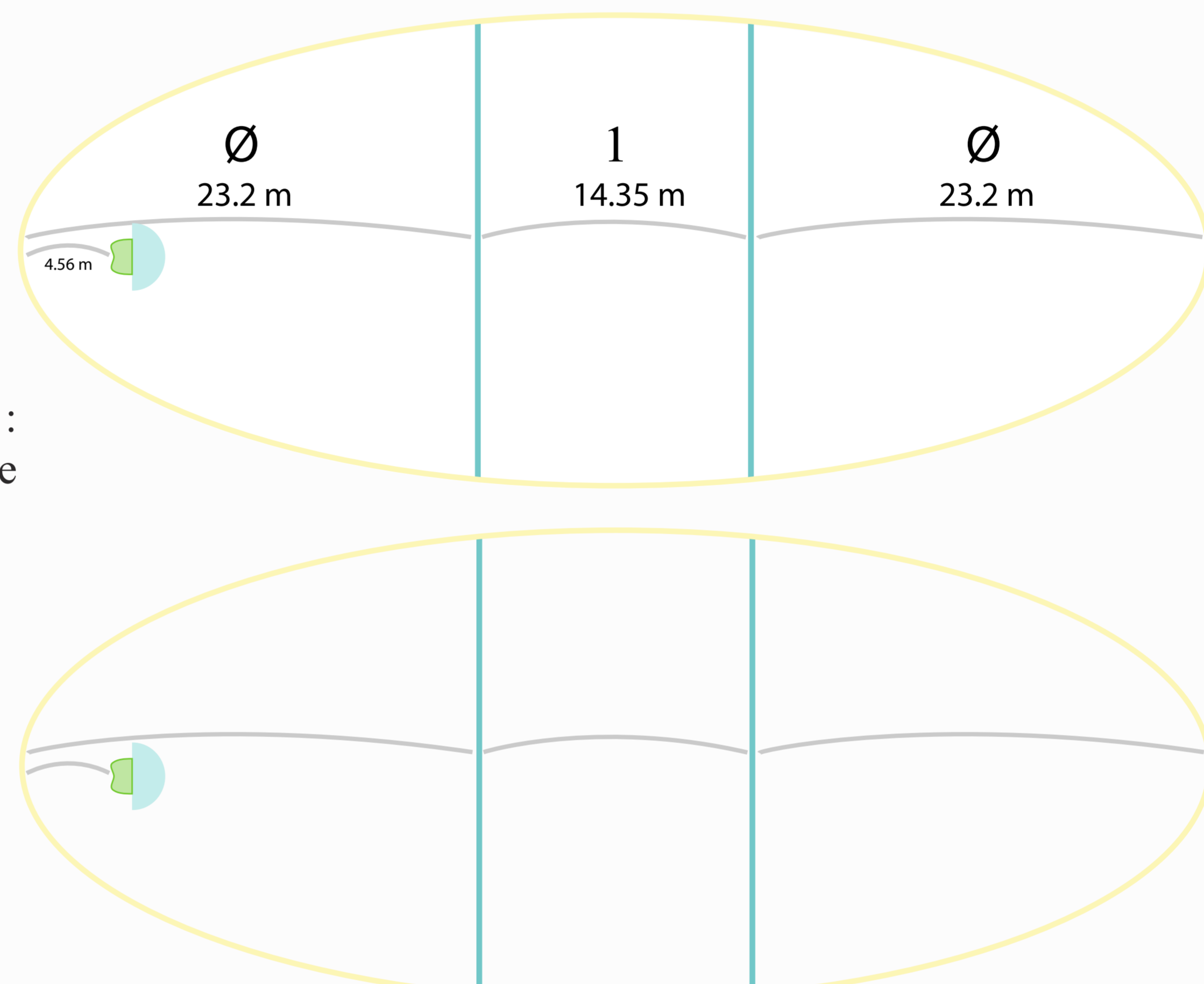
Format olympique

Format nord américain

conçue à partir du présent rectangle arrondi

Ce nouveau format étant contenu par une courbe elliptique, donne un jeu très continu à cause de la fluidité du mouvement de la rondelle contre la bande.

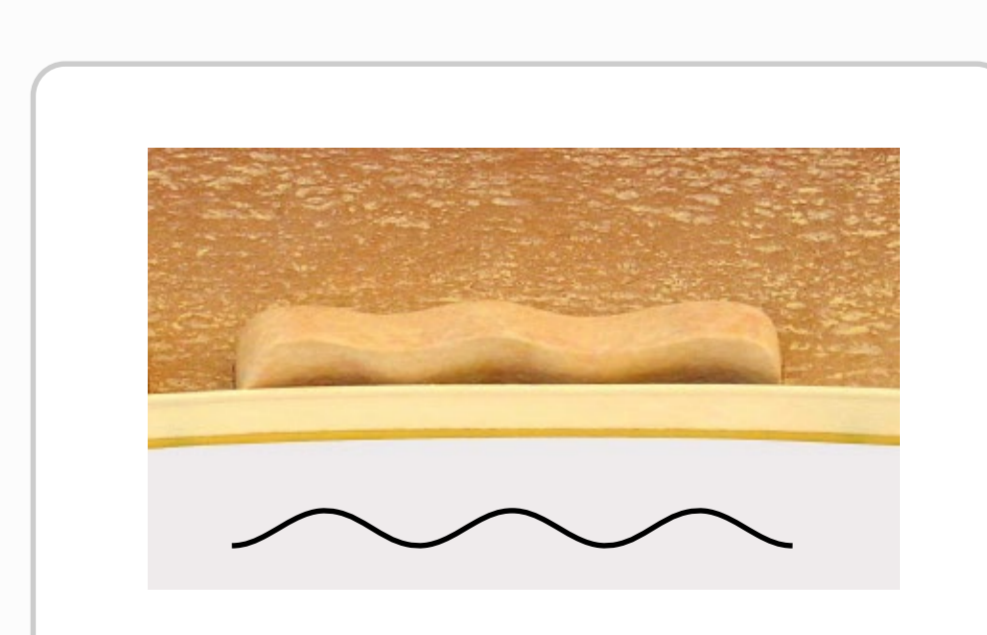
SVP, les animations.



Format Olympique: L'utilisation du triangle et du rectangle d'or.

LE SYMBOLE DU VERSEAU est reproduit

- a) au centre de la glace,
- b) pour le toit du banc des joueurs (rapprochement de la maquette à droite),
- c) pour l'emblème de la rondelle, exemple un peu plus haut et
- d) le bas du triangle équilatéral du trophée, en haut à droite. SVP, voir Vitockey / liste / PDF Vitockey et l'animation 2D (flash) "Le départ du non parallèle".



Afin de reproduire un enchaînement d'information sensorielle continu, le matériel utilisé doit se compléter afin de former un tout. Par exemple; les bouteilles pour boire, les serviettes, le panneau de pointage, la machine à nettoyer la glace, etc. sont conçus selon la combinaison de la règle d'or et transition 8.

Théorie : Cette continuité permet non seulement aux athlètes d'améliorer leur jeu, mais aux spectateurs de résoudre différents problèmes à cause que le processus de la pensée n'est pas occupé à essayer de trouver les intermédiaires pour les transitions des éléments amenant à l'unification universelle.

INFORMATION SENSORIELLE QUI S'ENCHAÎNE



INFORMATION SENSORIELLE BRISÉE



les environnements sportifs actuels.

Théorie : Avec un environnement conçu selon la combinaison de la Règle d'Or et la découverte universelle et naturelle Transition un seul arbitre sur la glace est nécessaire car son rôle est de mettre le jeu en marche. Par contre avec un environnement de couleur non parallèle - information sensorielle qui oblige la pensée à essayer de trouver les pièces manquantes aux oppositions non préparées - il y a beaucoup de frustration. Cette frustration se libère sous différentes formes, par exemple : Discrimination, confrontations physiques, etc. Avec un environnement non parallèle il faut utiliser 3 à 4 arbitres pour contrôler le jeu. Avec 3 à 4 arbitres sur la glace au lieu d'1, il se peut que l'espace des patinoires nord américaines soit un peu restreinte à comparer au format olympique.

Suggestions avec un environnement parallèle : 6-8 arbitres et 2 personnes prêtes à intervenir en dedans de 2-5 secondes au cas où il y aurait des conflits physiques. Elles sont assises à l'extérieur de la patinoire = 1 arbitre et 6 joueurs pour chaque équipe sur une surface nord américaine et ou olympique.

A) 4 arbitres sur les côtés qui décident des hors jeux et donnent les rares punitions dans un environnement parallèle,

B) 2-4 arbitres au bout de la patinoire ont peut décider des hors jeux, donner les rares punitions et dire s'il y a but.

C) l'arbitre sur la patinoire peut faire de même que A, B.

Les sièges des joueurs de chaque équipe sont à l'opposé du centre de la patinoire. S'il est nécessaire d'avoir des cachots, chaque équipe a le sien, juste à côté, etc.

La superficie de la glace pour une patinoire de rectangle arrondi nord américaine 25.9 m de largeur et 60.96 m de longueur est 1579 mètres carrés et si l'on divise par 16 (12 joueurs et 4 arbitres) l'on obtient 98.679 mètres carrés par personne sur la glace.

La superficie de la glace pour une patinoire elliptique nord américaine 25.9 m de largeur et 60.96 m de longueur est 1240.3 mètres carrés et si l'on divise par 13 (12 joueurs et 1 arbitre) l'on obtient 95.41 mètres carrés par personne sur la glace.

La superficie de la glace pour une patinoire elliptique olympique 30.48 m de largeur et 60.96 m de longueur est 1459.2 mètres carrés et si l'on divise par 13 (12 joueurs et 1 arbitre) l'on obtient 112.246 mètres carrés par personne sur la glace.

Il est important de prendre en considération le nombre de personnes sur la glace non seulement à cause que la superficie elliptique est inférieur au rectangle arrondi mais en vue de libérer davantage le mouvement des joueurs.

Le format olympique avec ses 112.246 mètres carrés par personne sur la glace devient le choix idéal pour ce nouveau jeu.