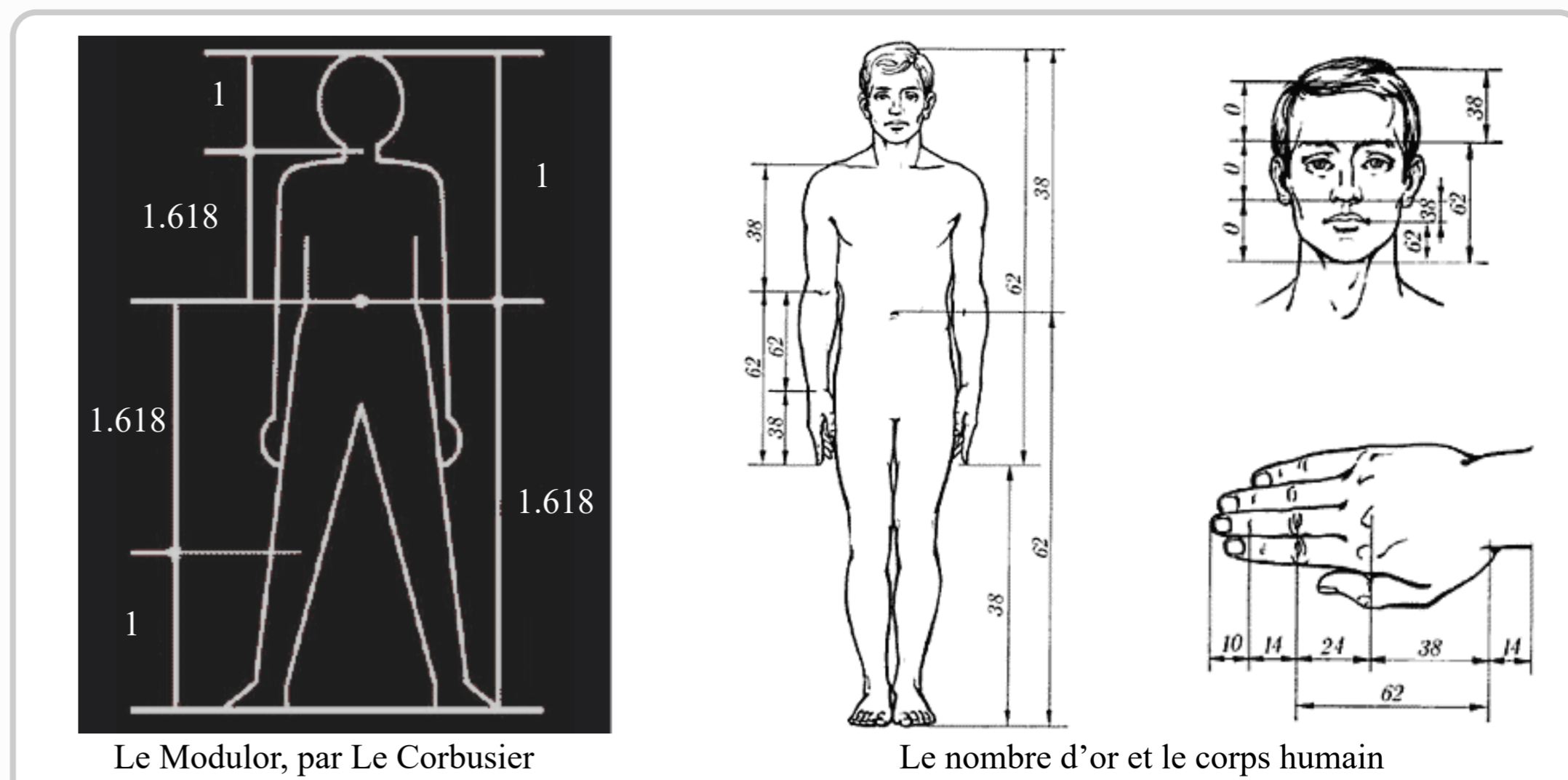


# VITOCKEY® et la RÈGLE D'OR

Quiconque désire appliquer la Règle d'Or avec la Couleur Parallèle / Expansionniste © pour la dimension des éléments de ce nouveau jeu, doit selon la loi internationale des droits d'auteur obtenir la permission ou payer le centre de recherche Vitockey. Les revenus sont dédiés à la recherche visant à l'unification de l'humanité.

Théories : La Règle d'or (haut niveau de communication) augmente le rendement des joueurs et la participation visuelle des spectateurs lorsque combinée avec la Couleur Parallèle / Expansionniste © et 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 ( $\phi$ ). Ceci explique pourquoi les composants de ce jeu sont organisés en conséquence = **identification instantanée au niveau de la forme.**



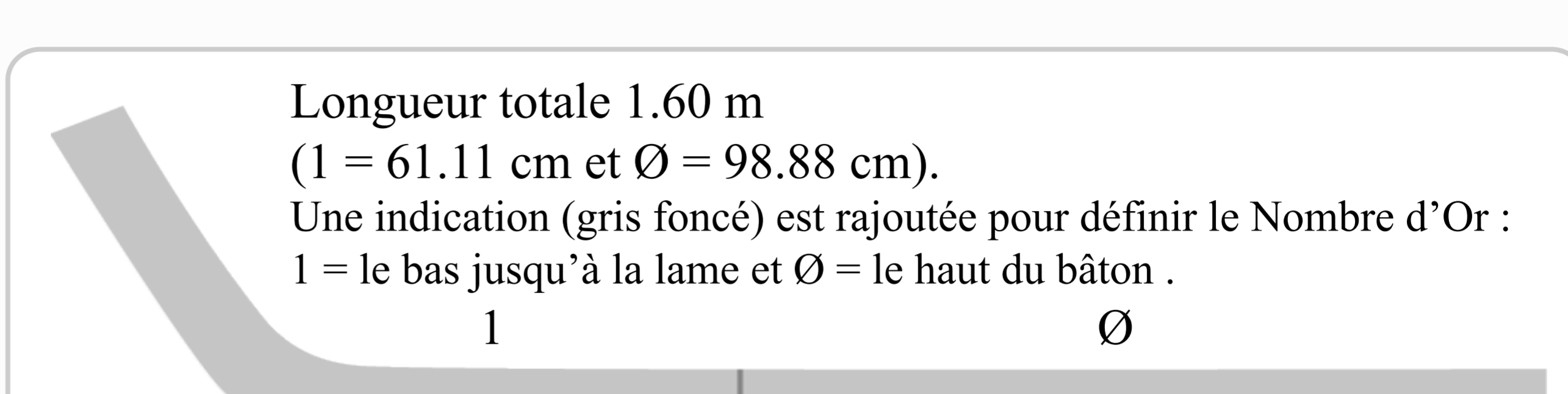
La rondelle conçue selon phi ( $\phi$ ) est 2.79 x 7.32 cm, à être vérifié par les joueurs. Si son format change il en va de même pour les autres éléments, à cause de leur relation avec la Règle d'Or. SVP voir plus bas à gauche de Trophée. La rondelle du jeu hockey est 2.54 x 7.62 cm.



Pour plus d'information, SVP voir Vitockey / liste / Power Point et le PDF Vitockey.

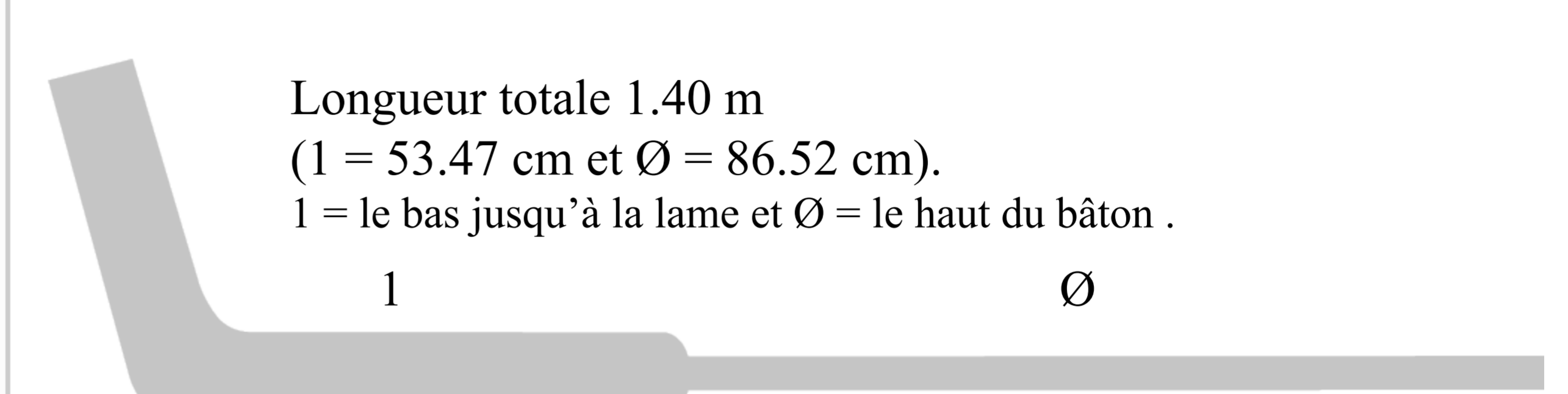
## Bâtons pour les joueurs:

La largeur et longueur de la lame:  
 7.49 cm x  $\phi$  = 12.1cm, 12.1cm x  $\phi$  = 19.61cm x  $\phi$  = 31.73 cm  
 7.49, 12.1, 19.61, 31.73 cm  
 7.49 cm de largeur et 31.73 cm de longueur pour le bas de la lame.



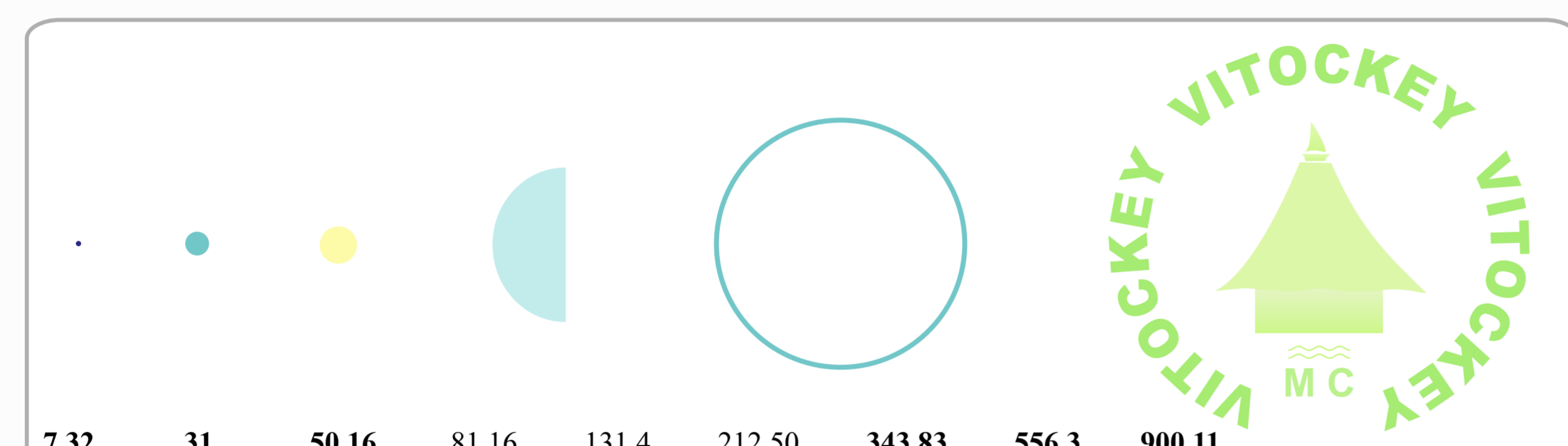
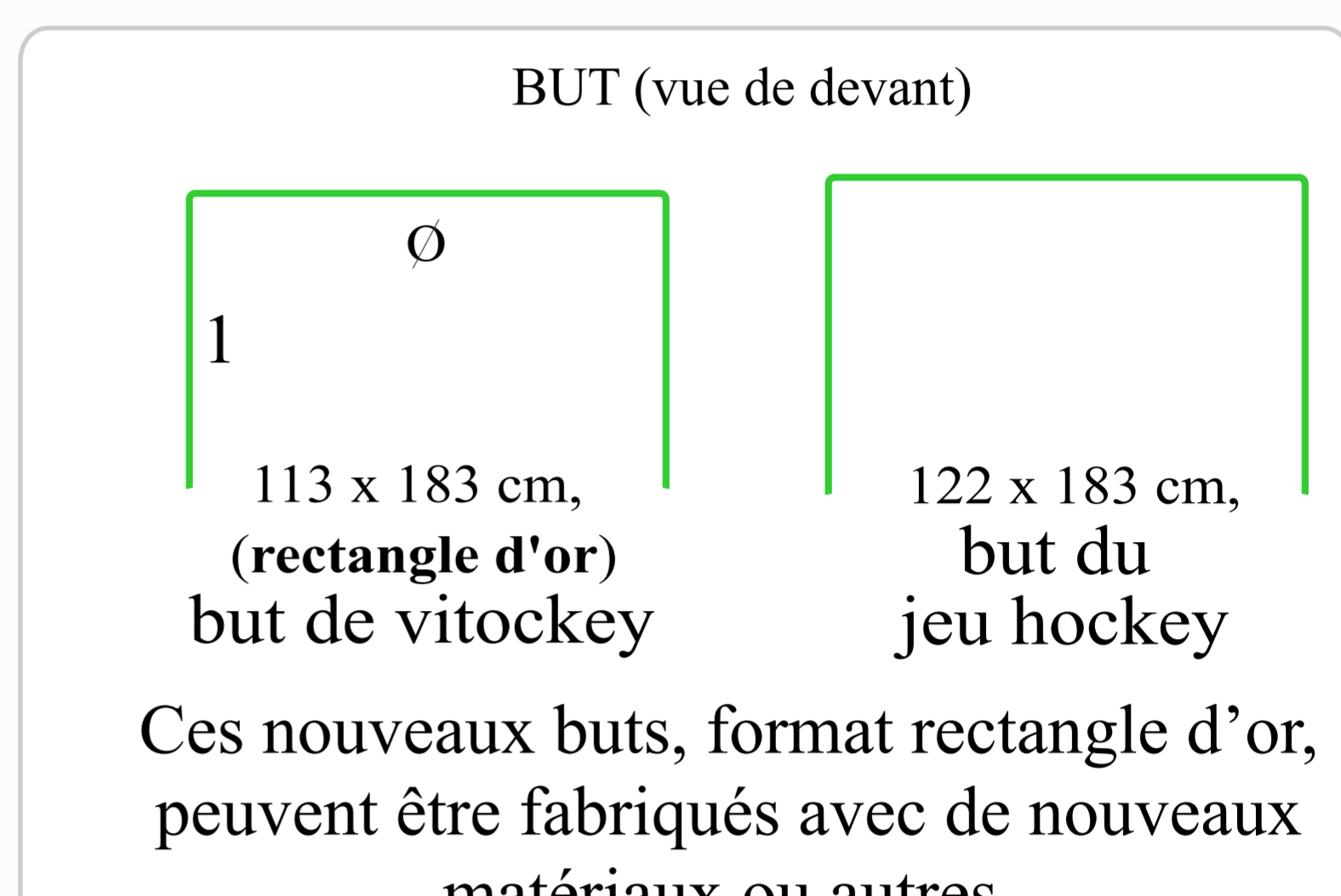
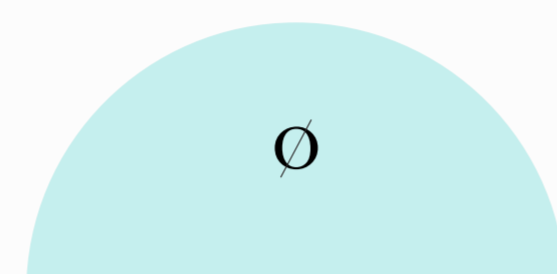
## Bâtons pour les gardiens:

La largeur de la partie 1 et la largeur et longueur de la lame:  
 9.29 cm x  $\phi$  = 15cm, 15cm x  $\phi$  = 24.32cm, 24.32cm x  $\phi$  = 39.35  
 9.29, 15, 24.32, 39.35 cm  
 9.29 cm de largeur pour la lame et 1, 39.35 cm de longueur pour le bas de la lame.



Le cercle du gardien est de format 1.71 x 3.43 m à m à cause que :

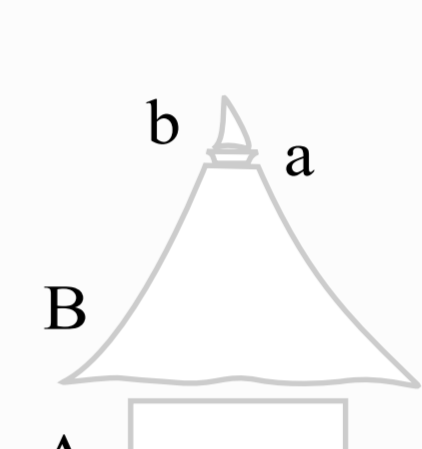
- A) La relation de 1 (cercle du gardien) versus  $\phi$  (cercle pour les mises au jeu),
- A) Le gardien n'a pas assez de temps pour aller et revenir à la bande en arrière du but, distance deux fois 4.56 m,
- B) Le but - format rectangle d'or - est plus bas (113 x 183 cm), à cause que les gardiens sont 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.



Les formes ci haut sont selon la relation de 1 versus  $\phi$  (1.618 ou phi), à partir de gauche, 7.32 cm diamètre (rondelle), 31 cm de diamètre - 50.16 cm de diamètre - 171 x 343 cm de diamètre (cercle du gardien) - 556 cm de diamètre - 900 cm de diamètre (centre de la glace).

## 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 = =   
 SVP, voir Vitockey / liste / PDF / Vitockey et le nombre d'Or sur l'Internet, quelques sites sont mentionnés dans la liste.



largeur = 1, longueur =  $\phi$   
 patinoire conçue selon l'ellipse d'or

Format olympique 30.48 x 60.96m

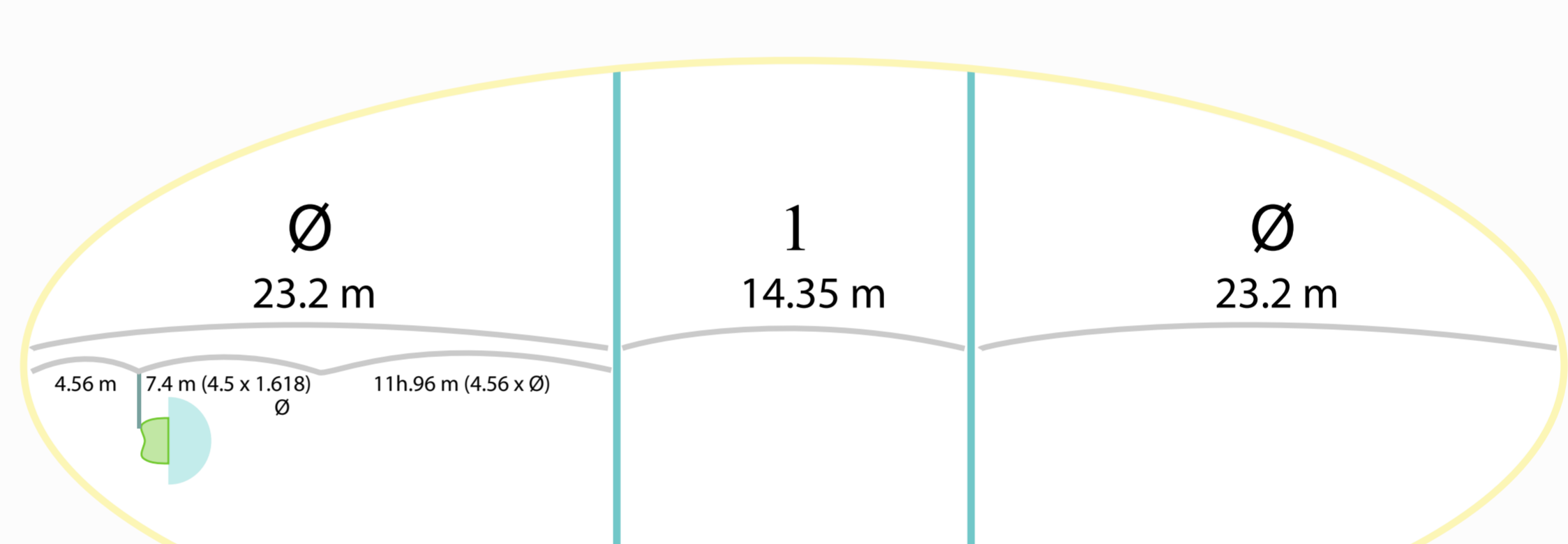
Format olympique

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, voir le Power Point.

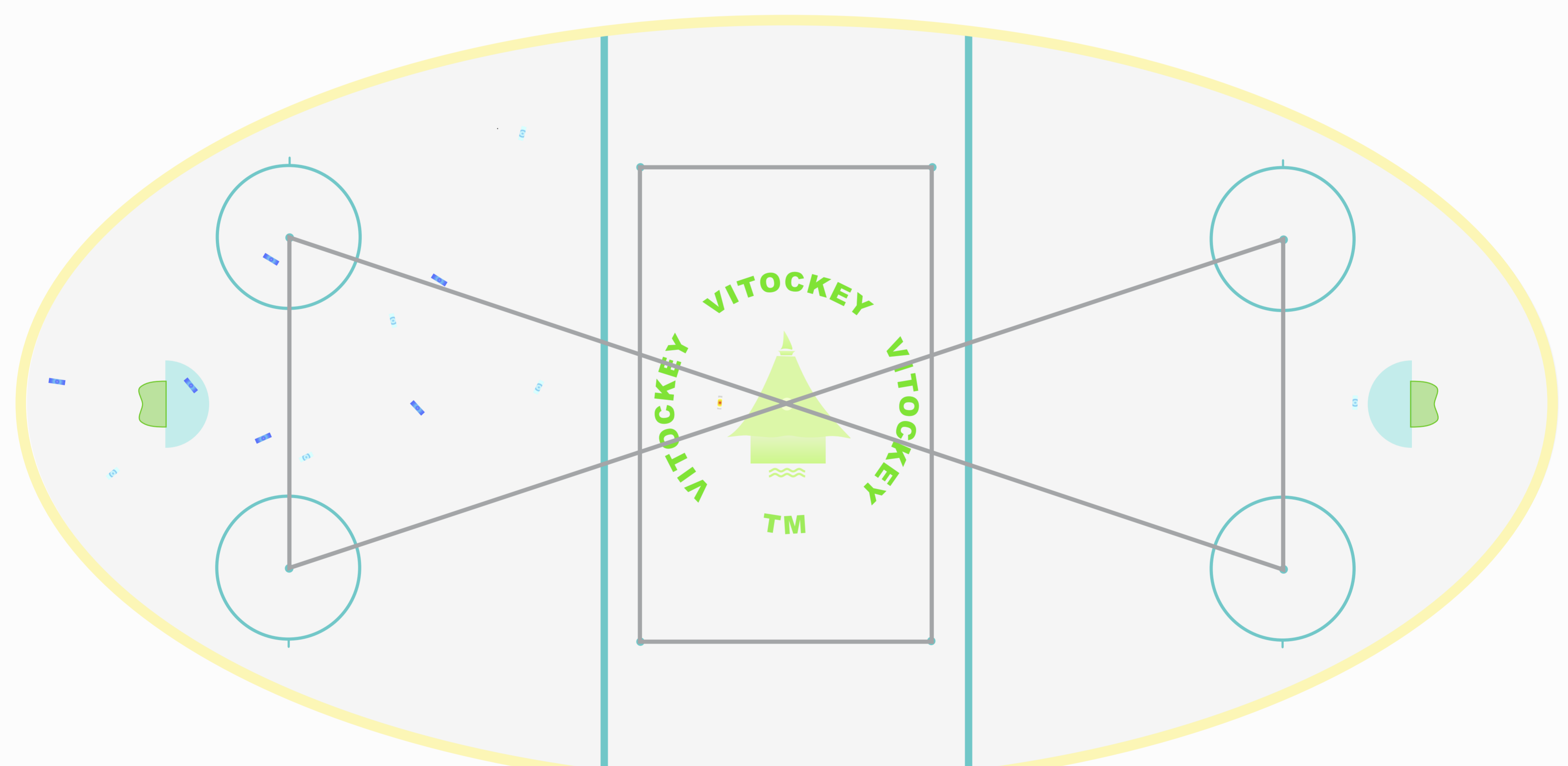
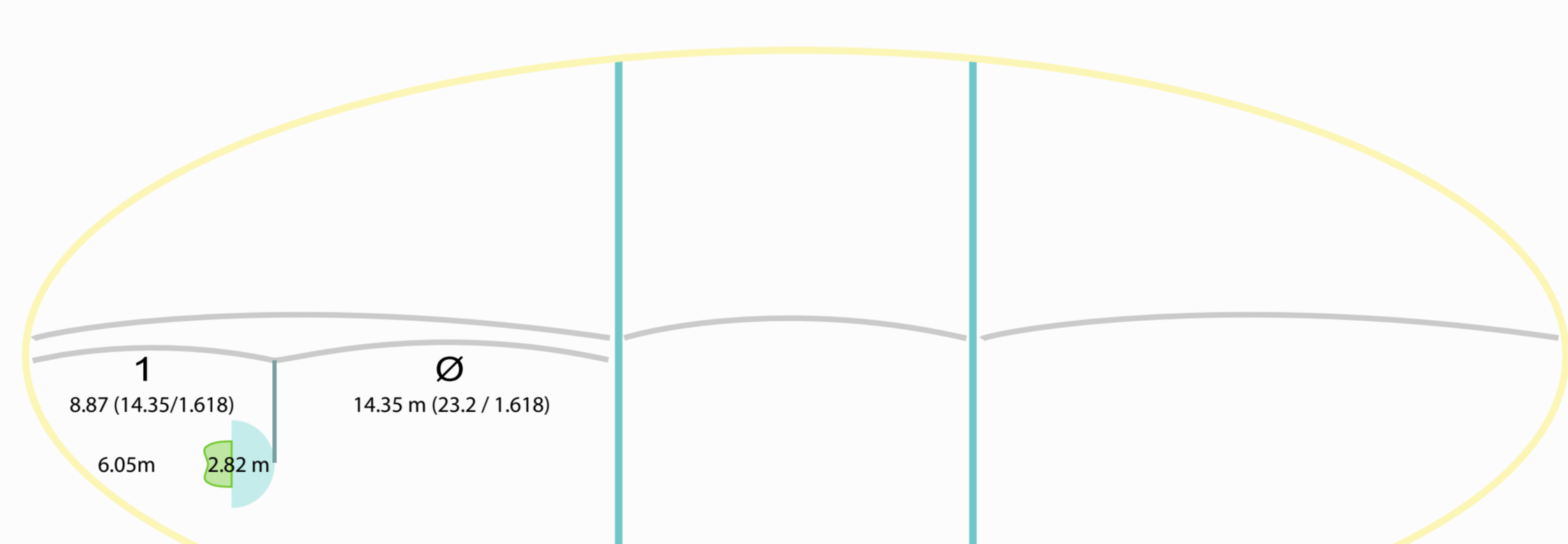
Format nord américain 25.90 x 60.96 m

Format nord américain

le présent rectangle arrondi du jeu hockey conçue à partir du présent rectangle arrondi



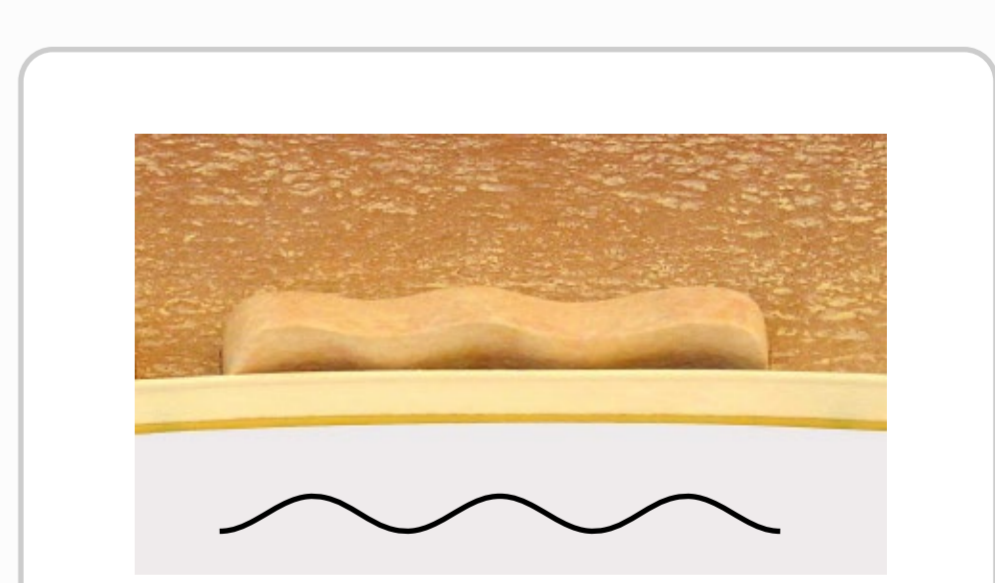
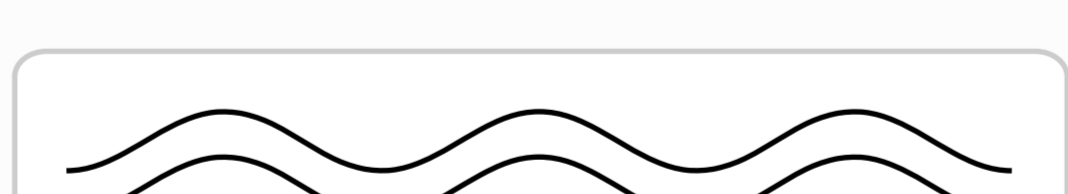
Format Nord Américain et Olympique:  
 La distance des buts à partir de la bande est 4.56 mètres ou 6.05 mètres conçue selon  $\phi$ .  
 Les joueurs sont les mieux placés pour décider.



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

## LE SYMBOLE DU VERSEAU est reproduit

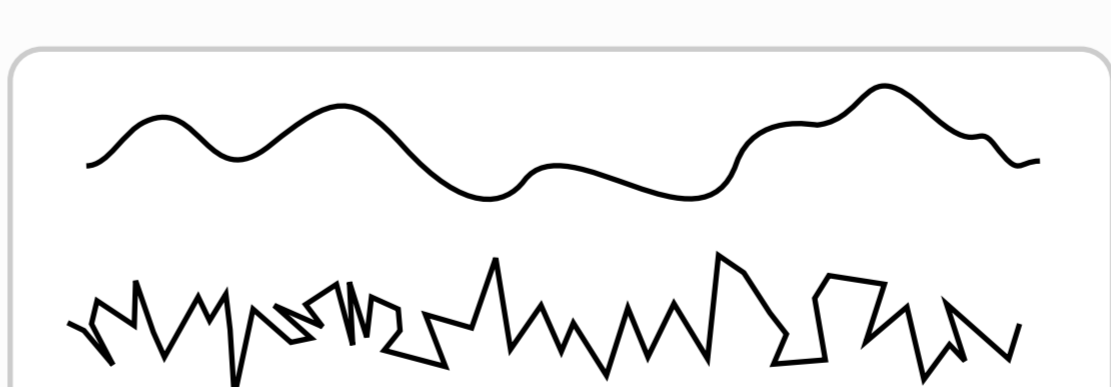
- a) au centre de la glace,
- b) pour le toit du banc de joueurs (rapprochement de la maquette à droite),
- c) pour l'emblème de la rondelle, exemple un peu plus haut et
- d) le bas du triangle équilatéral du trophée, en haut à droite. SVP, voir Vitockey / liste / PDF Vitockey et l'animation 2D (flash)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

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 Couleur Parallèle®, 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 ou 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 qui peuvent 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 inférieure 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.

Pour plus de détails et de l'information animée, SVP voir le Power Point VITOCKEY MC et la règle d'Or.

