

VITOCKEY MC



environnement parallèle = enchaînement d'information sensorielle visuelle = bas niveau d'activités cérébrales et facilité d'accès à l'amélioration. Théorie: Comportement universel.



environnement non parallèle = information sensorielle visuelle brisée = haut niveau d'activités cérébrales perdues et difficulté d'amélioration. Théorie: Comportement égoïste.

La crosse, le ballon balais, hockey et vitoockey sont des jeux uniques à cause leur surface:
 A) est nettement bien définie par une bande,
 B) celle-ci affecte la trajectoire de l'objet poursuivi et
 C) en ce qui a attiré au hockey et vitoockey, cet objet est l'un des plus petits du monde des sports.

Avec des oppositions comme de très GRAND à très PETIT, il est nécessaire d'organiser l'ensemble selon les simples règles de la nature afin que le processus de la pensée puisse reconnaître l'information.

Théorie : Vitoockey, peut reproduire une CONTINUITÉ d'information sensorielle d'un haut niveau lorsque sa courbe elliptique est combinée avec la Règle d'Or, la Courbe, la Couleur Parallèle ©, la couleur Expansionniste © et un kit de Couleur Transitionnelle. Avec cette combinaison le joueur (euse) et le spectateur (rice) peuvent s'identifier quasi instantanément à l'entourage visuel et ont la liberté de partir à la recherche de tout ce qui peut être amélioré.

