

HOLLY & BENJI

Dopo lunga meditazione, ecco la risposta alla domanda che tutti prima o poi si sono fatti: quanto e' lungo il campo del cartone animato Holly & Benji?

Con un po' di trigonometria, tenendo presente il raggio della terra (6327 Km), l'altezza di un osservatore (facciamo un 1,70 mt, anche se sono giapponesi e, di conseguenza nani) e la linea che va dall'osservatore fino alla linea dell'orizzonte, si ottiene che la distanza a cui un giocatore vede l'orizzonte è di 4,53 Km.

Tenuto conto che la traversa della porta compare quando un giocatore è più o meno sulla tre-quarti campo, il campo risulta lungo circa 17,8 Km.

Ok. Fin qua ci siamo. Ora la domanda e': a che velocità media corrono Holly Hatton, Mark Lenders, Julian Ross e soci?

Supporremo che il campo venga percorso dai più in forma 4/5 volte a partita:

90 min (+ 5 di recupero) = 5700 sec (tempo di gioco)

17800 m (dimensione campo) x 4,5 volte a partita = 80100 m (spazio percorso) 80100 / 5700 = 14,052 m/s (velocità)

Corrono cioè 100 metri in 7 secondi e 11. circa 3 sec meno del record del mondo dei 100 metri piani (e il campo di Holly e Benji, si sa, non è in piano...).

Questo è sufficiente a spiegare perchè il povero Ross, malato di cuore, abbia difficoltà a concludere le partite.

Avete presente quando Holly dalla sua area tira una mina che attraversa tutto il campo (di 17,8 km), buca la rete e sfonda il muro? In realtà la domanda è un'altra: ma in Giappone li fanno i controlli anti-doping?

E ancora: Che schema usano per occupare tutto il campo?

L'1-1-1-1-1-1-1-1-1-1?

In cosa consiste la tecnica del contropiede?

Come fa l'anziano in difesa a chiamare il fuori gioco, spara un razzo inaria?

L'arbitro gira per il campo in moto? E se investe qualcuno? E se gli finisce la miscela? E se estrae il cartellino rosso mentre va a 80 all'ora con tutti i carabinieri li' intorno? Per fermare il gioco cosa usa, la tromba? Per fermare un giocatore lontano gli spara? Alle gambe o altro "purchè lo fermi"?

Se un tifoso fa invasione di campo quando lo ripigliano?

Se un giocatore resta a terra non rischia di creparci prima che qualcuno lo veda?

Come si fa a fare ostruzione?

A fine partita gira l'autobus per il campo o i giocatori se la devono cavare da soli?

I guardalinee usano una vela per le segnalazioni? E quando devono mettersela tra le gambe per segnalare i rigori?

Se uno segna, dall'altra parte del campo come lo scoprono?

Se uno attraversa tutto il campo palla al piede, scarta tutti, scarta anche il portiere e giunto davanti alla porta vuota, dopo (stimiamo un paio d'ore di corsa, la butta fuori cosa fa, si spara? Si butta sotto la moto dell'arbitro?

E quando scopre che la partita era già finita da mezz'ora? E che c'era pure stato l'intervallo?

Se in una partita c'e' piu' di una rete passa alla storia?

Se un giocatore chiamato dall'arbitro scappa via per non farsi riconoscere organizzano una squadra di ricerche?

Se uno perde palla sotto porta dopo azione continuata (tre quarti d'ora) della squadra cosa gli fanno? Vivisezione?

Quando devono fare un cambio mandano le frecce tricolore ad avvisare?

Da quanti anelli sono composte le tribune? Gli ultra' si menano ugualmente o sono troppo lontani?

Ma....E SE CI FOSSE LA NEBBIA?

Ora si spiega come mai, per giocare 90 minuti di partita, servivano 200 puntate da mezz'ora l'una....