

Dopo lunga meditazione, ecco la risposta alla domanda che tutti prima o poi tutti si sono fatti: ma quanto cao 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 é di 4,53 Km.

Tenuto conto che la traversa della porta compare quando un giocatore é 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) = 5.700 sec (tempo di gioco)

17800 m (dimensione campo) x 4,5 volte a partita =

80100 m (spazio percorso) $80.100 / 5.700 = 14,052$ 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 é in piano...)*.

Questo é 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 é 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 in aria?

-

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?

-

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'è più 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....

Meditate.....