

# Sezione d'urto

Francesco Sacco



Aprile 2019

## Prefazione

Visto che c'è molta confusione sulla sezione d'urto faccio questi brevi appunti per chiarire bene cos'è e cosa rappresenta.

Lungo il pdf metterò un bel pò di note a piè di pagina, esse vanno lette solo se non si capisce quello che si sta leggendo, se stai capendo non leggerle,<sup>1</sup> rovinano il flusso della discussione.

La sezione d'urto viene indicata di solito con  $\sigma$ , Il suo nome richiama alla mente qualcosa che abbia a che vedere un'area su cui sbatte qualcosa. Però la sezione d'urto non è sempre l'area dell'oggetto, ma intende rappresentare una sorta di "area equivalente".

Ad esempio è ragionevole dire che per la luce l'area effettiva di un vetro  $1m \times 1m$  è minore di un metro quadro, questo perchè molti fotoni passano attraverso il vetro indisturbati.

## 1 Sezione d'urto s'un oggetto opaco

Per semplicità iniziano a trattare il concetto di sezione d'urto nel caso di un oggetto opaco,<sup>2</sup> in questo caso ci aspettiamo che la sezione d'urto sia uguale alla superficie ortogonale al facio.

Noi in questo caso vogliamo ricavare l'area ortogonale in base a quello che succede al fascio di luce che lo colpisce.

Supponiamo di mandare un facio di luce con un'area maggiore del bersaglio, e che dietro ci sia uno schermo ortogonale al facio molto grande che raccolga la luce (figura 1), allora possiamo dire che la sezione d'urto è l'area dell'ombra che l'oggetto genera sullo schermo.

Chiamarente se l'oggetto è una superficie orientata ortogonalmente al facio luminoso, la sua sezione d'urto sarà uguale alla sua area.

Solo che c'è un problema: nel caso di un'oggetto sgummato sarà difficile misurare l'area. Per ovviare a questo problema si può mettere uno schermo che sia in grado di contare i fotoni che riceve e una sorgente che sia in grado di contare i fotoni che manda.

Chiamiamo  $A$  l'area illuminata dalla sorgente quando non c'è il bersaglio in mezzo ai piedi, che per comodità la creiamo quadrangolare,  $n_s$  il numero di fotoni che colpiscono lo schermo per unità di tempo e  $\Phi$  il numero di fotoni che vengono sparati dalla luce per unità di tempo, allora con una semplice

---

<sup>1</sup>Minchia ma allora non hai capito un cazzo

<sup>2</sup>Chiaramente le particelle incidenti sono fotoni, ma con un pò di fantasia si può generalizzare il concetto con oggetti incidenti diversi dai fotoni

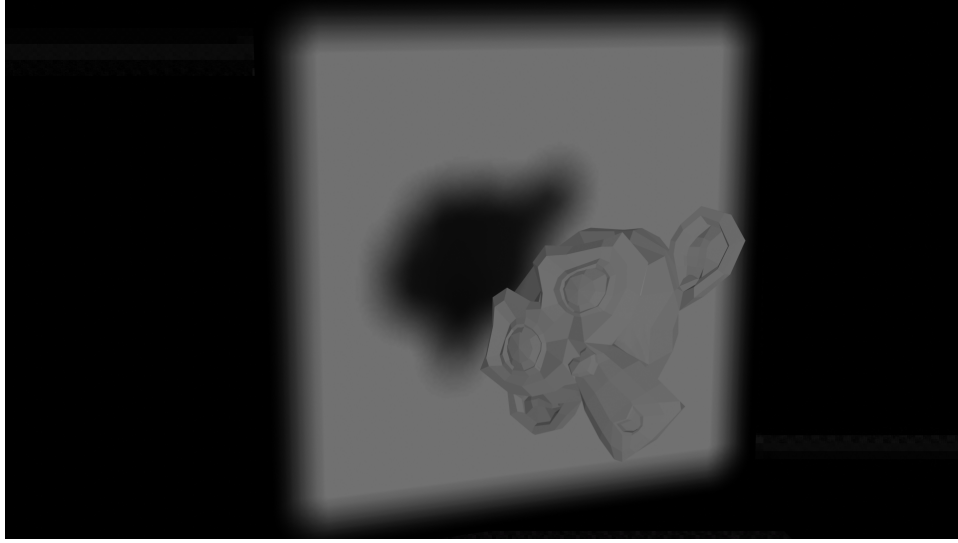


Figura 1: Immagine fatta male illustrativa

proporzione si può dire che:

$$\sigma : (n_l - n_s) = A : n_l \rightarrow \sigma = A \times (1 - n_s/\Phi) \quad (1)$$

Adesso vediamo se funziona veramente questo ragionamento.

Per verificare prendiamo un bersaglio quadrato di area  $\sigma = 1$  illuminata da una luce quadrata di area  $A = 2$ , di conseguenza metà dei fotoni verrà bloccata, cioè  $n_s = \Phi/2$ , quindi  $1 = 2 \times (1 - \Phi/2 \times 1/\Phi) = 2 \times (1 - 1/2) = 2 \times 1/2 = 1$ . Che bello funziona.

Una cosa molto importante che poi verrà applicata è l'additività della sezione d'urto, infatti se prendiamo due schermi opachi quadrati con  $\sigma = 1$  e li mettiamo uno accanto all'altro formando un rettangolo, esso avrà una sezione d'urto uguale a 2.

## 2 Sezione d'urto s'un oggetto traslucido

Per gli oggetti traslucidi tratteremo soltanto quelli planari, perchè quelli con geometri tridimensionali si comportano in modo strano con la luce.<sup>3</sup>

Se ti dico: "Io ho una lastra di vetro di un metro quadro che fa passare la metà della luce, qual'è la sezione d'urto?"<sup>4</sup> tu mi risponderai di sicuro: "mezzo

<sup>3</sup>Facendo qualche assunzione volendo si potrebbe trattare anche oggetti tridimensionali, ma non credo aiuti alla comprensione del testo

<sup>4</sup>Supponiamo che la luce che non passi venga assorbita, a dire il vero non è molto importante che fine faccia

metro quadro", ma come è possibile giustificare questa affermazione?

Chiaramente deriva dall'equazione 1, ma si perde un pò il concetto che invece era ben chiaro con lo schermo opaco che ci ha portato in primo luogo a ricavare quell'equazione.

Ora però ti porto un'altro vetro traslucido con le esatte stesse proprietà, e ti chiedo: "qual'è la sezione d'urto di quest'altro vetro?", tu mi dirai: "è lo stesso di prima, quindi per forza sarà mezzo metro quadro", e io ti rispondo: "la tua sezione d'urto è esatta, ma ti sbagli a dire che è lo stesso di prima! Questo è uno schermo opaco che ha tantissimi buchetti microscopici che in totale gli levano metà dell'area"<sup>5</sup>.

Quindi effettivamente possiamo dire che il vetro è un pò come uno schermo opaco con tanti buchetti, e quindi deve avere la stessa sezione d'urto, e quindi si usa l'equazione 1.

### 3 Collegamento con la probabilità

Sempre rimandando nel caso del vetro traslucido posso fare questa affermazione: Se il fotone viene assorbito, allora vuol dire che ha interagito con un'atomo del vetro, altrimenti è passato indisturbato.

Ora vogliamo vedere se è possibile legare la probabilità di interazione  $P$  con la sezione d'urto.

Sempre usando la notazione della sezione 1 e dell'equazione 1, possiamo dire che la probabilità  $P$  che il fotone incida sia quanti ne vengono assorbiti dal bersaglio per unità di tempo, che sono tanti quanti a quelli che non arrivano sullo schermo per unità di tempo  $N_i = (\Phi - n_s)$ , diviso quanto ne arrivano in totale  $\Phi$ , quindi:

$$P = \frac{N_i}{\Phi} = \left(1 - \frac{n_s}{\Phi}\right) = \frac{\sigma}{A} \quad (2)$$

### 4 Sezione d'urto di una particella

Supponiamo adesso che la luce venga proiettata in modo che ogni singolo fotone colpisca il bersaglio (ma non per forza deve essere assorbito, può anche attraversarlo se è traslucido), e che il bersaglio sia un oggetto planare con una densità di atomi per unità di superficie  $n_s$ .

---

<sup>5</sup>Chiaramente è un'esperimento mentale, nella realtà fare una cosa del genere non sarà possibile perchè dovrebbe avere uno spessore nullo e la luce ha anche un comportamento ondulatorio che porterebbe alla diffrazione, ma possiamo supporre che tutto questo non accada in questo esempio

Adesso io voglio sapere quantè la sezione d'urto di un atomo sulla superficie, visto che la sezione d'urto è additiva<sup>6</sup> posso dire che la sezione d'urto del bersaglio  $\sigma_b$  è uguale alla sezione d'urto di un singolo atomo  $\sigma$  moltiplicato per quanti ce ne sono per unità di superficie  $n_s$  moltiplicato per quanta superficie c'è  $A$ , quindi:

$$\frac{AN_i}{\Phi} = \sigma_b = \sigma An_s$$

dove la prima eguaglianza viene dall'equazione 2, risolvendo per sigma si ottiene che

$$\sigma = \frac{N_i}{\Phi n_s} \quad (3)$$

Questa equazione però dipende da come è fatta la lastra bersaglio, quindi se vogliamo qualcosa che ne sia indipendente bisogna fare qualche passaggio matematico:

$$\sigma = \frac{N_i}{\Phi n_s} \times \frac{An_s}{An_s} = \frac{N_i}{An_s} \times \frac{A}{\Phi} \times \frac{n_s}{n_s} = N_a \times \frac{1}{|j|} \times 1 = \frac{N_a}{|j|}$$

Dove ho detto che il numero di interazioni sulla lastra per unità di tempo  $N_i$  è uguale al numero di interazioni su un singolo atomo  $N_a$  moltiplicato per quanti atomi ci sono  $An_s$  (Area per densità), quindi  $N_i/(An_s) = N_a$  e poi ho detto che il flusso attraverso l'area  $\Phi$  diviso l'area stessa  $A$  dà la densità di corrente, quindi  $A/\Phi = 1/|j|$ .  
Mettendo tutti insieme si ha che

$$\sigma = \frac{N_a}{|j|} \quad (4)$$

---

<sup>6</sup>come spiegato negli ultimi rigi del paragrafo 1