

SchiacciaSette

SchiacciaSette è un gioco amatoriale che si svolge tipicamente durante il periodo estivo in luoghi all'aperto come spiagge, prati di montagna, giardini e perfino nelle acque basse di mari e laghi.

Per poter giocare, è richiesto l'uso di una palla leggera e aerodinamica. Questo tipo di palla permette a qualunque giocatore di partecipare senza grosse difficoltà in quanto consente di effettuare passaggi e schiacciate in modo semplice. È buona norma, se possibile, gonfiare la palla prima di una partita.

Le regole di SchiacciaSette sono piuttosto semplici.

I giocatori si posizionano in cerchio e **devono** usare solo due tecniche della pallavolo per passare la palla: il palleggio ed il bagher. Al settimo passaggio, il giocatore in possesso della palla **può** effettuare una **schiacciata** verso un altro giocatore in modo da eliminarlo dalla partita. Il vincitore è l'ultimo giocatore rimasto quando **tutti** gli altri sono stati eliminati.

Il primo passaggio della sequenza **deve** essere annunciato a voce alta pronunciando la parola: **Uno**. Se un giocatore se ne dimentica, viene automaticamente eliminato dal gioco.

I passaggi successivi **non devono** essere pronunciati a voce alta.

Quando la sequenza di passaggi viene interrotta per un qualsiasi motivo, per esempio nel caso in cui la palla entri in contatto con una superficie oppure se un giocatore decide di fermare l'azione, bisogna **obbligatoriamente** far ripartire la sequenza di passaggi dall'inizio.

Se il giocatore che riceve la schiacciata riesce a bloccare la palla in qualche modo, il giocatore che ha effettuato la schiacciata viene eliminato.

Un giocatore viene eliminato se pronuncia ad alta voce un numero diverso da **Uno** durante la sequenza di passaggi.

Se la palla non colpisce una parte del corpo, ma una qualsiasi altra superficie, ed un altro giocatore lo richiede, si **deve** obbligatoriamente dire a voce alta il numero associato al passaggio sbagliato. Se il numero dichiarato non è corretto, si viene eliminati. Ma attenzione, non bisogna **mai** pronunciare né il primo né il settimo passaggio, altrimenti, anche in quel caso, si viene eliminati.

Per poter iniziare una partita, ci devono essere almeno **due** giocatori. Non è stato fissato un numero massimo di giocatori. Più giocatori ci sono, più la durata

della partita sarà lunga.

Molte varianti del gioco sono state inventate nel corso degli anni e persino io, con i miei amici, abbiamo stilato una serie di regole con lo scopo di arricchire le partite, in modo da renderle più divertenti, ed al tempo stesso ridurre il numero delle ambiguità presenti, senza però aumentarne eccessivamente la complessità generale.

L'innovativa variante

Questa variante è stata creata con lo scopo di eliminare una serie di contraddizioni che possono trasformarsi regole ambigue, e nel caso peggiore, a comportamenti scorretti da parte dei giocatori. Le regole qui presentate sono state definite e migliorate continuamente a partire dalle osservazioni raccolte durante le varie partite giocate nel corso degli anni.

Le regole della nostra variante sono le seguenti:

- Un giocatore ha più di una vita, **almeno** tre. Quando il numero di giocatori è basso, questa regola consente di allungare la durata della partita e al tempo stesso rende il gioco più divertente perché non si muore subito appena si viene colpiti.
- Quando solo due giocatori sono rimasti in gioco, entrambi vengono dichiarati vincitori. Questa regola è stata aggiunta perché dopo un po' di tempo era diventato noioso ripetere la sequenza di passaggi con un numero così basso di giocatori. Un'alternativa potrebbe essere quella di ridurre il numero di passaggi da sette a cinque, o perfino a tre, ma questa opzione non è mai stata presa in considerazione seriamente nelle nostre partite, anche se perfettamente valida.
- Il giocatore che esegue la schiacciata, lo *schiacciatore*, non **dovrebbe** mai schiacciare contro il giocatore che gli passa la palla, chiamato *alzatore*, altrimenti perde una vita.
Questa regola, presente anche in altre varianti, era stata inizialmente aggiunta come ringraziamento metaforico a chi ha permesso la schiacciata, ma è subito diventata un'arma a doppio taglio, in quanto gli alzatori si lanciavano fisicamente verso la palla con lo scopo di far perdere allo schiacciatore una vita.
Questa regola però è stata mantenuta inalterata in quanto ha arricchito notevolmente il gioco, forzando un giocatore a decidere, a seconda del contesto, se schiacciare o no a partire dal comportamento dell'alzatore.
- Un giocatore **non può** chiedere il numero ad un altro giocatore quando quel giocatore ha già incominciato l'azione successiva.

Se si decide di mostrare il numero richiesto usando le mani, senza dire una parola o addirittura pronunciando un numero sbagliato, non si perde una

vita, in quanto i numeri con le mani hanno una priorità maggiore su quelli detti vocalmente. Inizialmente, questa strana regola è stata aggiunta per non bloccare in continuazione le conversazioni che si svolgono durante la sequenza di passaggi.

- La palla può essere toccata più volte di fila dallo stesso giocatore. La serie di palleggi fatti con sé stessi contano **sempre** come un passaggio. Ma attenzione, questo trucchetto **non** può essere fatto al settimo passaggio, altrimenti la sequenza di passaggi è invalidata e si **deve** ricominciare l'intera sequenza dall'inizio.
Al settimo passaggio, si **deve** schiacciare non appena si riceve la palla.
- Se il gioco si svolge nelle acque basse vicino alle coste, è **vietato** immergersi per evitare di essere colpiti dalla palla, sia parzialmente, che completamente. Non si **può** nemmeno nuotare per evitare una schiacciata. Se una di queste regole non venisse rispettata, come penalità si perde una vita.
Quando si gioca in acqua è necessario rimanere il più possibile in piedi. Si può saltare o buttarsi in acqua per evitare la palla però.