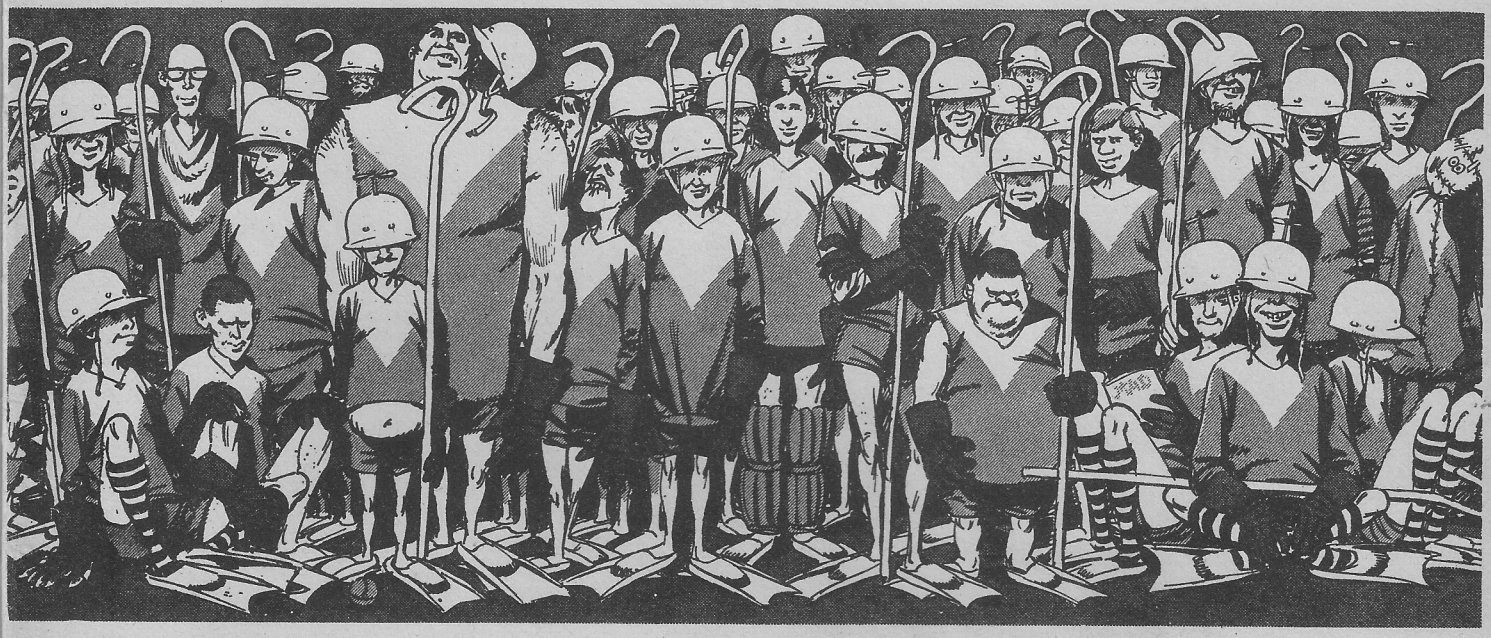
Traurig aber wahr: Es gibt immer weniger Sportler und immer mehr Zuschauer. Rechtzeitig zur Olympiade stellt MAD, das Fachorgan der Körperertüchtigung, ein neues Mannschaftsspiel vor, das bald einen wichtigen Bestandteil der Trimm-Dich-Bewegung darstellen wird. Ein Spiel, das Anspruch, Spaß und Leistung in höchstem Maß vereint und durch seine hohe Teilnehmerzahl alle Aussichten hat, zu einem echten Massensport zu werden . . .

Mad stellt vor:

Schürbeln

Das Mannschaftsspiel für 43 Mann

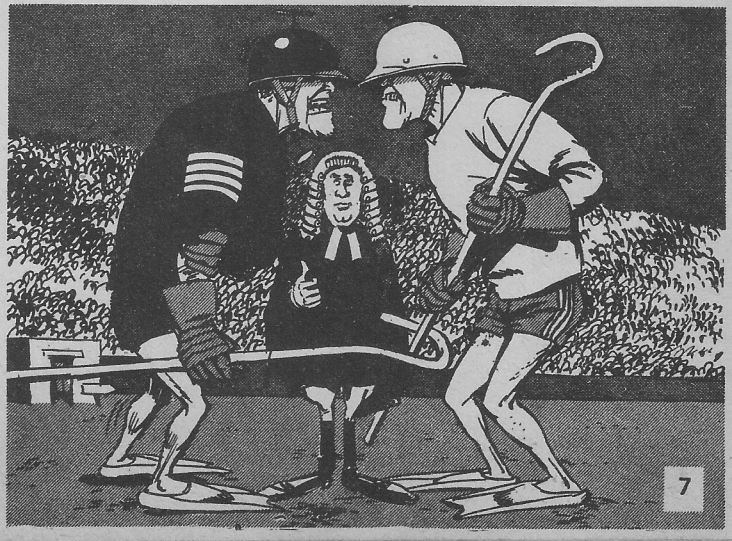
ZEICHNUNGEN: GEORGE WOODBRIDGE TEXT: TOM KOCH

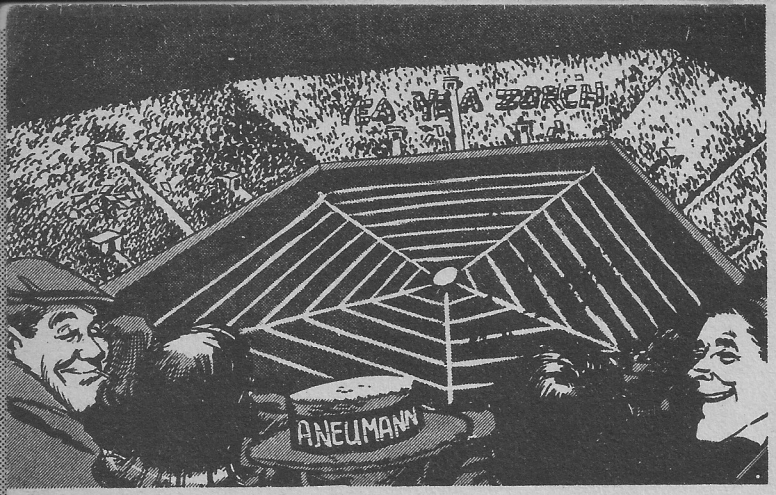


Ein Schürbel-Team besteht aus 43 Spielern: Linker und Rechter Innenhock; Linker und Rechter Außenhock; 4 Schleichende Grumpen, 4 Kriechende Grumpen; 5 Gewöllmänner; 3 Vor-Brummer; 4 Hinter-Treppler, 2 Vorder-Treppler, 2 Treppler; 2 Über-Zwerche, 2 Unter-Zwerche; 9 Seitliche; 2 Läufige und 1 Haderer.

Jeder Spieler hat einen langen, am Ende gebogenen Stock, genannt Frullip. Der Frullip dient dazu, den Gegner beim Versuch, die Torlinie mit dem Schnofel (Ball) zu überqueren, aufzuhalten. Der offizielle Schnofel hat einen Durchmesser von 11,9 cm und besteht aus der ungegerbten Haut des ostafrikanischen Mumpitz, ausgestopft mit Amselfedern.

Das Spiel beginnt, indem ein englischer Amtsrichter eine neue spanische Peseta wirft. Errät der gegnerische Mannschaftskapitän den Wurf richtig, so wird das Spiel sofort abgesagt. Rät er falsch, so hat der Führer der Heimmannschaft die Wahl, den Schnofel zu führen oder gegen die Sonne zu spielen. Bei Bewölkung wird ein Oberamtsrichter zugezogen.



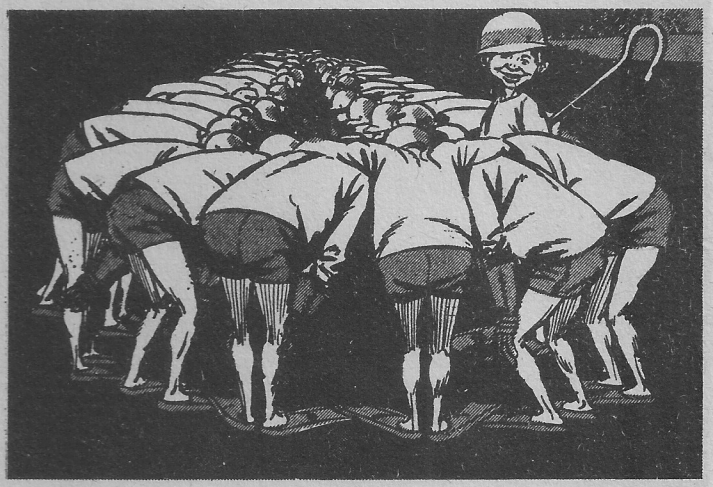


Das Schürbel-Spiel findet auf einem fünfkantigen Platz, genannt Wampe, statt. Die Mannschaften nehmen an den entgegengesetzten Enden der Wampe Aufstellung („Sichtung") und spielen insgesamt sieben Schlawinen von je 15 Minuten. Bei Regen erhöht sich die Zahl der Schlawinen auf acht.

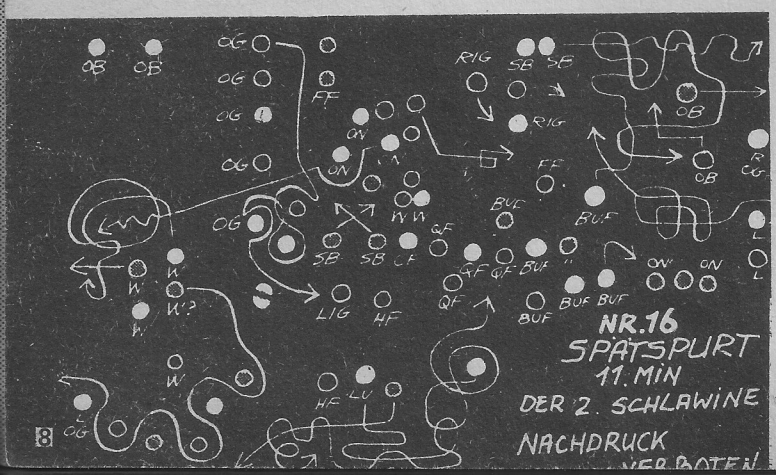
Sobald das angreifende Team den Schnofel erhält, stehen ihm fünf Nöhten zu, um das feindliche Tor zu erschürbeln. Beim Absetzen des Schnofels im Löwenzahnfeld jenseits der Catuille gibt es einen Wumbach, der 17 Punkte zählt. Schlagen sie den Schnofel mit dem Frullip über den Wonz, haben sie einen Uffnick erzielt, der jedoch nur 11 Punkte zählt. (In den ersten sechs Schlawinen können Punkte ausschließlich von den Vor-Brummern und dem Treppler erzielt werden.)

Der rechte Außenhock deutet seine Bereitschaft an, den Schnofel auszuspielen, indem er dreimal ruft „Mi Tio es infermo" – ein altes chilenisches Sprichwort, das besagt: „Mein Onkel ist krank." Ein Hinweis auf die Herkunft dieses vor allem in Südamerika überaus populären Spieles.

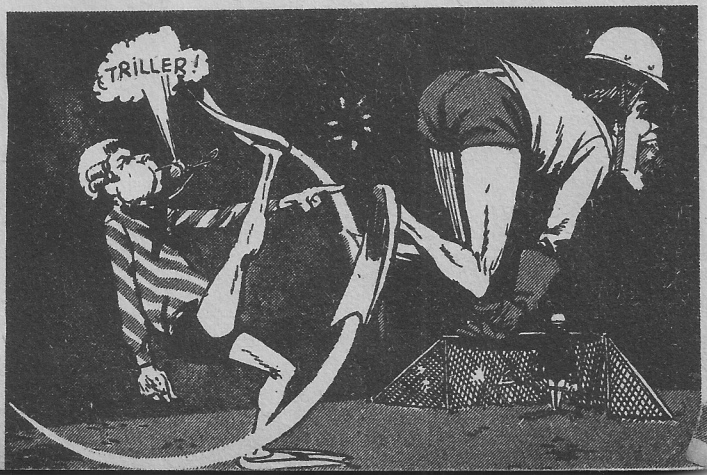
Während der siebten Schlawine (oder, bei Regen, der achten) gilt eine Sonderregel: Jetzt dürfen die 5 Gewöll-Männer den Schnofel sowohl kicken als auch werfen, wobei aber die 9 Seitlichen das Recht haben, die Vorder-Treppler durch Imitationen der Don-Kosaken abzulenken. Gewöll-Männer werden grundsätzlich nur durch Unter-Zwerche unterstützt, wobei für den Haderer das Berühren des Balles unter allen Umständen verboten ist. (Verstößt er gegen diese Regel, gibt es einen Knaatsch und der Haderer verliert 10 % seines Bestechungsgeldes.)



Anbei das Diagramm eines typischen Schnofel-Spiels mit sieben Schlawinen. Team A ist mit 109 : 516 im Rückstand, besitzt aber den Schnofel in der zweiten Hälfte der 4. Schlawine. Jetzt setzt der Linke Innenhock zum Spurt an und überspielt 2 Kriechende Gruppen und den mittleren Vor-Brummer. Er strebt einen Wumbach an, täuscht aber dem Gegner einen Uffnick-Versuch vor. Ein solches Manöver bringt unweigerlich das Publikum von den Sitzen hoch und treibt es in Richtung Ausgang.



Um das Spiel fair zu halten, sind eine Reihe von Strafen vorgesehen. Das Mauern des Schnofels, Fechten mit dem Frullip, Eislaufen in der 5. Schlawine sowie Rauchen gelten als Klein-Verstöße und werden mit einem Strafstoß aus 50 cm in die Magengrube geahndet. Groß-Verstöße (Blockieren des Trepplers, Vergraben des Schnofels, Hadern mit dem Schicksal und Tragen einer Sonnenbrille) führen zum Verlust einer halben Wampe.



Das Schürbel-Spiel kennt vier Unparteiische: Amtsrichter, Feldjäger, Obermaat und Hirschfänger. Sobald jedoch das Spiel begonnen hat, verlieren die Unparteiischen die Entscheidungsgewalt. An ihre Stelle tritt der Parteiische, der seine Entscheidungen auf das Ergebnis geheimer Abstimmungen unter den Schlachtenbummlern aufbaut.

Endet das Spiel mit Unentschieden, erfolgt ein Nachspiel vor Gericht. Letzteres unterbleibt jedoch, wenn beide Rechten Innenhocks durch Foul aus dem Spiel ausgeschieden sind. In diesem Fall nehmen die Teams am Rand der Wampe Aufstellung und sagen Wir tinnen-Verse auf. Wer zuerst lacht, hat verloren.

Amateur-Schürblern ist es streng verboten, Werbung zu treiben, R-Gespräche zu führen oder Knoblauch zu essen. Ein Übertritt ins Profi-Lager ist jedoch möglich, indem sie gegen Bezahlung das Spiel ihrer Mannschaft verlieren.

Zwergschulen, denen die Bildung eines 43-Mann-Teams nicht möglich ist, können eine vereinfachte Version spielen: Das Zwei-Mann-Schürbeln. Die Spielregeln sind unverändert, doch ist es jetzt die Aufgabe des Spielers, möglichst rasch zu verlieren.

Der National-Schürbel-Reglements-Ausschuß ist laut Charter verpflichtet, einmal jährlich zu tagen. Wir freuen uns, allen Schürbel-Freunden mitteilen zu können, daß die langerwartete Änderung von Artikel XVI, § 77, Buchstabe J, endlich bewilligt wurde. Statt der alten Version – „In gradzahligen Schlawinen ist der linke Unter-Zwerch verpflichtet, den Frullip am Rand der Wampe abzulegen und den Obermaat zu informieren, daß er in den letzten 24 Stunden keinen Alkohol getrunken hat“ – wurde nun eine vereinfachte Neufassung akzeptiert: „In gradzahligen Schlawinen ist der linke Unter-Zwerch verpflichtet, den Frullip am Rand der Wampe abzulegen und den Obermaat bzw. einen Treuhänder der vom Obermaat im Beisein von zwei Zeugen, deren Leumund über jeden Zweifel erhaben ist, dazu beauftragt wurde, schriftlich oder mündlich zu versichern, daß er in den letzten 24 Monaten keinen Alkohol getrunken hat.“