

# Das Schürbel-Spiel

Von Schobert & Black (*Wolfgang Schulz & Lothar Lechleiter*)

Veröffentlicht in den 70 er Jahren in der Zeitschrift MAD

**1** Ein Schürbelteam besteht aus 43 Spielern:

Linker und rechter Innenhock, linker und rechter Außenhock, 4 schleichende Gruppen, 4 kriechende Gruppen, 5 Gewölmänner, 3 Vor-Brummer, 4 Hintertreppler, 2 Vordertreppler, 2 Treppler, 2 Überzwerche, 2 Unterzwerche, 9 Seitliche, 2 Läufer und 1 Haderer

**2** 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 Federn vom Rotkehlchen.

**3** 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 hinzugezogen.

**4** Das Schürbelspiel findet statt auf einem fünfkantigen Platz, genannt *Wampe*. Die Mannschaften nehmen an den entgegengesetzten Enden der Wampe Aufstellung (Sichtung). Sie spielen insgesamt 7 *Schlawinen* von je 16 Minuten. Bei Regen erhöht sich die Zahl der Schlawinen auf 8.

**5** Der rechte Außenhock deutet seine Bereitschaft an, den Schnofel zu spielen, indem er dreimal ruft: "Mi tio es informo", ein altes chilenisches Sprichwort, das besagt: "Mein Onkel ist krank". Ein Hinweis auf die Herkunft dieses vor allem in Südafrika überaus populären Sports.

**6** Sobald das angreifende Team den Schnofel erhält, stehen ihm 5 *Nöhten* zu, um das feindliche Tor zu erschürbeln. Beim Absetzen des Schnofels im Löwenzahn-Feld, jenseits der *Catuille* gibt es einen *Wumbach*, der 17 Punkte zählt. Schlagen sie den Schnofel mit dem Frullip über den *Wonz*, so haben sie einen *Uffnick* erzielt, der jedoch nur 11 Punkte zählt. In den ersten 6 Schlawinen können Punkte nur von den Vor-Brummern erzielt werden.

**7** Während der 7. Schlawine oder bei Regen der 8. gilt eine Sonderregel: Jetzt dürfen die 5 Gewölmänner den Schnofel sowohl kicken als auch werfen, wobei aber die 9 Seitlichen das Recht haben, die Vordertreppler durch Imitation der Donkosaken abzulenken. Gewölmänner werden grundsätzlich nur durch Unterzwerche unterstützt, wobei es für den Haderer verboten ist, den Schnofel zu berühren. Verstößt er gegen diese Regel, gibt es einen *Knaatsch* und der Haderer verliert 10 % seines Bestechungsgeldes.

**8** Ein typisches Schürbelspiel mit 7 Schlawinen:

Team A ist mit 109:578 im Rückstand, besitzt aber den Schnofel in der 2. 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 dem Gegner aber einen Uffnick-Versuch vor. Ein solches Manöver bringt das Publikum unweigerlich von den Sitzen hoch und treibt es Richtung Ausgang.

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

**10** Das Schürbelspiel kennt 4 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.

**11** Endet das Spiel 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 Wirtinnen-Verse auf. Wer zuerst lacht, hat verloren.

**12** Amateur-Schürblern ist es streng verboten, Werbung zu machen, 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.

**13** 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 schnell zu verlieren.

**14** Der National-Schürbel-Reglements-Ausschuß ist laut Charter verpflichtet, einmal jährlich zu tagen. Die lang erwartete Änderung von Artikel XVI§77 Buchstabe J ist endlich bewilligt worden. Statt der alten Version:

"In geradzahligen Schlawinen ist der linke Läufer 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 jetzt eine neue vereinfachte Version akzeptiert:

"In geradzahligen Schlawinen ist der linke Läufer verpflichtet, den Frullip am Rand der Wampe abzulegen und den Obermaat bzw. einen Treuhänder, der vom Obermaat im Beisein von 2 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. Bei Zuwiderhandlungen ist der Obermaat ermächtigt, auf *Klabuster* zu entscheiden"

**15** ./.