

Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 116 (1990)
Heft: 24

Artikel: Ein äusserst albernes Spiel
Autor: Etschmayer, Patrik / Stalder, Ursula
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-609080>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Die eigentliche Frage ist ja nicht, ob es denn Ausserirdische gibt, sondern was sie machen, wenn sie sich auf der Erde herumtreiben. Hängen sie in Bars herum? Besuchen sie Museen? Kaufen sie Souvenirs? Oder schauen sie sich sogar Fussballspiele an? Und wenn sie sich ein solches Spiel tatsächlich zu Gemüte führen, was denken sie wohl darüber und folglich auch über uns? Exklusiv veröffentlichen wir hier einen von amerikanischen Spionagesatelliten aufgefangenen, von russischen Experten entschlüsselten, von einer Innerhoder Exilputzfrau in einem Papierkorb gefundenen und schliesslich dem *Nebelspalter* zugespielten Bericht. Die Folgerung aus diesem Schriftstück kann nur lauten, dass wir, wenn uns auch nur ein bisschen an unserem intergalaktischen Image liegt, aufhören müssen, Fussball zu spielen – oder etwa doch nicht? Aber lesen Sie selbst:

(Übermittlung 23KE947 an das Schiff Krxain von Agent Kik)
Habe mir eines dieser Fussballspiele angesehen. Fussball ist ein äusserst albernes Spiel.

Es findet meist auf einer sehr gepflegten Vegetationsfläche statt, was um so dümmlicher erscheint, als die Spieler grobstollige Schuhe tragen, mit denen sie diese Fläche während 90 Minuten malträtiert und aufreissen. Die Leute sollen viel eher Ballettschläppchen tragen oder barfuss spielen – das wäre der Vegetation wesentlich zuträglich. Auch lässt die Beschaffenheit der Spielfläche einiges zu wünschen übrig: Statt der diversen, durchaus kultivierbaren Blumenarten, die ein wenig Farbe in die Fläche bringen könnten, herrscht ein eintöniges Grün vor, das ebensogut synthetisch erzeugt werden könnte.

Auf der grünen Fläche sind – ob zur Auflockerung oder als Orientierungshilfe, ist unklar – noch einige weisse Linien eingezeichnet.

Auf dem Spielfeld befinden sich während des Spiels 23 Leute, wovon einer schwarz gekleidet ist und eine Trillerpfeife besitzt. Sobald das Spiel interessant zu werden droht, benützt er die Pfeife und unterbricht es. Zwei weitere, ebenfalls in Schwarz gehüllte Spielunterbrecher befinden sich am Spielfeldrand. Sie besitzen aber keine Pfeife, sondern geben mit bunten Fahnen optische Signale, die von niemandem verstanden und beachtet werden. Die aktiven Spieler setzen sich aus den restlichen 22 Leuten auf der Vegetationsfläche zusammen und sind anscheinend in zwei Teams zu unterteilen,



die man an der Kleidung und daran unterscheiden kann, dass sich Teamgefährten nie gegenseitig in die unteren Extremitäten treten. Müht also jemand einen anderen um, dürfte es sich um Mitglieder verschiedener Teams handeln.

Das Ziel der Teams ist es, eine mit Luft gefüllte Kunststoffkugel, die kurioserweise «Leder» genannt wird, in eine der rechteckigen Gestelle zu bugsieren, die jeweils am Ende des Spielfeldes stehen. Gelingt das irgendeinem, rennen alle aufgeregt herum und bemerken nicht, dass der schwarz gekleidete Mann heimlich die Kugel wieder aus dem Netz, das hinter dem Gestell hängt, herausnimmt und in die Mitte des Spielfeldes legt, so dass alles wieder von vorne anfangen kann.

Das Ganze dauert zweimal 45 Minuten. Dann bläst der eine Schwarzgekleidete dreimal in seine Trillerpfeife, die Mannschaften hören auf zu spielen, und die Zuschauer stürmen auf den Rasen, rennen sinnlos darauf herum und malträtiert die Vegetation noch mehr.

Die erwähnten Zuschauer verbringen bis zu diesem Augenblick die gesamte Spiellänge sauber in bestimmte Blöcke (nach ihrer Kleidungsfarbe) einsortiert und voneinander getrennt. Dies, weil es offenbar zu aggressiven Reaktionen kommen kann, wenn verschiedenfarbige Blöcke aufeinander treffen würden. Ob dies mit den benutzten

Textilfarben zusammenhängt und neue, weniger aggressive da Abhilfe schaffen könnten, war leider nicht herauszufinden. Die Zuschauer verbringen die längste Zeit des Spieles mit dem Erzeugen von Geräuschen und dem Schwenken grosser, in den Farben des Blockes, in dem sie sich befinden, gehaltener Textilflächen. Diese schwingen sie besonders aufgeregt, sobald die Kunststoffkugel in eines der Gestelle getreten wurde. Allerdings passiert das nur ziemlich selten, da in beiden Gestellen je ein ziemlich privilegierter Spieler steht, der das Vorrecht gemisst, den Ball mit seinen oberen Extremitäten berühren und sogar fassen zu dürfen, was den anderen zwanzig Spielern strikte untersagt ist. Sollte es einer trotzdem wagen, pfeift der Schwarzgekleidete sofort, nimmt dem Handspieler den Ball weg und zeigt ihm vielleicht sogar ein gelbes Kärtchen, was dann alle sehr aufzuregen scheint, so dass sie gemeinsam auf den Schwarzgekleideten einreden und wild gestikulieren. Was allerdings nie etwas nützt. Warum sie es trotzdem machen, weiss niemand so genau – es scheint einfach dazuzugehören.

Zusammenfassend lässt sich nur sagen, dass Fussball ein sehr albernes Spiel ist, dass noch weiterer, vertiefender Studien bedarf. Ich bitte deshalb darum, die Spiele an der Fussballweltmeisterschaft in Italien auch noch anschauen zu dürfen.

