

Die Regeln des Immanspiels – eine Kurzeinführung

Die offiziellen Regeln des Immanspiels sind bereits in mehreren Auflagen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden. Es hat sich allerdings gezeigt, daß viele neu gegründete Vereine große Probleme haben, die teilweise komplizierten Erklärungen in den Regeln zu verstehen und in die Praxis umzusetzen. Ein hervorragendes Beispiel geben die Jungs und Mädels aus Wegethal ab, denen die Jugendmannschaften aus Grangor, Prem, Phexcaer und Lowangen im Schneeschmelzturnier erst einmal die Grundlagen des Spiel erklären mußten.

Der Betreuerstab der Swelttalwehr hat deshalb beschlossen, einen für alle verständlichen Kommentar zu den Regeln zu erarbeiten, der die Neugründung einer Immanmannschaft nicht länger an Fragen der Regelverständnis scheitern lassen sollte.

1. Vom Spielfeld

Das Spielfeld beim Imman sollte zwischen 100 und 150 Schritt lang sein. Die Breite kann man zwischen 50 und 100 Schritt ebenfalls frei wählen, wobei nicht unbedingt ein 100 Schritt langes Feld die maximale Breite von 100 Schritt erhalten sollte. Andernfalls wüßte man nicht, welches die kürzere Seite ist, und das ist wichtig, da an dieser die Tore platziert werden müssen.

Am besten nimmt man eine große, flache Wiese. Wenn sie schön eben ist, gibt es die wenigsten Knöchelverletzungen. Man kann auch einen Zaun darum bauen, damit nicht jeder Bauer mit seinem Ochsenkarren darüberläuft. Ist keine Wiese in der entsprechenden Größe vorhanden, kann man gern auch auf einen festgetretenen Marktplatz, Sandflächen, ausgetrocknete Flußläufe oder gepflasterte Plätze zurückgreifen. Auch die Steinböden in Amphitheatern können eine ideale Grundlage bieten. Zur Not tut es jedoch auch ein einfacher holpriger Kartoffelacker, der bei entsprechendem Training die Heimstärke einer Mannschaft durchaus fördern kann.

2. Das Tor

Das Tor besteht aus zwei hochkant stehenden Balken, die 3 Schritt voneinander entfernt platziert werden, und an denen in 1,5 Schritt Höhe eine Querlatte befestigt ist.

Zum Aufbau stellt man sich zuerst genau in die Mitte der kürzeren

Spielfeldrandlinie. Dann geht man 1,5 Schritt in eine Richtung und rammt dort einen langen Pfosten (er darf gern 5 Schritt und länger sein) fest in den Boden. Der Pfosten muß allerdings mindestens 4 Finger dick sein, mehr als ein Spann darf es aber auch nicht sein. Danach geht man 3 Schritt in die Richtung, aus der man gerade gekommen ist, und wiederholt das Ganze mit einem zweiten gleichgroßen Balken. Die Querlatte befestigt man am besten mit einer Leiter. Aushilfsweise kann man auch einen Freund auf die Schultern nehmen, um sie in der entsprechenden Höhe annageln zu können. Das Tor sollte nun wie ein "H" aussehen, bei dem die oberen Enden zu lang geraten sind.

Neben die längere Speilfeldrandlinie werden nun noch zwei Bänke für die Betreuer und Ersatzspieler der beiden Mannschaften gestellt. Nun ist bereits das Spielfeld fertig. Wer will darf gern auch ein paar Bänke für die Zuschauer aufstellen. Auch Stände, an denen Erfrischungen und Andenken verkauft werden, erfreuen sich wachsender Beliebtheit.

3. Von der Mannschaft

Zu einer Immanmannschaft gehören 15 Spieler auf dem Platz und bis zu 15 weitere Ersatzspieler, die auf der Bank sitzen und dem Spiel zuschauen. Auf dem Platz sollte immer ein Torhüter stehen, der sich nur selten von seinem Tor wegbewegt. Außerdem gibt es Bremsen, die in der Verteidigung arbeiten, Mittelfelder, die den Ball nach vorn treiben und Stürmer zum Tore schießen. Vorteilhaft ist es, von jeder Position mehrere Spieler auf dem Platz zu haben. Die klassische Aufstellung, wie sie in den offiziellen Regeln vorgeschlagen wird, ist allerdings zunehmend ins Abseits geraten und wird durch allerhand mehr oder weniger erfolgreiche Varianten ersetzt. Ein- und auswechseln darf man bei jeder Spielunterbrechung. Wer ausgewechselt wurde, darf aber nicht wieder zurück aufs Feld! Man muß nur darauf achten, daß nie mehr als 15 Spieler der eigenen Mannschaft gleichzeitig auf dem Platz stehen. Hat man nur noch weniger als sieben einsatzbereite Spieler zur Verfügung, darf man aufgeben. Eine Überlegung lohnt sich in diesem Falle immer, allerdings sollte man den Spielstand und die noch zu spielende Zeit mit berücksichtigen, da in jedem Fall der Gegner zum Sieger erklärt wird. Bei 10 Punkten Vorsprung kann man das Ding kurz vor Schluß getrost auch mit einem Tormann und sechs Bremsen über die Zeit retten.

Die Kleidung der Mannschaften besteht aus Hemden, Hosen und Stirnband in den Mannschaftsfarben. Sie müssen allerdings deutlich von einander zu unterscheiden sein. Notfalls muß die Gastmannschaft andersfarbige Hemden organisieren. An heißen Tagen kann eine Mannschaft aber auch oben ohne spielen.

4. Vom Spiel

Jeder Spieler erhält einen Schläger aus Eschenholz. Mit diesem versucht er, den

einzigsten im Spiel befindlichen Korkball ins gegnerische Tor zu schlagen. Will man andere Holzarten oder Bälle benutzen, sollte man vorher den Feldrichter um Überprüfung bitten, sonst wird man rausgeworfen, wenn es erst im Laufe des Spiels herauskommt. Gegen Buchenschläger ist sicher nichts einzuwenden, bei Bronzeknüppeln sieht die Sache vermutlich schon anders aus.

Das Spiel beginnt mit einem Anstoß der beiden Kapitäne am Mittelpunkt, bei dem sie mit ihren Schlägern um den vom Feldrichter freigegebenen Ball kämpfen. Einen solchen Anstoß gibt es auch nach jedem Punkt oder Tor. Punkte kann man auf zwei Arten erzielen. Der einfachere Weg ist ein Schuß zwischen die Pfosten, aber über die Querlatte. Dafür gibt es einen Punkt. Schwieriger ist es, den Ball unter der Querlatte zwischen die Pfosten zu bugsieren, da hier im Normalfall noch der Torwart im Wege steht. Deshalb gibt es für so ein Tor drei Punkte. Der Ball muß die Linie komplett überschritten haben. In Zweifelsfällen entscheidet immer der Feldrichter. Bevor man nun nur Ein-Punkt-Schläge trainiert, sollten allerdings unsere Ratschläge zur offensiven Spielweise mit in Betracht gezogen werden.

Punkte dürfen nicht mit der Hand oder dem Fuß erzielt werden. Schüsse mit dem Schläger und allen anderen Körperteilen sind erlaubt (sollten Echtenmenschen mit von der Partie sein, ist die Benutzung des Schwanzes allerdings untersagt). Schüsse, die im eigenen Tor landen, geben Punkte für den Gegner, egal womit sie abgefeuert wurden.

Der Ball darf immer mit dem Schläger gespielt werden, auch wenn der Schläger dabei geworfen wurde. Mit dem Fuß sind, außer Torschüssen, ebenfalls alle Berührungen erlaubt. Die Hände dürfen hingegen nur zum Abstoppen des Balls genutzt werden, so daß dieser zu Boden fällt und dann mit dem Schläger oder dem Fuß, notfalls auch mit dem Kopf, was aber nur sehr wenigen Spielern wirklich gut gelingt, weitergeschlagen werden kann. Torhüter sind die einzigen Spieler, die den Ball auch fangen und werfen dürfen. Nach dem Fangen dürfen sie ihn allerdings nicht lange festhalten, sondern müssen ihn schnell wieder ins Spiel bringen.

In der Regel dauert ein Immanenspiel zwei Mal eine Stunde. Die Halbzeitpause dauert höchstens eine Viertelstunde. Wenn es längere Unterbrechungen gab, darf der Feldrichter die verstrichene Zeit nachspielen lassen. Wer am Ende der zwei Stunden die meisten Punkte erzielt hat, ist der Sieger. Wenn beide Mannschaften gleich viele Punkte haben, wird so lange weitergespielt, bis die erste Mannschaft das gegnerische Tor trifft, wobei es egal ist, ob es ein "Einer" oder ein "Dreier" wird. Wenn es zu dunkel wird, muß zur Not am nächsten Tag weitergespielt werden. Einen Sieger gibt es immer.

Um den gegnerischen Stürmer aus dem Tritt zu bringen, darf ein Bremsler seine Schulter gegen die des Stürmers drücken. Das nennt man die "Schulter-an-Schulter"-Attacke. Ein Fuß des Bremslers muß dabei immer den Boden berühren. Hüfte und Ellenbogen dürfen nicht in Kontakt kommen, es sei denn, die Größe der beiden Gegner läßt keinen anderen Kontakt zu. Deshalb werden von einigen Mannschaften gern Zwerge als Bremsler eingesetzt, da sie durch ihren tieferen Schwerpunkt und den Angriff auf die Hüfte oft große Erfolge beim Stoppen von Angreifern aufweisen

können.

Eigentlich ist sonst fast alles verboten. Deshalb verzichten wir hier auf die Nennung der einzelnen Regelwidrigkeiten. Am besten ist es, man kennt sie gar nicht erst, dann kommt auch kein Spieler in Versuchung... Gab es doch eine Regelwidrigkeit, wird das Spiel vom Feldrichter unterbrochen und von der benachteiligten Mannschaft per Freischlag fortgesetzt. Dabei müssen alle Gegner mindestens drei Schritte vom Ball entfernt, bei Freischiößen vor dem Tor zumindest auf der Torlinie, stehen.

Einen Freischlag gibt es auch, wenn der Ball über die Randlinie ins Aus rollt oder fliegt, und zwar genau dort, wo er die Linie überquert hat.

5. Magier und Imman

Magie hat beim Imman nichts zu suchen. Weder Betreuer noch Spieler sollten deshalb magiefähig sein. In manchen Gegenden werden sie auch als Zuschauer nicht gern gesehen. Sollte sich doch ein Magiebegabter unter den Spielern befinden, muß das dem Feldrichter vor dem Spiel mitgeteilt werden. Dieser Spieler wird dann besonders scharf beobachtet.

Und nun viel Spaß beim Mitmachen und Ausprobieren.

Euer Betreuerstab der Swelttalwehr Lowangen