

# Handbuch zu den Water Skyball-Regeln

(WP2\_D2.1)

WSB in der EU – ToT

ERASMUS+ Sport



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Commission. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Allgemeine Spielregeln .....	4
3. Spielfeld und Ausrüstung.....	5
4. Spielerausrüstung: .....	7
5. Aufbau und Dauer des Spiels .....	8
6. Zonen und Spielerbewegungen .....	9
7. Regeln für den Umgang mit dem Ball.....	11
8. Punktesystem .....	12
8.1. Torarten und Punktwerte.....	12
8.2. Zusätzliche Regeln und Erläuterungen.....	14
9. Spielwiederaufnahme und Wurfarten.....	15
10. Fouls und Strafen .....	16
10.1. Arten von Fouls .....	16
10.2. Reaktion des Schiedsrichters und Strafwürfe .....	16
10.3. Regeln für die Ausführung von Strafen.....	16
10.4. Strafverfahren: .....	17
11. Abfangen.....	18
12. Geist des Spiels .....	20
Kontakt.....	21

## 1. Einführung

Dieses Handbuch bietet einen strukturierten und leicht verständlichen Überblick über die offiziellen Regeln von Water Skyball (WSB), einer einzigartigen, integrativen und kontaktlosen Mannschaftssportart im Wasser. Water Skyball wurde 2014 in Ungarn vom Fontanus Scientific Methodological Research and Educational Center entwickelt und hat sich seitdem zu einer europaweiten Initiative entwickelt, die körperliche Aktivität, taktisches Denken und die Grundwerte des Sportsgeistes fördert.

Das Dokument wurde im Rahmen des Projekts „WSB in Europe – Training of Trainers“ (WSB-EU-ToT) entwickelt, das vom Erasmus+-Programm der Europäischen Union kofinanziert wird. Dieses Projekt zielt darauf ab, die Verbreitung von Water Skyball in ganz Europa zu fördern, indem Sportfachleuten das notwendige Wissen und die erforderlichen Instrumente an die Hand gegeben werden, um diesen Sport in ihren eigenen Gemeinden einzuführen.

Als eines der wichtigsten Ergebnisse des WSB-EU-ToT-Projekts bietet dieses Handbuch eine klare und aktuelle Zusammenfassung der wichtigsten Regeln und Grundsätze des Spiels. Es dient nicht nur als Regelwerk, sondern auch als Referenz für Training, Coaching und die Organisation lokaler und internationaler Veranstaltungen. Durch standardisierte Regeln und klare Auslegungen gewährleistet dieses Handbuch Einheitlichkeit und Fairness auf allen Spielebenen – von Amateur-Community-Veranstaltungen bis hin zu professionellen Turnieren.

Egal, ob du ein neuer Spieler, Trainer, Schiedsrichter oder Profi im Sportbereich bist, dieses Handbuch soll dir helfen, Water Skyball auf spannende, lehrreiche und integrative Weise zu verstehen und umzusetzen.

***Los geht's!***



## 2. Allgemeine Spielregeln

Water Skyball ist ein kontaktloser Mannschaftssport, der zu zweit gegen zweit in hüfthohem Wasser gespielt wird. Das Ziel ist es, Punkte zu erzielen, indem man einen Ball in das schwimmende Tor des Gegners wirft. Hinter dieser einfachen Prämisse verbirgt sich ein komplexes und strategisches Spiel, bei dem Timing, Genauigkeit, Beweglichkeit und Teamwork mehr zählen als rohe Kraft.

### Zu den wichtigsten Grundsätzen gehören:

- **Kontaktloses Spiel:** Den Spielern ist es strengstens untersagt, physischen Kontakt mit ihren Gegnern aufzunehmen. Dies erhöht die Sicherheit, verringert das Verletzungsrisiko und gewährleistet faire Spielbedingungen.
- **Einhand-Ballkontrolle:** Die Spieler dürfen im Mittelfeld für alle Aktionen mit dem Ball – Halten, Passen und Schießen – nur eine Hand verwenden. Dies stellt eine Herausforderung an die Koordination und Präzision und unterscheidet diesen Sport vom traditionellen Wasserball oder Handball.
- **Inklusivität und Barrierefreiheit:** Das Spiel steht Teilnehmern aller Geschlechter, Fähigkeiten und Hintergründe offen. Aufgrund seines geringen körperlichen Risikos und seiner strategischen Tiefe eignet es sich besonders gut für gemischte Geschlechtergruppen und Familienspiele.
- **Strategische Bewegung:** Bewegungsbeschränkungen in den verschiedenen Spielfeldzonen regen die Spieler dazu an, taktisch über Positionierung und Teamwork nachzudenken, anstatt sich allein auf Geschwindigkeit oder Kraft zu verlassen.
- **Fairplay und Respekt:** Water Skyball steht für Sportlichkeit. Die Ethik des Spiels fördert gegenseitigen Respekt, emotionale Kontrolle und den Fokus auf Selbstverbesserung.





### 3. Das Spielfeld und die Ausrüstung

Water Skyball wird auf einem rechteckigen Feld gespielt, das speziell markiert und in Funktionszonen unterteilt ist. Das Feld kann in Schwimmbädern, Seen oder anderen Flachwasseranlagen mit entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen eingerichtet werden.

- **Feldabmessungen:** Die Standardabmessungen betragen 10 Meter in der Länge und 8 Meter in der Breite. Die Größe kann leicht an die verfügbaren Einrichtungen angepasst werden, muss jedoch das richtige Verhältnis und die Zonen beibehalten.
- **Wassertiefe:** Es ist eine Wassertiefe von 90 bis 120 cm erforderlich, damit sich die Spieler sicher bewegen können, ohne schwimmen zu müssen.
- **Zonen:**
  - **Verteidigungszonen:** Der Bereich vor den beiden Toren; hier darf sich jeweils nur ein Spieler aufhalten.
  - **Mittelfeldzone:** Der zentrale Bereich; hier dürfen sich alle Spieler gleichzeitig aufhalten.
- **Tore:** An den Enden des Spielfelds befinden sich schwimmende Tore. Diese sind so konstruiert, dass sie während des Spiels stabil bleiben und deutlich anzeigen, wenn ein Tor erzielt wurde.
- **Ball:** Es wird ein spezieller Water Skyball-Ball verwendet, der für Griffbarkeit und Sprungkraft auf Wasseroberflächen optimiert ist. Er ist leicht und schwimmfähig.



## 4. Spielerausrüstung:

- Shorts sind für alle Spieler obligatorisch.
- Frauen müssen ein geschlossenes, zweilagiges Oberteil tragen.
- Alle Spieler müssen eine Kappe in der Teamfarbe tragen.
- Das Schuhwerk ist optional, kann jedoch je nach den Bedingungen saubere Badeschuhe, Wrestling-Schuhe oder barfußes Spielen umfassen.
- Aus Sicherheitsgründen müssen Metallaccessoires und Schmuck vor dem Betreten des Wassers entfernt werden.

### Water Skyball Player



Cap with a number



long sleeve  
compression  
shirts



Aquatic shoes



Short with a number  
and team logo



## 5. Aufbau und Dauer des Spiels

Ein Standard-Water-Skyball-Spiel besteht aus einer ununterbrochenen Spielzeit:

- **Standardspielzeit:** 10 Minuten.
- **Verlängerte Spiele:** Spiele mit einer Dauer von 12, 15 oder 20 Minuten können gespielt werden, wenn alle Parteien dies im Voraus vereinbaren.
- **Keine Halbzeitpause:** Die Spiele werden ohne Seitenwechsel durchgehend gespielt.
- **Zeitmanagement:** Es wird eine laufende Uhr verwendet. Die Uhr wird nur in der letzten Minute für Strafwürfe oder in Ausnahmefällen wie Verletzungen oder Auszeiten angehalten.
- **Auszeiten:**
  - Pro Mannschaft kann eine Auszeit beantragt werden, vorbehaltlich der Zustimmung des Schiedsrichters.
  - Die Schiedsrichter können das Spiel unterbrechen, wenn gefährliche Wetterbedingungen oder Sicherheitsprobleme auftreten.
- **Spielende:**
  - Ein Spiel endet mit Ablauf der regulären Spielzeit, auch wenn der Ball noch im Spiel ist.
  - Bei Turnieren können Unentschieden durch ein Elfmeterschießen entschieden werden.

# Water Skyball

## basics

**2 teams**

**2 players per team**

**A unique ball**

**2 special goals**

**10 - 20 minutes**

**The goal is to score more points than the other team.**

**WSB**  
Training of Trainers

Co-funded by  
the European Union



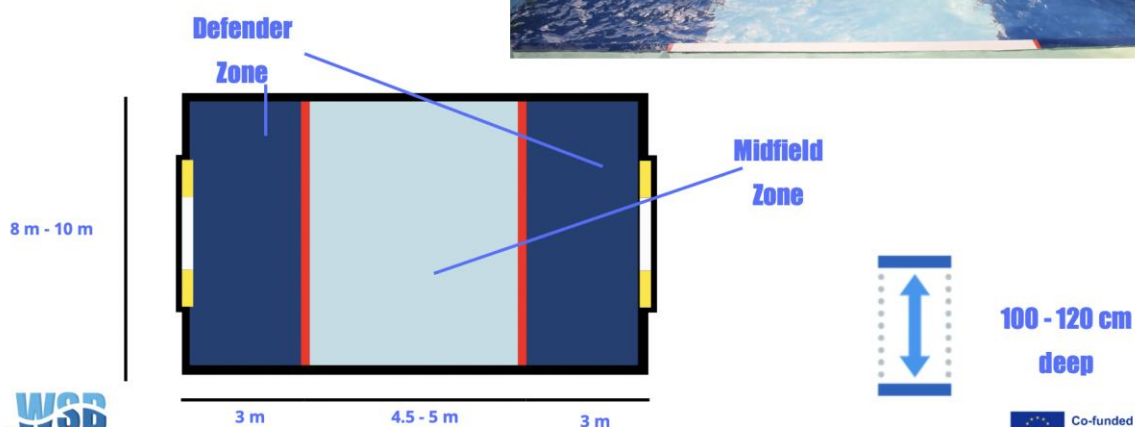
## 6. Zonen und Spielerbewegungen

Das Spielfeld von Water Skyball ist in drei Zonen unterteilt: zwei Verteidigungszonen und eine zentrale Mittelfeldzone. Das Verständnis und die Einhaltung der für jede Zone geltenden Regeln sind sowohl für ein faires Spiel als auch für die taktische Strategie von entscheidender Bedeutung.

- **Verteidigungszonen** (eine an jedem Ende des Spielfelds):
  - Es darf sich jeweils nur ein Spieler pro Mannschaft in der eigenen Verteidigungszone aufhalten. Dieser Spieler gilt als Torwart.
  - Der Torwart darf nur gewechselt werden:
    - Wenn der Ball aus dem Spiel ist.
    - Oder während des aktiven Spiels, wenn der aktuelle Torwart die Verteidigungszone zuerst verlässt und dem Teamkollegen erlaubt, danach einzutreten.
  - Torhüter dürfen den Ball **nur** mit beiden Händen fangen und halten, **solange sie sich innerhalb der Verteidigerzone befinden**. Alle Pässe und Schüsse müssen jedoch weiterhin mit nur einer Hand ausgeführt werden.
- **Mittelfeldzone** (zentraler Bereich des Spielfelds):
  - In der Mittelfeldzone dürfen sich beliebig viele Spieler gleichzeitig aufhalten, einschließlich aller vier Spieler.
  - In dieser Zone gilt die Einhandregel strikt: Spieler dürfen den Ball jeweils nur mit einer Hand berühren, und das Halten, Fangen oder Kontrollieren des Balls mit beiden Händen führt zu einem Foul.
  - Diese Zone ist der Hauptbereich für den Aufbau von Angriffen, die Organisation der Verteidigung und die Ausführung koordinierter Mannschaftsspielzüge.
- **Bewegung zwischen den Zonen:**
  - Die Spieler dürfen gemäß den oben genannten Regeln zwischen der Mittelfeld- und der Verteidigungszone wechseln.
  - Das Überqueren der gegnerischen Verteidigungszone ist strengstens verboten.
  - Verstöße gegen die Zonenregeln führen je nach Schweregrad zu Fouls oder Ballverlust.

Der strategische Einsatz von Zonenübergängen, Positionierung und das Timing von Torwartwechseln sind wichtige Elemente des fortgeschrittenen Spiels. Die Teams müssen effektiv kommunizieren und sich gegenseitig über ihre Positionen auf dem Laufenden halten, um ihre taktische Effizienz innerhalb der zonenbasierten Struktur von Water Skyball zu maximieren.

## Water Skyball Field "The pool"



## 7. Regeln für den Umgang mit dem Ball

Das Ballhandling im Water Skyball unterliegt bestimmten Regeln, die je nach Position des Spielers auf dem Spielfeld variieren und für den Spielfluss und die Fairness des Spiels unerlässlich sind.

- **Mittelfeldzone:**
  - Die Spieler dürfen den Ball nur mit einer Hand fangen, halten, passen, blocken oder werfen.
  - Die gleichzeitige Verwendung beider Hände zum Führen des Balls, sei es beim Fangen, Halten, Blocken oder Werfen, gilt als Foul.
  - Es ist verboten, den Ball gegen den Körper, die Kleidung oder die Wasseroberfläche zu drücken, um die Kontrolle zu erlangen.
  - Das Verstecken oder Untertauchen des Balls unter Wasser ist ebenfalls nicht erlaubt.
  - Der Ball muss gut sichtbar sein und über der Wasserlinie freigegeben werden.
- **Verteidigungszone:**
  - Der Torwart darf den Ball innerhalb seiner Verteidigungszone mit beiden Händen **fangen oder halten**.
  - Allerdings muss der Torwart den Ball wie jeder andere Spieler auch **nur mit einer Hand passen oder schießen**.

Die Einhandregel fordert die Koordination und Präzision der Spieler heraus und stellt sicher, dass taktische Positionierung und Teamkommunikation im Mittelpunkt des Spiels bleiben.

Wiederholte oder vorsätzliche Verstöße gegen die Einhandregel können nach Ermessen des Schiedsrichters zu Ballverlusten oder Strafen führen.

## 8. Punktesystem

Bei Water Skyball wird die Punktzahl durch zwei Faktoren bestimmt:

1. Die Position des Spielers zum Zeitpunkt des Wurfs.
2. Der spezifische Bereich des Tores, in den der Ball gelangt.

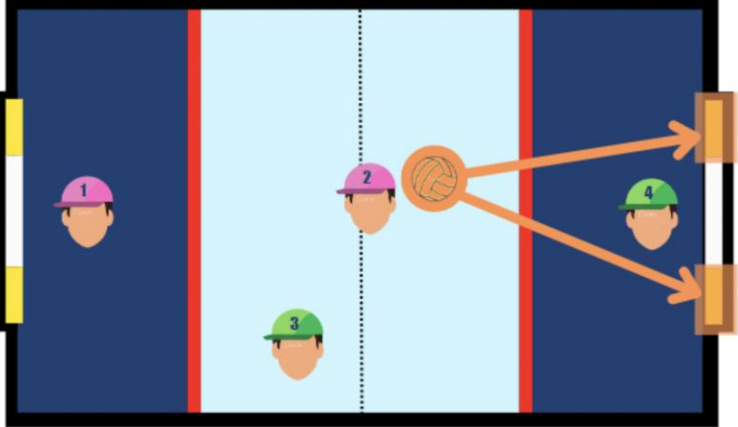
Dieses System fördert risikoreiches und strategisches Spiel und belohnt sowohl präzise Weitschüsse als auch taktische Ausführung aus kürzerer Entfernung.

### 8.1.Torarten und Punktwerte

- **1 Punkt („Aktion“)**
  - Wird vergeben, wenn ein Tor aus der **Mittelfeldzone** erzielt wird und der Ball den **äußeren Torbereich** erreicht.
- **2 Punkte**
  - „**Center**“: Wird für Tore aus der **Mittelfeldzone** vergeben, die in den **inneren Torbereich** gelangen.
  - „**Sniper**“: Wird für Tore aus der **Verteidigerzone** vergeben, die in den **äußeren Torbereich** gelangen.
- **4 Punkte („Deadeye“)**
  - Wird für Tore aus der **Verteidigerzone** vergeben, die in den **inneren Torbereich** gelangen.
  - Diese gelten als die schwierigsten und technisch anspruchsvollsten Schüsse im Spiel.

## Scoring

Different goal values



**From middle zone  
to left or right side:**

name:

**Action goal**

score:

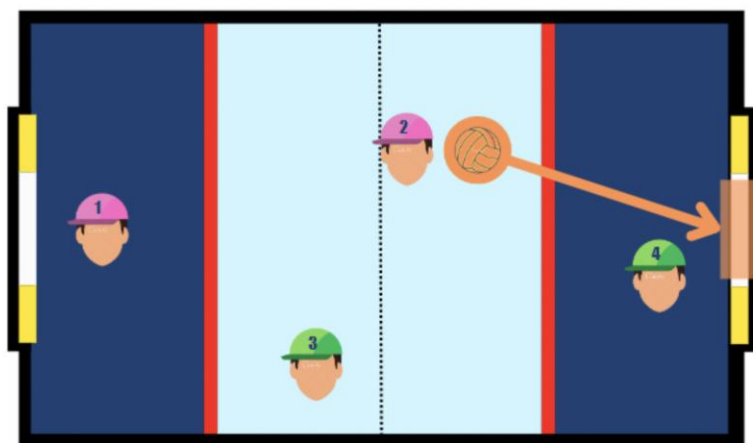
**1 point**

**WSB**  
Training of Trainers

Co-funded by  
the European Union

## Scoring

Different goal values



**From middle zone  
to center:**

name:

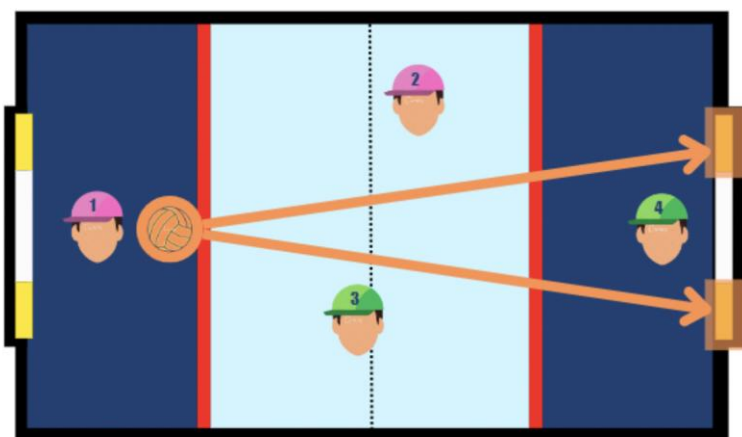
**Center goal**

score:

**2 points**

## Scoring

Different goal values



**From defender zone  
to left or right side:**

name:

**Sniper goal**

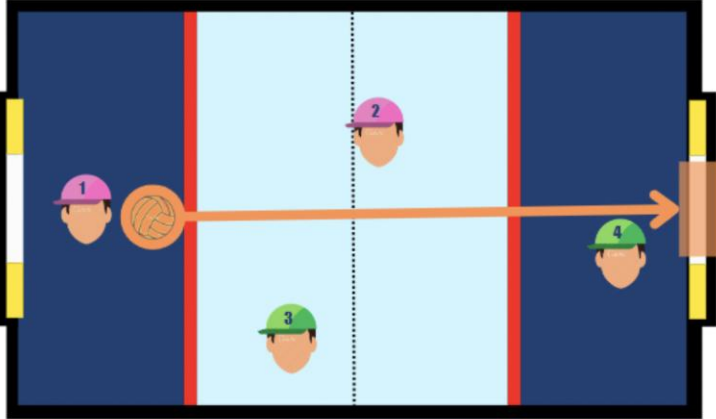
score:

**2 points**



## Scoring


Different goal values



**From defender zone  
to center:**

name:  
**DeadEye**

score:  
**4 points**



### 8.2. Zusätzliche Regeln und Erläuterungen

- Tore sind nur gültig, wenn der Wurf regelkonform ist (z. B. einhändiger Wurf, Spieler bleibt innerhalb der richtigen Zone, kein Körperkontakt).
- Aus der Verteidigungszone des Gegners können keine Tore erzielt werden.
- In Water Skyball gibt es keine Eigentore. Wenn ein Team den Ball versehentlich in das eigene Tor wirft, wird das Spiel mit einem Einwurf aus diesem Tor fortgesetzt.
- Wenn ein Schuss abgefälscht wird – z. B. von einem Verteidiger oder Torwart abprallt –, wird der Punktwert anhand der ursprünglichen Position des Werfers ermittelt.

Dieses Punktesystem macht das Spiel komplexer und spannender, da die Spieler bei der Entscheidung, wo und wie sie schießen, Risiko und Gewinn gegeneinander abwägen müssen.

## 9. Spielneustart und Wurfarten

Das Spiel beginnt und wird durch einen Vorgang namens „**Einwurf**“ fortgesetzt:

- Die Mannschaft, die beginnt, startet mit ihrem Torwart im Ballbesitz.
- Die Standardaufstellung der Spieler bei einem Einwurf ist 1–2–1 (Torwart – Mittelfeld – Stürmer). Die beiden Mittelfeldspieler sollten zu Beginn des Spiels in ihrer Hälfte bleiben.
- Um einen gültigen Einwurf auszuführen, muss der Ball:
  - die Verteidigerzone verlassen
  - auf dem Wasser aufspringen oder von einem Mitspieler gefangen werden
  - nicht zu einem direkten Tor führen

**Ein Neustart erfolgt auch, wenn:**

- ein Tor erzielt wird
- Der Ball das Spielfeld über die Seiten- oder Torlinie verlässt
- Ein Strafstoß ausgeführt wurde

## 10. Fouls und Strafen

Fouls in Water Skyball sind Handlungen, die gegen die offiziellen Spielregeln verstoßen. Dazu gehören unter anderem unsachgemäßer Umgang mit dem Ball, Betreten verbotener Zonen, Körperkontakt oder unsportliches Verhalten. Bei einem Foul hat der Schiedsrichter die Befugnis, je nach Schwere und Kontext des Verstoßes Strafen zu verhängen.

### 10.1. Arten von Fouls

- Beidhändiger Umgang mit dem Ball (außerhalb der Verteidigungszone)
- Betreten der Verteidigungszone als zweiter Spieler
- Kontakt mit anderen Spielern
- Den Ball unter Wasser halten oder verstecken
- Wiederholte kleinere Verstöße trotz Verwarnungen

### 10.2. Reaktion des Schiedsrichters und Strafwürfe

Der Schiedsrichter kann der gegnerischen Mannschaft **1 bis 3 Strafwürfe** zusprechen, abhängig von:

- der Schwere des Fouls
- ob die Handlung fahrlässig oder vorsätzlich war
- ob sie übertrieben oder wiederholt war

Strafwürfe sind eine direkte Torchance für die gefoulte Mannschaft. Der Strafwurf wird aus der Mitte des Spielfelds ausgeführt. Der Schiedsrichter legt die Anzahl der gewährten Würfe fest.

### 10.3. Regeln für die Ausführung von Strafwürfen

- Bei einem Foul wird das Spiel sofort unterbrochen. Nach Abschluss der Strafwürfe wird das Spiel mit einem **Einwurf der Mannschaft** fortgesetzt, **die die Strafe verursacht hat**.
- Wenn der Strafwerfer während seines Wurfs ein Foul begeht (z. B. den Wurf vortäuscht, gegen die Einhandregel verstößt), wird diese bestimmte Strafe für ungültig erklärt.
- Wenn mehrere Strafwürfe vergeben wurden, können die verbleibenden Strafwürfe auch dann gültig bleiben, wenn einer für ungültig erklärt wurde.
- Wenn **beiden Mannschaften Strafwürfe zugesprochen werden**, führen sie ihre Strafwürfe nacheinander aus.
  - Die Mannschaft, die **mehr Punkte erzielt hat**, setzt das Spiel mit einem Einwurf fort.
  - Bei einem Unentschieden nimmt die Mannschaft, die vor der Unterbrechung im Ballbesitz war, das Spiel mit einem Einwurf wieder auf.

Dieses Strafsystem gewährleistet Fairness und sorgt gleichzeitig für einen reibungslosen Spielablauf. Außerdem gibt es den Schiedsrichtern die Flexibilität, je nach Schwere der Regelverstöße angemessene Strafen zu verhängen.

Die Schiedsrichter werden dazu angehalten, einheitliche Entscheidungen zu treffen und Strafen mithilfe festgelegter Pfeifen- und Handzeichen klar zu kommunizieren.

#### 10.4. Strafverfahren:

- Der Schiedsrichter signalisiert das Foul mit einem Pfiff und einem Handzeichen.
- Die Mannschaft, die das Foul nicht begangen hat, erhält Strafwürfe (1, 2 oder 3).
- Strafwürfe werden aus der Mitte des Spielfelds ausgeführt.
- Die gegnerische Mannschaft darf sich nicht einmischen, bis der Wurf ausgeführt ist.
- Die Zeit wird in der letzten Minute während des gesamten Strafstoßvorgangs angehalten.
- Der Strafwurf muss ohne Täuschungsmanöver als erster Versuch ausgeführt werden.
- Der Strafwurf ist gültig, wenn er in den mittleren Bereich des Tores geht.
- Der Spieler, der den Strafstoß ausführt, darf die Verteidigerzone nicht betreten, auch nicht mit der Hand.



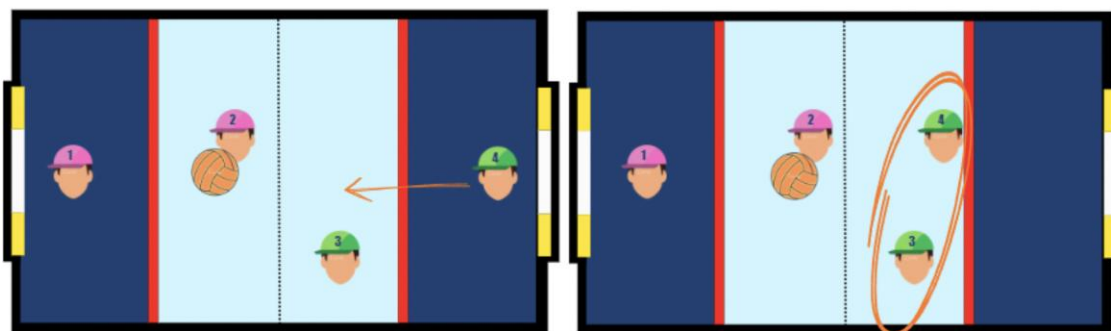
## 11. Abfangen

Die verteidigende Mannschaft erlangt in verschiedenen Situationen den Ballbesitz vom Gegner:

- Durch korrektes Berühren und Inbesitznahme des Balls nach dem Abfangen eines gegnerischen Passes.
- Durch das reguläre Abnehmen des Balls vom Gegner im Mittelfeld.
- Durch Verhindern eines Gegentreffers und anschließendes Halten des Balls.
- Der Torwart erlangt und behält den Ballbesitz, wenn der Ball auf das Tor zusteuert.
- Ausführung einer Frontabwehr, bei der ein verteidigender Spieler die Verteidigungszone des Gegners betritt, ohne dass sich dort jemand befindet. Wenn sowohl der verteidigende als auch der angreifende Spieler gleichzeitig eintreten, gilt dies ebenfalls als Frontabwehr.
- Eine Rear Interception liegt vor, wenn ein Mitglied der angreifenden Mannschaft allein mit dem Ball in der Mittelfeldzone steht und der hintere Spieler der verteidigenden Mannschaft anschließend ebenfalls in die Mittelfeldzone eindringt.
- Wenn der Torwart des Gegners den Ball in die Mitte des Spielfelds in die Nähe eines Mitspielers wirft, dieser ihn jedoch nicht fängt, und dann der Torwart der verteidigenden Mannschaft in die Mittelfeldzone eindringt, gilt dies als Rückwärtsabfangen.
- Der vom Torpfosten abgeprallte Ball kann von beiden Mannschaften frei gespielt werden.

### Rear interception

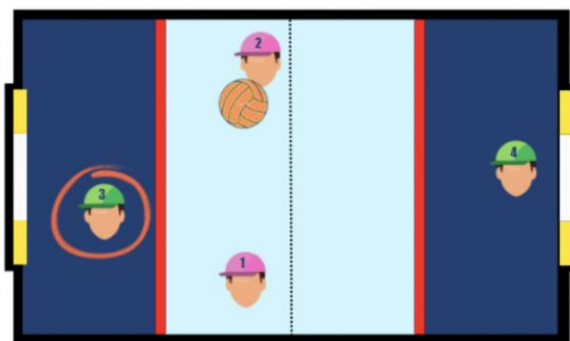
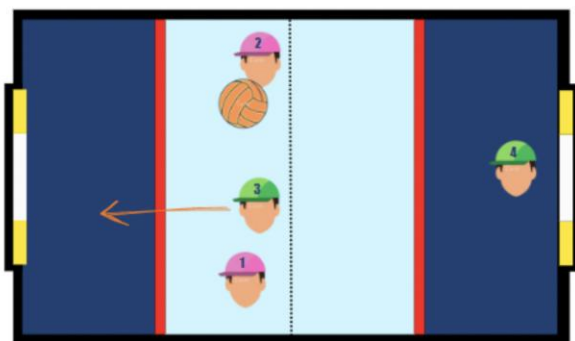
- **The ball is in the middle zone**
- **A player comes out of the defender zone**





## Front interception

- The ball is in the middle zone
- Both members of the attacking team are in the middle zone.
- A player enters the defender zone of attacking team.



## 12. Geist des Spiels

Water Skyball basiert auf gegenseitigem Respekt und der Freude am Sport. Alle Teilnehmer tragen gemeinsam die Verantwortung für die Wahrung der Integrität und des Ethos des Spiels.

Die Spieler sollten:

- Gegner und Schiedsrichter mit Respekt behandeln
- Vermeiden Sie Streitigkeiten oder Diskussionen über Entscheidungen
- Fördern Sie Fairplay und Inklusion

Schiedsrichter können ihre Strenge in Amateur- oder Lernumgebungen anpassen. Zum Beispiel:

- Ein Spieler, der zum ersten Mal spielt und den Ball versehentlich mit beiden Händen fängt, erhält möglicherweise eine Verwarnung statt einer Strafe.
- Grundlegende Sicherheitsregeln (z. B. kein Körperkontakt) müssen jedoch immer durchgesetzt werden.

Letztendlich liegt der Wert von Water Skyball darin, wie es gespielt wird. Es sollte einladend, positiv und herausfordernd bleiben – und damit die besten Eigenschaften des modernen Sports widerspiegeln.



## Kontakt

**Magyar Water Skyball Szövetség**  
(Ungarischer Wasser-Skyball-Verband)

**Adresse:** Vízisport utca 29. 4/1, 1203 1133 Budapest, Ungarn

**Telefon:** +36706127390

**E-Mail:** [office@waterskyball.com](mailto:office@waterskyball.com)

**Website:** [www.waterskyball.com](http://www.waterskyball.com)

<https://www.waterskyballineurope.eu/result-wsb-eu-tot/>

