

Podręcznik zasad gry Water Skyball

(WP2_D2.1)

WSB w UE – 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.

Spis treści

1. Wprowadzenie	3
2. Ogólne zasady gry	4
3. Boisko i wyposażenie	5
4. Strój zawodników:	6
5. Struktura i czas trwania gry	7
6. Strefy i ruchy graczy.....	8
7. Zasady prowadzenia piłki.....	10
8. System punktacji.....	11
8.1. Rodzaje bramek i wartości punktowe.....	11
8.2. Dodatkowe zasady i wyjaśnienia	13
9. Wznowienie gry i rodzaje rzutów.....	14
10. Faule i kary	15
10.1. Rodzaje fauli	15
10.2. Reakcja sędziego i rzuty karne	15
10.3. Zasady wykonywania rzutów karnych	15
10.4. Procedura rzutu karnego:	16
11. Przechwycenie	17
12. Duch gry.....	19
Dane kontaktowe	20

1. Wprowadzenie

Niniejszy podręcznik zawiera uporządkowany i przystępny przegląd oficjalnych zasad gry Water Skyball (WSB), wyjątkowo integracyjnego i bezkontaktowego sportu wodnego dla drużyn. Gra Water Skyball, opracowana na Węgrzech przez Centrum Badań Naukowych i Edukacji Fontanus w 2014 r., stała się od tego czasu inicjatywą o zasięgu europejskim, promującą aktywność fizyczną, myślenie taktyczne i podstawowe wartości sportowej rywalizacji.

Dokument został opracowany w ramach projektu „WSB w Europie – szkolenie trenerów” (WSB-EU-ToT), współfinansowanego przez program Erasmus+ Unii Europejskiej. Projekt ten ma na celu wspieranie rozwoju Water Skyball w Europie poprzez wyposażenie profesjonalistów sportowych w wiedzę i narzędzia niezbędne do wdrożenia tego sportu w ich społecznościach.

Jako jeden z kluczowych elementów projektu WSB-EU-ToT, niniejszy podręcznik zawiera jasne i aktualne podsumowanie podstawowych zasad i reguł gry. Służy nie tylko jako zbiór zasad, ale także jako punkt odniesienia dla szkoleń, coachingu oraz organizacji lokalnych i międzynarodowych wydarzeń. Dzięki ujednoliconym zasadom i jasnym interpretacjom podręcznik ten zapewnia spójność i uczciwość na wszystkich poziomach gry — od amatorskich wydarzeń społecznościowych po profesjonalne turnieje.

Niezależnie od tego, czy jesteś nowym graczem, trenerem, sędzią czy specjalistą ds. rozwoju sportu, niniejszy podręcznik ma na celu pomóc Ci w zrozumieniu i wdrożeniu Water Skyball w angażujący, edukacyjny i integracyjny sposób.

Zagrajmy!



2. Ogólne zasady gry

Water Skyball to gra zespołowa typu dwa na dwa, bezkontaktowa, rozgrywana w wodzie sięgającej do pasa. Celem gry jest zdobycie punktów poprzez wrzucenie piłki do pływającej bramki przeciwnika. Za prostą zasadą kryje się złożona i strategiczna gra, w której liczy się wyczucie czasu, celność, zwinność i praca zespołowa, a nie siła fizyczna.

Najważniejsze zasady to:

- **Gra bezkontaktowa:** gracze mają surowy zakaz fizycznego kontaktu z przeciwnikami. Zwiększa to bezpieczeństwo, zmniejsza ryzyko kontuzji i zapewnia równe szanse wszystkim graczom.
- **Kontrola piłki jedną ręką:** gracze mogą używać tylko jednej ręki na środku boiska do wszystkich czynności związanych z piłką — trzymania, podania i strzału. Stanowi to wyzwanie dla koordynacji i precyzji oraz odróżnia ten sport od tradycyjnego piłki wodnej lub piłki ręcznej.
- **Inkluzywność i dostępność:** Gra jest otwarta dla uczestników wszystkich płci, o różnych umiejętnościach i pochodzeniu. Ze względu na niskie ryzyko fizyczne i głębię strategiczną szczególnie dobrze nadaje się do gier mieszanych płciowo i rodzinnych.
- **Strategiczne ruchy:** Ograniczenia ruchów w poszczególnych strefach boiska zachęcają graczy do taktycznego myślenia o pozycjonowaniu i pracy zespołowej, zamiast polegania wyłącznie na szybkości lub sile.
- **Fair play i szacunek:** Water Skyball promuje ducha sportowej rywalizacji. Etyka gry zachęca do wzajemnego szacunku, kontroli emocji i skupienia się na samodoskonaleniu.



3. Boisko i sprzęt

W Water Skyball gra się na prostokątnym boisku, które jest specjalnie oznaczone i podzielone na strefy funkcjonalne. Boisko można ustawić w basenach, jeziorach lub innych płytkich zbiornikach wodnych, pod warunkiem zapewnienia odpowiednich środków bezpieczeństwa.

- **Wymiary boiska:** Standardowe wymiary to 10 metrów długości i 8 metrów szerokości. Rozmiar można nieznacznie zmodyfikować, aby dopasować go do dostępnych obiektów, ale należy zachować prawidłowe proporcje i strefy.
- **Głębokość wody:** Wymagana jest głębokość wody sięgająca do pasa (90–120 cm), aby zapewnić graczom bezpieczne poruszanie się bez konieczności pływania.
- **Strefy:**
 - **Strefy obrońców:** obszar przed dwiema bramkami; w danym momencie może się w nim znajdować tylko jeden gracz.
 - **Strefa środkowa:** Centralny obszar; mogą się w niej jednocześnie znajdować wszyscy gracze.
- **Bramki:** Pływające bramki są umieszczone na końcach boiska. Są one zaprojektowane tak, aby pozostawały stabilne podczas gry i wyraźnie pokazywały, kiedy padła bramka.
- **Piłka:** Używana jest piłka Water Skyball, zoptymalizowana pod kątem przyczepności i odbicia na powierzchni wody. Jest lekka i unosi się na wodzie.



4. Strój zawodników:

- Wszyscy gracze muszą nosić spodenki.
- Kobiety muszą nosić zamknięty, dwuwarstwowy strój górny.
- Wszyscy zawodnicy muszą nosić czapki w kolorze drużyny.
- Obuwie jest opcjonalne, ale może obejmować czyste buty basenowe, buty zapaśnicze lub grę na boso, w zależności od warunków.
- Ze względów bezpieczeństwa przed wejściem do wody należy zdjąć metalowe dodatki i biżuterię.

Water Skyball Player



Cap with a number



long sleeve
compression
shirts



Aquatic shoes



Short with a number
and team logo



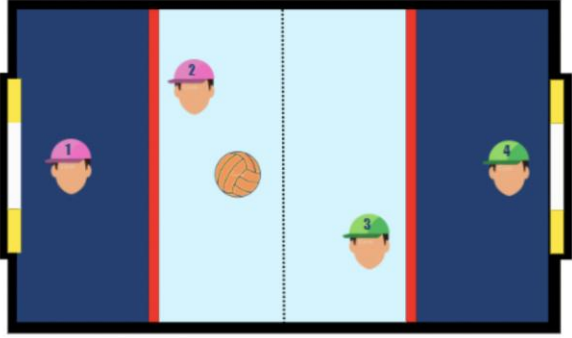
5. Struktura i czas trwania gry

Standardowy mecz Water Skyball składa się z jednej nieprzerwanej części gry:

- **Standardowy czas trwania meczu:** 10 minut.
- **Mecze przedłużone:** Mecze trwające 12, 15 lub 20 minut mogą być rozgrywane, jeśli wszystkie strony uzgodnią to z wyprzedzeniem.
- **Brak przerwy:** Mecze rozgrywane są w sposób ciągły, bez zmiany stron.
- **Zarządzanie czasem:** Stosowany jest zegar. Zegar zatrzymuje się tylko w ostatniej minucie w celu wykonania rzutów karnych lub w wyjątkowych przypadkach, takich jak kontuzja lub przerwa na żądanie.
- **Przerwy na żądanie:**
 - Każda drużyna może poprosić o jedną przerwę na żądanie, pod warunkiem uzyskania zgody sędziego.
 - Sędziowie mogą przerwać mecz w przypadku wystąpienia niebezpiecznych warunków pogodowych lub zagrożenia bezpieczeństwa.
- **Zakończenie meczu:**
 - Mecz kończy się po upływie pełnego czasu, nawet jeśli piłka jest nadal w ruchu.
 - W rozgrywkach turniejowych remis może zostać rozstrzygnięty w rzutach karnych.

Water Skyball

basics



2 teams



2 players per team



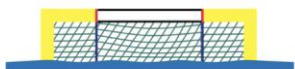
A unique ball



10 - 20 minutes



2 special goals



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



WSB
Training of Trainers

Co-funded by
the European Union

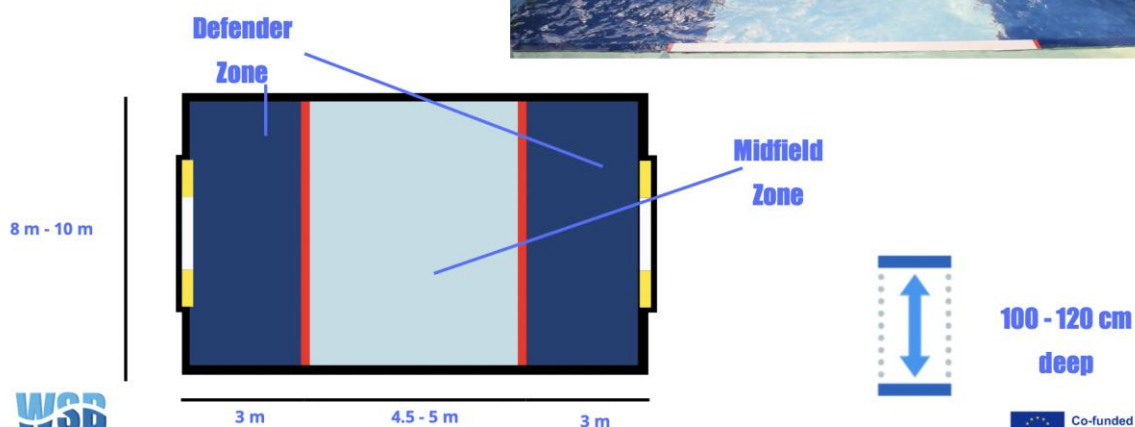
6. Strefy i ruchy zawodników

Boisko do gry w Water Skyball jest podzielone na trzy strefy: dwie strefy obronne i jedną centralną strefę środkową. Zrozumienie i przestrzeganie zasad związanych z każdą strefą ma zasadnicze znaczenie zarówno dla fair play, jak i strategii taktycznej.

- **Strefy obronne** (po jednej na każdym końcu boiska):
 - W danej strefie obronnej może przebywać tylko jeden gracz z każdej drużyny. Gracz ten jest uważany za bramkarza.
 - Bramkarza można zmienić tylko:
 - Gdy piłka jest poza grą.
 - Lub podczas aktywnej gry, jeśli obecny bramkarz opuści strefę obrony jako pierwszy, umożliwiając kolegom z drużyny wejście do niej później.
 - Bramkarze mogą łąpać i trzymać piłkę obiema rękami **tylko wtedy, gdy znajdują się w strefie obrońców**. Jednak wszystkie podania i strzały muszą być nadal wykonywane tylko jedną ręką.
- **Strefa środkowa** (środkowa część boiska):
 - W strefie środkowej może przebywać jednocześnie dowolna liczba graczy, w tym wszyscy czterej gracze.
 - W tej strefie obowiązuje ścisła zasada jednej ręki: gracze mogą dotykać piłki tylko jedną ręką, a trzymanie, łapanie lub kontrolowanie piłki obiema rękami skutkuje faulem.
 - Strefa ta jest głównym obszarem do budowania ataków, organizowania obrony i wykonywania skoordynowanych zagrań zespołowych.
- **Przemieszczanie się między strefami:**
 - Zawodnicy mogą przemieszczać się między strefą środkową a strefą obrony zgodnie z powyższymi zasadami.
 - Przechodzenie do strefy obrony przeciwnika jest surowo zabronione.
 - Naruszenie zasad strefy skutkuje faulami lub utratą posiadania piłki, w zależności od stopnia naruszenia.

Strategiczne wykorzystanie przejść między strefami, pozycjonowanie i wyczucie czasu zmian bramkarzy to ważne elementy zaawansowanej gry. Drużyny muszą skutecznie komunikować się i być świadome lokalizacji poszczególnych graczy, aby zmaksymalizować swoją skuteczność taktyczną w ramach struktury strefowej Water Skyball.

Water Skyball Field "The pool"



7. Zasady prowadzenia piłki

Obsługa piłki w Water Skyball jest określona przez szczegółowe przepisy, które różnią się w zależności od pozycji gracza na boisku i są niezbędne do utrzymania płynności i uczciwości gry.

- **Strefa środkowa:**
 - Zawodnicy mogą używać tylko jednej ręki do łapania, trzymania, podawania, blokowania lub rzucania piłką.
 - Używanie obu rąk jednocześnie do prowadzenia piłki, niezależnie od tego, czy podczas łapania, trzymania, blokowania czy rzucania, jest uważane za faul.
 - Niedozwolone jest przyciskanie piłki do ciała, ubrania lub powierzchni wody w celu uzyskania kontroli nad nią.
 - Ukrywanie lub zanurzanie piłki pod wodą również jest niedozwolone.
 - Piłka musi być dobrze widoczna i wypuszczona powyżej linii wody.
- **Strefa obrony:**
 - Bramkarz może **łapać lub trzymać** piłkę obiema rękami, gdy znajduje się w swojej strefie obrony.
 - Jednak bramkarz musi **podawać lub strzelać** piłkę **tylko jedną ręką**, tak jak każdy inny gracz.

Zasada jednej ręki stanowi wyzwanie dla koordynacji i precyzji graczy oraz gwarantuje, że taktyczne ustawienie i komunikacja w zespole pozostają kluczowymi elementami rozgrywki.

Powtarzające się lub celowe naruszenia zasady jednej ręki mogą skutkować stratą piłki lub karami, zgodnie z decyzją sędziego.

8. System punktacji

W Water Skyball punkty są przyznawane na podstawie dwóch czynników:

1. Pozycja gracza w momencie rzutu.
2. Konkretna część bramki, do której wpadła piłka.

System ten zachęca do podejmowania ryzyka i gry strategicznej, nagradzając precyzyjne rzuty z dużej odległości, a także taktyczne wykonanie z mniejszych odległości.

8.1. Rodzaje bramek i wartości punktowe

- **1 punkt („akcja”)**
 - Przyznawane, gdy bramka zostanie zdobyta ze **strefy środkowej boiska**, a piłka wpadnie do **zewnątrznej części bramki**.
- **2 punkty**
 - „Środek”: Przyznawane za bramki strzelone ze **strefy środkowej**, które wpadają do **wewnętrznej części bramki**.
 - „Sniper”: Przyznawane za bramki strzelone ze **strefy obrony**, które wpadają do **zewnątrznej części bramki**.
- **4 punkty („Deadeye”)**
 - Przyznawane za bramki strzelone ze **strefy obrony**, które wpadają do **wewnętrznej części bramki**.
 - Są to najtrudniejsze i wymagające największych umiejętności strzały w grze.

Scoring

Different goal values

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

name:

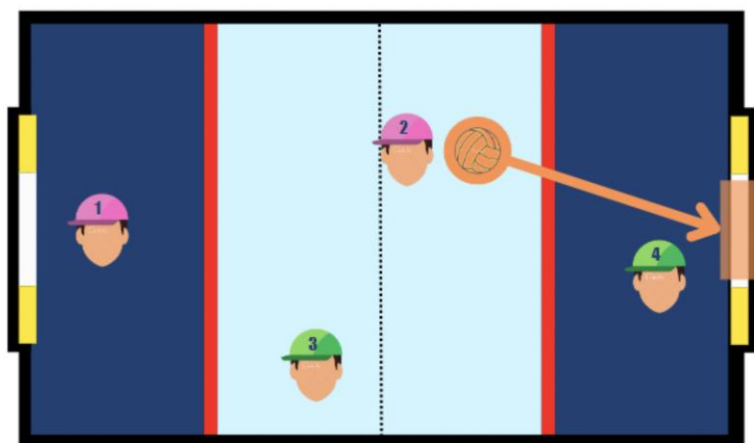
Action goal

score:

1 point

Scoring

Different goal values



**From middle zone
to center:**

name:

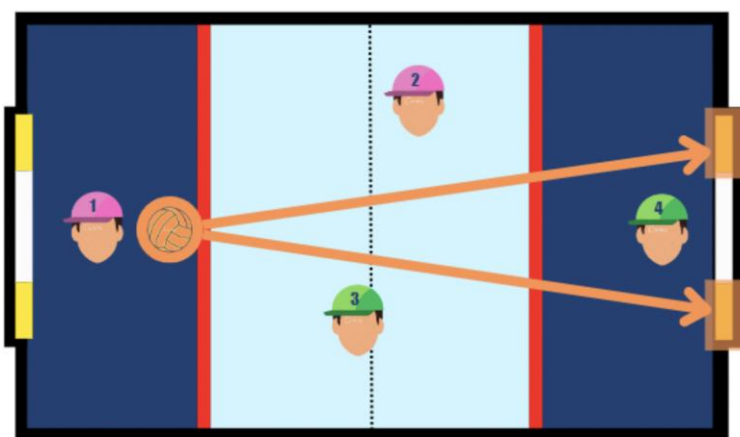
Center goal

score:

2 points

Scoring

Different goal values



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

name:

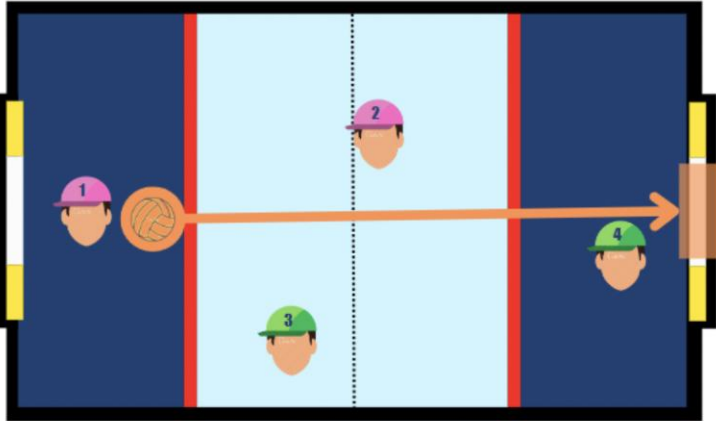
Sniper goal

score:

2 points

Scoring

Different goal values



**From defender zone
to center:**

name:
DeadEye

score:
4 points





Co-funded by
the European Union

8.2. Dodatkowe zasady i wyjaśnienia

- Bramki są ważne tylko wtedy, gdy rzut jest zgodny z przepisami (np. rzut jedną ręką, gracz pozostaje w odpowiedniej strefie, brak kontaktu fizycznego).
- Bramki nie mogą być zdobyte z strefy obrony przeciwnika.
- W Water Skyball nie ma bramek samobójczych. Jeśli drużyna przypadkowo wrzuci piłkę do własnej bramki, gra toczy się dalej od rzutu z tej bramki.
- Jeśli strzał zostanie odbity — np. od obrońcy lub bramkarza — wartość punktowa jest ustalana na podstawie pierwotnej pozycji rzucającego.

Ten system punktacji dodaje grze złożoności i emocji, ponieważ gracze muszą wyważyć ryzyko i korzyści przy podejmowaniu decyzji, gdzie i jak strzelać.

9. Wznowienie gry i rodzaje rzutów

Mecz rozpoczyna się i jest wznawiany poprzez proces znany jako **rzut**:

- Drużyna, która rozpoczyna mecz, zaczyna z bramkarzem posiadającym piłkę.
- Standardowy układ graczy podczas rzutu z autu to 1–2–1 (bramkarz – pomocnik – napastnik). Dwóch pomocników powinno pozostać na swojej połowie boiska na początku meczu.
- Aby wykonać prawidłowy rzut z autu, piłka musi:
 - Opuścić strefę obrońców
 - Odbić się od wody lub zostać złapana przez kolegę z drużyny
 - Nie skutkować bezpośrednim golem

Wznowienie gry następuje również, gdy:

- Zostaje zdobyta bramka
- Piłka opuści boisko przez linię boczną lub linię bramkową
- Wykonano rzut karny

10. Faule i kary

Faul w Water Skyball to działania, które naruszają oficjalne zasady gry. Mogą one obejmować nieprawidłowe obchodzenie się z piłką, wchodzenie do stref zabronionych, kontakt fizyczny lub niesportowe zachowanie. W przypadku faulu sędzia ma prawo nałożyć kary w zależności od powagi i kontekstu naruszenia.

10.1. Rodzaje fauli

- Obsługa piłki obiema rękami (poza strefą obrońcy)
- Wejście do strefy obrońcy jako drugi gracz
- Kontakt z innymi graczami
- Trzymanie lub ukrywanie piłki pod wodą
- Powtarzające się drobne przewinienia pomimo ostrzeżeń

10.2. Reakcja sędziego i rzuty karne

Sędzia może przyznać drużynie przeciwnej **od 1 do 3 rzutów karnych**, w zależności od:

- powagi faulu
- czy czyn był wynikiem zaniedbania, czy był zamierzony
- czy było to zachowanie nadmierne lub powtarzające się

Rzuty karne stanowią bezpośrednią szansę na zdobycie punktów dla drużyny, która została sfaulowana. Rzuty karne wykonywane są z linii środkowej boiska. Sędzia określa liczbę przyznanych rzutów.

10.3. Zasady wykonywania rzutów karnych

- W przypadku faulu gra zostaje natychmiast przerwana. Po wykonaniu rzutów karnych gra jest kontynuowana **rzutem drużyny, która otrzymała karę**.
- Jeśli zawodnik wykonujący rzut karny popełni faul podczas rzutu (np. udaje rzut, łamie zasadę rzutu jedną ręką), ten konkretny rzut karny zostaje unieważniony.
- Jeśli przyznano wiele rzutów karnych, pozostałe rzuty karne mogą nadal być ważne, nawet jeśli jeden z nich został unieważniony.
- Jeśli **obie drużyny otrzymały rzuty karne**, każda z nich wykonuje swoje rzuty karne po kolei.
 - Drużyna, która **zdobyła więcej punktów**, wznawia grę rzutem z autu.
 - W przypadku remisu drużyna, która posiadała piłkę przed przerwaniem gry, wznawia grę rzutem z autu.

Ten system kar zapewnia sprawiedliwość, jednocześnie utrzymując płynność gry. Daje on również sędziom elastyczność w stosowaniu proporcjonalnych konsekwencji za różne poziomy naruszeń zasad.

Sędziowie są zachęcani do stosowania spójnych ocen i jasnego komunikowania decyzji dotyczących kar za pomocą ustalonych sygnałów gwizdkiem i ręką.

10.4. Procedura karania:

- Sędzia sygnalizuje faul gwizdkiem i gestem ręki.
- Drużyna, która nie popełniła faulu, otrzymuje rzuty karne (1, 2 lub 3).
- Rzuty karne wykonywane są ze środka boiska.
- Drużyna przeciwna nie może przeszkadzać, dopóki rzut nie zostanie wykonany.
- W ostatniej minucie meczu czas jest zatrzymywany na cały czas trwania rzutów karnych.
- Rzut karny musi być wykonany zgodnie z pierwotnym zamiarem, bez udawania strzału.
- Rzut karny jest ważny, jeśli piłka trafi w środkową część bramki.
- Zawodnik wykonujący rzut karny nie może wkraczać do strefy obrońcy, również ręką.



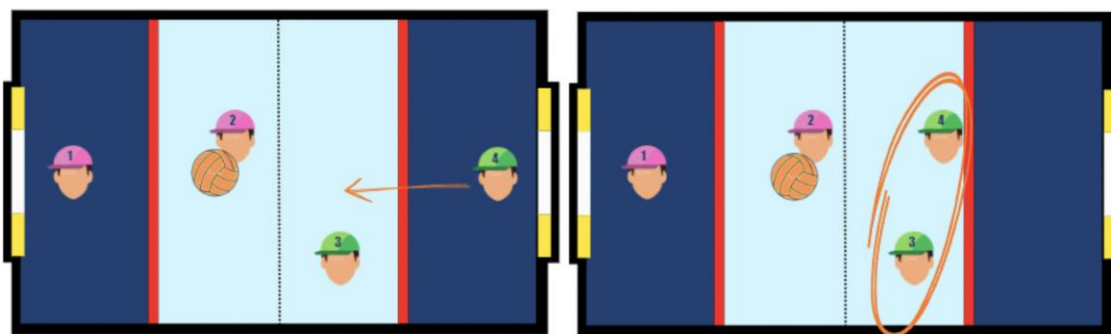
11. Przechwycenie

Drużyna broniąca przejmuje piłkę od przeciwnika w różnych sytuacjach:

- Poprzez prawidłowe dotknięcie i przejęcie piłki po podaniu przeciwnika.
- Przejęcie piłki od przeciwnika na środku boiska w standardowy sposób.
- Zapobieganie zdobyciu bramki przez przeciwnika, a następnie utrzymanie piłki.
- Bramkarz przejmuje i utrzymuje posiadanie piłki zmierzającej w kierunku bramki.
- Wykonanie przechwytu z przodu, w którym gracz broniący wkracza do strefy obronnej przeciwnika, w której nie ma nikogo. Jeśli zarówno gracz broniący, jak i atakujący wkraczają jednocześnie, również uznaje się to za przechwyt z przodu.
- Przechwycenie z tyłu ma miejsce, gdy członek drużyny atakującej znajduje się sam z piłką w strefie środkowej, a gracz z tyłu drużyny broniącej również wchodzi do strefy środkowej.
- Jeśli bramkarz przeciwnika rzuca piłkę na środek boiska w pobliżu kolegi z drużyny, ale ten nie udaje się jej złapać, a następnie bramkarz drużyny broniącej wkracza na środek boiska, uznaje się to za przechwycenie z tyłu.
- Piłka odbijająca się od słupka bramki może zostać przejęta przez dowolną drużynę.

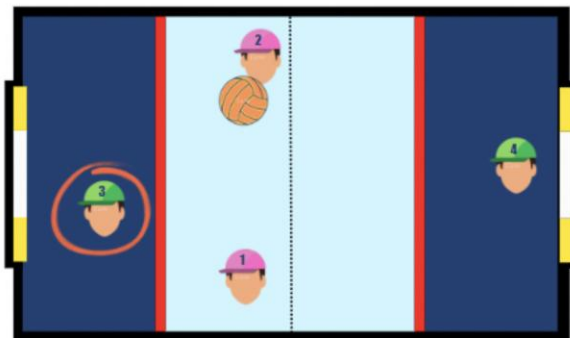
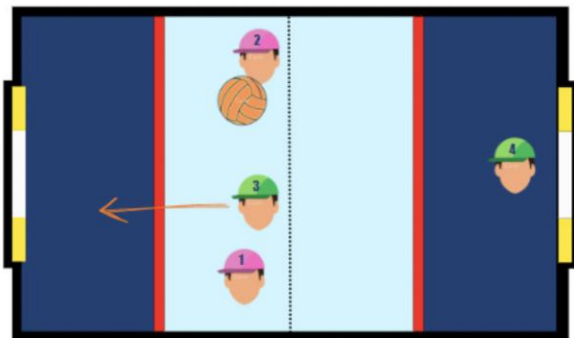
Rear interception

- **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. Duch gry

Water Skyball opiera się na wzajemnym szacunku i radości ze sportu. Wszyscy uczestnicy ponoszą wspólną odpowiedzialność za zachowanie integralności i etosu gry.

Gracze powinni:

- Traktować przeciwników i sędziów z szacunkiem
- Unikać kłótni i sporów dotyczących decyzji sędziowskich
- Wspieraj fair play i integrację

Sędziowie mogą dostosować swoją surowość w środowiskach amatorskich lub edukacyjnych. Na przykład:

- Gracz, który po raz pierwszy popełnił błąd, łapiąc piłkę obiema rękami, może otrzymać ostrzeżenie zamiast kary.
- Jednak podstawowe zasady bezpieczeństwa (np. zakaz kontaktu fizycznego) muszą być zawsze egzekwowane.

Ostatecznie wartość Water Skyball polega na tym, jak się w niego gra. Powinien on pozostać przyjazny, pozytywny i wymagający — odzwierciedlając najlepsze cechy współczesnego sportu.



Dane kontaktowe

Magyar Water Skyball Szövetség
(Węgierska Federacja Water Skyball)

Adres: Vízisport utca 29. 4/1, 1203 1133 Budapest, Węgry

Telefon: +36706127390

E-mail: office@waterskyball.com

Strona internetowa: www.waterskyball.com

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

