

Manualul regulilor de practicare a jocului Water Skyball

(WP2_D2.1)

WSB în 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.

Cuprins

1. Introducere	4
2. Principii generale ale jocului	5
3. Terenul de joc și echipamentul	6
4. Echipamentul jucătorilor	7
5. Structura și durata jocului	8
6. Zone și mișcarea jucătorilor	9
7. Reguli privind manipularea mingii	11
8. Sistemul de punctare	12
8.1. Tipuri de goluri și valori ale punctelor	12
8.2. Reguli suplimentare și clarificări	14
9. Repunerea în joc și tipuri de aruncări	15
10. Faulturi și pena	16
10.1. Tipuri de faulturi	16
10.2. 16	
10.3. 16	
10.4. Modalități de acordare a aruncărilor de penalizare	17
11. Intercep	18
12. Spiritul jocului	20
Informații de contact	21

1. Introducere

Acest manual oferă o prezentare structurată și accesibilă a regulilor oficiale ale jocului de Water Skyball (WSB), un sport acvatic de echipă unic, incluziv și fără contact fizic. Dezvoltat în Ungaria de Centrul de Cercetare Științifică, Metodologică și Educațională Fontanus în 2014, Water Skyball a devenit de atunci o inițiativă la nivel european, promovând activitatea fizică, gândirea tactică și valorile fundamentale ale spiritului sportiv.

Documentul a fost elaborat în cadrul proiectului „WSB în Europa – Formarea formatorilor” (WSB-EU-ToT), cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Acest proiect are ca scop sprijinirea extinderii jocului Water Skyball în Europa, oferind profesioniștilor din domeniul sportului cunoștințele și instrumentele necesare pentru a implementa acest sport în propriile comunități.

Fiind unul dintre rezultatele cheie ale proiectului WSB-EU-ToT, acest manual abordează concis și evidențiază regulile și principiile de bază ale practicării jocului. Acesta propune evidențierea regulamentului de practicare și oferă puncte de referință pentru desfășurarea lecțiilor de antrenament, coaching și organizarea de evenimente locale și internaționale. Manualul constă într-un set standardizat de reguli și interpretări clare, asigurând consecvența și corectitudinea la toate nivelurile de joc, de la evenimente de timp liber până la competiții oficiale.

Fie că sunteți un jucător începător, antrenor, arbitru sau profesionist în domeniul dezvoltării sportive, acest manual este conceput pentru a vă ajuta să înțelegeți și să implementați Water Skyball într-un mod captivant, educativ și incluziv.

Să jucăm!



2. Principii generale ale jocului

Water Skyball este un sport de echipă fără contact, jucat doi contra doi, în mediu acvatic, nivelul apei fiind până la talie. Obiectivul este de a înscrie puncte aruncând o minge în poarta plutitoare a adversarului. Dincolo de premisa simplă se află un joc complex și strategic, care implică precizia, coordonarea, agilitatea și lucrul în echipă în pofida aspectului fizic al jucătorului.

Principiile cheie includ:

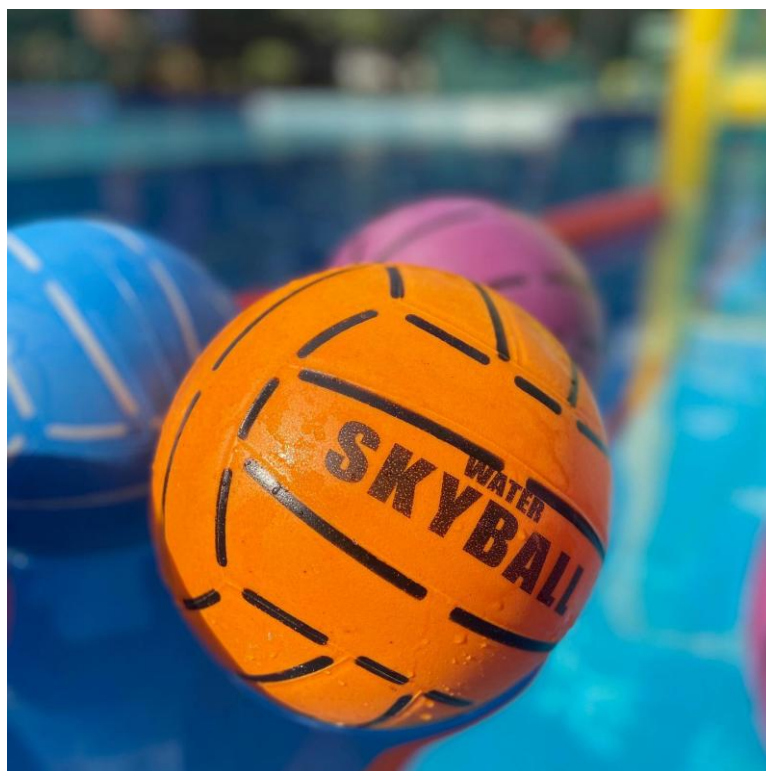
- **Joc fără contact:** Jucătorilor le este strict interzis să intre în contact fizic cu adversarii. Acest lucru crește siguranța, reduce riscul de apariție a accidentelor și asigură condiții de joc echitabile.
- **Controlul mingii cu o singură mână:** jucătorii trebuie să folosească o singură mână pentru toate acțiunile care implică mingea – ținerea, pasarea și aruncarea. Acest lucru pune la încercare coordonarea și precizia și diferențiază acest sport de jocul de polo pe apă sau de cel de handbal.
- **Incluziune și accesibilitate:** Jocul este deschis participanților de toate genurile, abilitățile și categoriile sociale. Este deosebit de potrivit pentru a fi practicat în echipe mixte sau în familie, datorită riscului fizic redus și solicitării intelectuale (strategie de joc)..
- **Mișcare strategică:** Restricțiile de mișcare în zonele de joc încurajează jucătorii să gândească tactic în ceea ce privește poziționarea și munca în echipă, în loc să se bazeze doar pe viteză sau forță.
- **Fair play și respect:** Water Skyball promovează spiritul sportiv. Regulile jocului încurajează respectul reciproc, controlul emoțional și concentrarea pe autoperfecționare.



3. Terenul de joc și echipamentul

Water Skyball se joacă pe un teren dreptunghiular special marcat și împărțit în trei zone. Acesta poate fi amplasat în piscine, lacuri sau orice altă amenajare cu apă puțin adâncă, în care se pot lua măsuri de siguranță corespunzătoare.

- **Dimensiunile terenului:** Dimensiunile standard sunt de 10 metri lungime și 8 metri lățime. Dimensiunile pot fi ușor modificate pentru a se potrivi facilităților disponibile, dar trebuie să se mențină raportul și numărul zonelor.
- **Adâncimea apei:** Este necesară o adâncime a apei până la talie (90-120 cm) pentru a se asigura deplasarea jucătorilor în condiții de siguranță, fără a înota.
- **Zone:**
 - **Zonele apărătorilor:** zona din fața celor două porți; doar un singur jucător se poate plasa în această zonă în oricare moment al jocului.
 - **Zona de mijloc:** zona centrală; toți jucătorii se pot plasa în această zonă, în același timp.
- **Porți:** Porțile plutitoare sunt amplasate la capetele terenului. Acestea sunt concepute pentru a rămâne stabile în timpul jocului și pentru a indica clar înscrierea unui gol.
- **Mingea:** Se utilizează o minge specială pentru jocul de Water Skyball, optimă pentru a fi manevrată fără a fi ținută și care poate „sări” pe suprafețe acvatice. Este ușoară și plutește.



4. Echipamentul jucătorilor:

- Pantalonii scurți sunt obligatorii pentru toți jucătorii.
- Femeile trebuie să poarte o bustieră sau un costum de baie, iar deasupra o bluză închisă la gât.
- Toți jucătorii trebuie să poarte șepci în culorile echipei.
- Încălțăminte este opțională. Aceasta poate include pantofi pentru apă, ghete de lupte sau se poate juca desculț, în funcție de preferințe.
- Din motive de siguranță, accesoriile metalice și bijuteriile trebuie îndepărtate înainte de a intra în apă.

Water Skyball Player



Cap with a number



long sleeve
compression
shirts



Aquatic shoes



Short with a number
and team logo



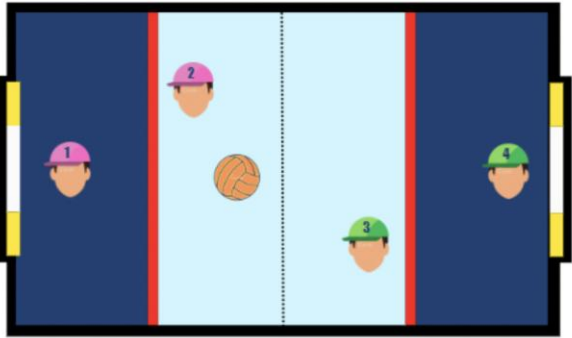
5. Structura și durata jocului

Un meci standard de Water Skyball constă într-o singură repriză neîntreruptă:

- **Durata standard a meciului:** 10 minute.
- **Meciuri prelungite:** se pot juca meciuri de 12, 15 sau 20 de minute, dacă toate părțile sunt de acord în prealabil.
- **Fără pauză:** Meciurile se joacă continuu, fără schimbarea terenului.
- **Gestionarea timpului:** Se utilizează un cronometru. Cronometrul se oprește doar în ultimul minut pentru aruncările de penalizare sau în cazuri excepționale, cum ar fi accidentări sau time-out-urile.
- **Timpuri morți:**
 - Fiecare echipă poate solicita o singură pauză, cu aprobarea arbitrului.
 - Arbitrii pot opri meciul dacă apar condiții meteorologice nefavorabile sau probleme de siguranță.
- **Finalizarea meciului:**
 - Meciul se încheie la expirarea timpului regulamentar, chiar dacă mingea este încă în mișcare.
 - În cadrul competițiilor, în situațiile de egalitate sunt acordate aruncări de departajare.

Water Skyball

basics



2 teams



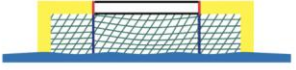
2 players per team



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

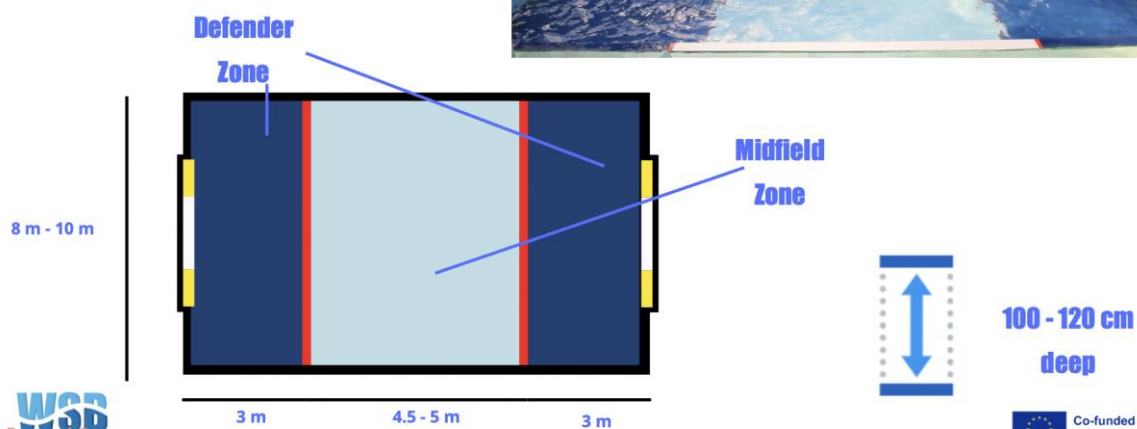
6. Zone și mișcarea jucătorilor

Terenul de joc Water Skyball este împărțit în trei zone: două zone de apărare și o zonă centrală, de mijloc. Înțelegerea și respectarea regulilor asociate fiecărei zone este esențială atât pentru fair-play, cât și pentru strategia tactică.

- **Zone defensive** (câte una la fiecare capăt al terenului):
 - Doar un singur jucător din fiecare echipă poate fi plasat în zona de apărare a echipei sale în același timp. Acest jucător este considerat portar.
 - Portarul poate fi schimbat numai:
 - Când mingea este în afara jocului.
 - Sau în timpul jocului activ, dacă portarul actual iese primul din zona de apărare, permițând coechipierului să intre după aceea.
 - Portarii au voie să prindă și să țină mingea cu ambele mâini **numai cât timp se află în zona de apărare**. Cu toate acestea, toate pasele și aruncările trebuie efectuate în continuare cu o singură mână.
- **Zona de mijloc** (zona centrală a terenului):
 - În zona de mijloc pot fi plasați simultan orice număr de jucători, inclusiv toți cei patru jucători.
 - Regula de manevrare a mingii cu o singură mână se aplică cu strictețe în această zonă: jucătorii pot atinge mingea doar cu o singură mână, iar ținerea, prinderea sau controlarea mingii cu ambele mâini determină acordarea unui fault.
 - Aceasta este zona principală pentru construirea atacurilor, organizarea apărării și executarea deplasărilor coordonate ale echipei.
- **Mișcarea între zone:**
 - Jucătorii pot trece între zona de mijloc și zona de apărare în conformitate cu regulile de mai sus.
 - Trecerea în zona de apărare a adversarului este strict interzisă.
 - Încălcarea regulilor stricte ale zonelor determină faulturi sau pierderea posesiei mingii, în funcție de gravitate.

Utilizarea strategică a tranzițiilor de zonă, poziționarea și sincronizarea schimbărilor portarului sunt elemente importante ale jocului practicat de sportivii avansați. Jucătorii trebuie să comunice eficient și să fie conștienți de poziția celorlalți pentru a-și maximiza eficiența tactică în cadrul jocului bazate pe zone.

Water Skyball Field "The pool"



7. Reguli privind manipularea mingii

Manevrarea mingii în Water Skyball este limitată de reguli specifice, care variază în funcție de poziția jucătorului pe teren și sunt esențiale pentru menținerea fluidității și corectitudinii jocului.

- **Zona de mijloc:**

- Jucătorii trebuie să folosească o singură mână pentru a prinde, ține, pasa, bloca sau arunca mingea.
- Utilizarea simultană a ambelor mâini pentru a manipula mingea, fie că este vorba de prindere, ținere, blocare sau aruncare, este considerată fault.
- Este interzisă presarea mingii împotriva corpului, a îmbrăcăminteii sau a suprafeței apei pentru a obține controlul.
- De asemenea, nu este permisă ascunderea sau scufundarea mingii sub apă.
- Mingea trebuie să fie clar vizibilă și eliberată deasupra liniei de plutire a apei.

- **Zona apărătorului:**

- Portarul are voie să **prindă sau să țină** mingea cu ambele mâini în timp ce se află în propria zonă de apărare.
- Cu toate acestea, portarul trebuie să **paseze sau să arunce** mingea folosind o **singură mână**, la fel ca orice alt jucător.

Regula manevrării mingii cu o singură mână solicită coordonarea și precizia jucătorilor și asigură că poziționarea tactică și comunicarea în echipă rămân în obiectivul central al jocului.

Încălcările repetate sau intenționate ale acestei reguli pot determina pierderea posesiei sau penalizări, conform deciziei arbitrului.

8. Sistemul de punctare

În Water Skyball, punctajul este determinat de doi factori:

1. Poziția jucătorului în momentul aruncării.
2. Zona porții în care intră mingea.

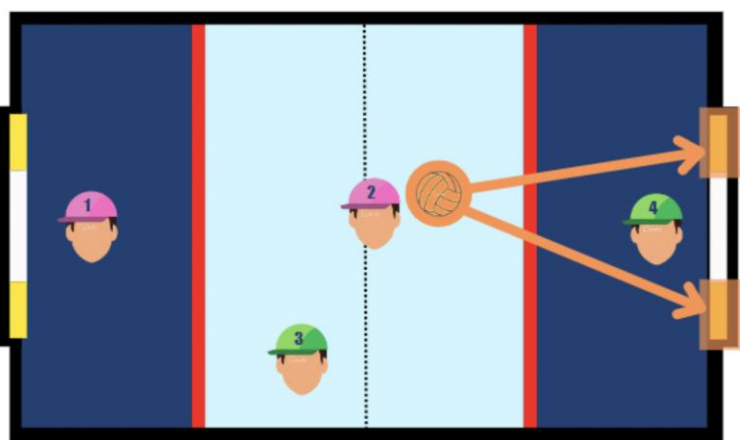
Acest sistem încurajează asumarea de riscuri și jocul strategic, recompensând aruncările precise de la distanță, precum și execuțiile tactice finalizate cu aruncări de la distanțe mai mici.

8.1. Tipuri de goluri și valori ale punctelor

- **1 punct („Acțiune”)**
 - Se acordă atunci când se înscrie un gol din **zona centrală** a terenului și mingea intră **într-una din părțile exterioare ale porții**.
- **2 puncte**
 - „**Centru**”: Se acordă pentru golurile marcate din **zona centrală a terenului** care intră în **zona centrală a porții**.
 - „**Lunetist**”: Acordat pentru golurile marcate din **zona de apărare** care intră în **într-una din părțile exterioare ale porții**.
- **4 puncte („Ochiul mort”)**
 - Acordat pentru golurile marcate din **zona de apărare** care intră în **zona centrală a porții**.
 - Acestea sunt considerate cele mai dificile și mai solicitante lovituri din joc.

Scoring

Different goal values



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

name:

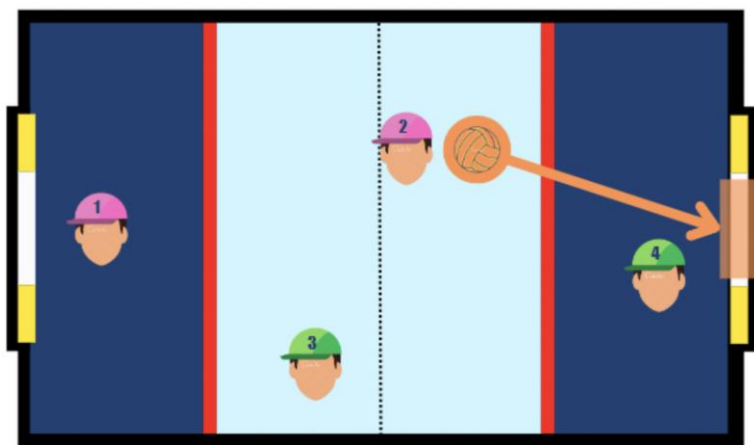
Action goal

score:

1 point

Scoring

Different goal values



**From middle zone
to center:**

name:

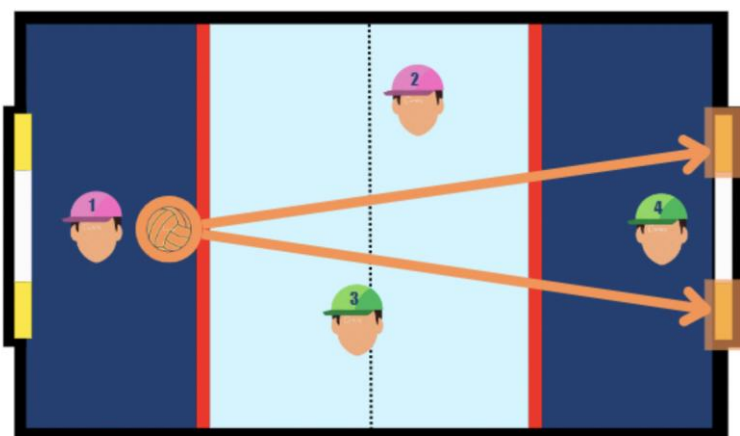
Center goal

score:

2 points

Scoring

Different goal values



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

name:

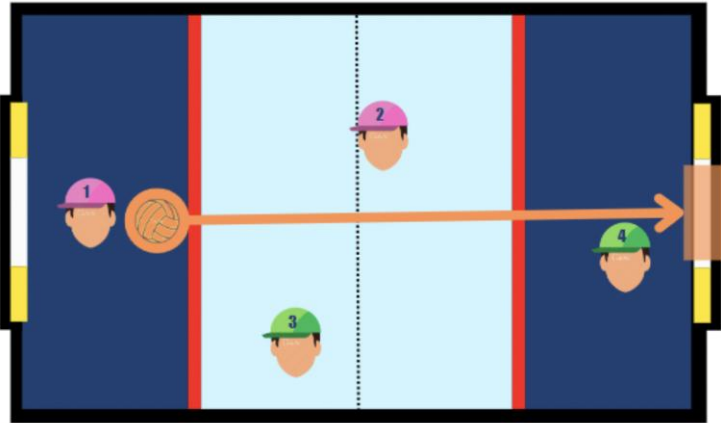
Sniper goal

score:

2 points

Scoring

Different goal values



**From defender zone
to center:**

name:
DeadEye

score:
4 points



8.2. Reguli suplimentare și clarificări

- Golurile sunt valabile numai dacă aruncarea este corectă (de exemplu, aruncare este executată cu o singură mână, jucătorul rămâne în zona corectă a terenului, nu există contact fizic între jucători).
- Nu se pot marca goluri din zona de apărare a adversarului.
- În Water Skyball nu există autogoluri. Dacă o echipă aruncă accidental mingea în propria poartă, jocul continuă cu o aruncare din acel loc.
- Dacă o lovitură este deviată — de exemplu, ricoșează dintr-un apărător sau portar — valoarea punctului este determinată pe baza poziției inițiale a aruncătorului.

Acest sistem de punctare adaugă complexitate și combativitate jocului, deoarece jucătorii trebuie să echilibreze riscul și punctele câștigate atunci când decid unde și cum să arunce la poartă.

9. Repunerea în joc și tipurile de aruncări

Meciul începe și se reia printr-o **pasă**:

- Când o echipă începe jocul, mingea este în posesia portarului.
- Așezarea pe teren a jucătorilor în timpul unei pase de începere a jocului este 1-2-1 (portar – mijlocaș – atacant). Cei doi mijlocași trebuie să rămână în zona centrală a terenului la începutul jocului.
- Pentru a executa o repunere corectă a mingii în joc, aceasta trebuie:
 - Părăsească zona apărătorilor
 - Să ricoșeze pe apă sau să fie prinsă de un coechipier
 - Să nu fie aruncată direct spre poartă

Repunerea în joc are loc și în următoarele situații:

- Se înscrie un gol
- Mingea iese din teren (peste liniile laterale sau liniile de poartă)
- A fost executată o lovitură de pedeapsă

10. Faulturi și penalități

Faulturile în Water Skyball sunt acțiuni care încalcă regulile oficiale ale jocului. Acestea pot include manipularea necorespunzătoare a mingii, intrarea în zone interzise, contactul fizic sau comportamentul nesportiv. Când se produce un fault, arbitrul are autoritatea de a aplica penalități în funcție de gravitatea și contextul încălcării.

10.1. Tipuri de faulturi

- Manipularea mingii cu ambele mâini (în afara zonei de apărare)
- Intrarea în zona de apărare ca al doilea jucător
- Contactul cu alți jucători
- Ținerea sau ascunderea mingii sub apă
- Încălcări minore repetate în ciuda avertismentelor

10.2. Reguli de arbitraj și aruncări de penalizare

Arbitrul poate acorda echipei adverse **între 1 și 3 aruncări de penalizare**, în funcție de:

- Gravitatea faultului
- Dacă greșeala a fost făcută din neatenție sau intenționat
- Dacă greșeala a fost repetată de mai multe ori

Aruncările de penalizare reprezintă o oportunitate importantă de a înscrie pentru cealaltă echipă. Aruncarea de penalizare se execută din mijlocul terenului. Arbitrul stabilește numărul de aruncări acordate.

10.3. Reguli de executare a aruncărilor de penalizare

- În momentul în care se comite un fault, jocul este întrerupt imediat. După ce aruncările de penalizare sunt finalizate, jocul continuă cu o **pasă executată de echipa care a primit penalizarea**.
- Dacă jucătorul care execută aruncare de pedeapsă comite un fault în timpul aruncării (de exemplu, simulează aruncarea, încalcă regula unei singure mâini), acea lovitură de pedeapsă este anulată.
- Dacă au fost acordate mai multe lovituri de penalizare, loviturile de penalizare rămase pot fi valabile chiar dacă una dintre acestea este anulată.
- Dacă **ambelor echipe li se acordă aruncări de penalizare**, fiecare dintre ele execută aruncările de penalizare pe rând.
 - Echipa care **înscrie mai multe puncte** repune mingea în joc printr-o pasă de la portat la coechipier.
 - În cazul unui punctaj egal, echipa care era în posesia mingii înainte de întrerupere jocului, repune mingea în joc printr-o pasă de la portat la coechipier.

Acest sistem de penalizări asigură corectitudinea, menținând în același timp dinamica jocului. De asemenea, oferă arbitrilor flexibilitate în aplicarea sancțiunilor care sunt adaptate pentru diferite niveluri de încălcare a regulilor.

Arbitrii sunt încurajați să aplice consecvent regulamentul și să comunice în mod clar deciziile de penalizare folosind fluierul și semnalele manuale stabilite.

10.4. Modalitatea de acordare a aruncărilor de penalizare:

- Arbitrul semnalizează faultul cu fluierul și cu un semn executat din mână.
- Echipa care nu a comis faultul primește aruncări de penalizare (1, 2 sau 3).
- Aruncările de penalizare se execută din zona de mijloc a terenului.
- Echipa adversă nu poate interveni până când aruncarea nu este finalizată.
- Timpul este oprit în ultimul minut pe durata întregii perioade de executare a aruncărilor de pedeapsă.
- Aruncarea trebuie executată din prima intenție, fără a simula o lovitură.
- Aruncarea este validată dacă mingea intră în partea centrală a porții.
- Jucătorul care execută aruncarea de pedeapsă nu trebuie să intre în zona apărătorului, nici măcar cu mâna.



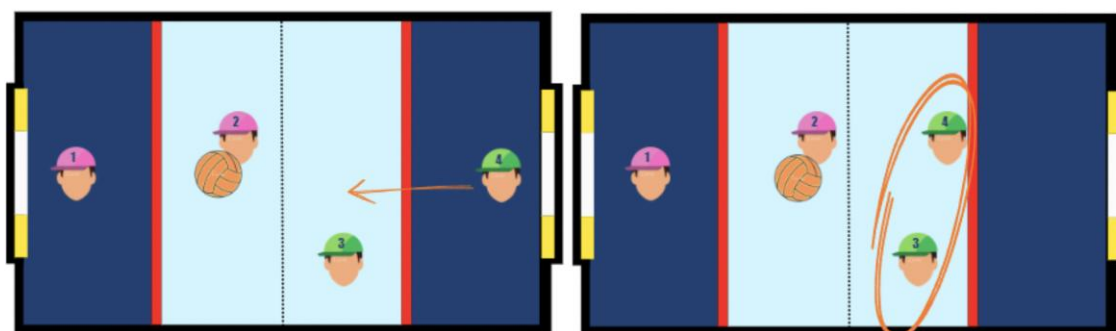
11. Intercepția

Echipa care este în apărarea câștigă posesia mingii în diferite situații:

- Prin atingerea corectă și preluarea mingii după interceptarea pasei adversarului.
- Prin preluarea mingii de la adversar în mijlocul terenului într-un mod standard.
- Împiedicând adversarul să înscrie și păstrând ulterior mingea.
- Portarul obține și păstrează posesia mingii care se îndreaptă spre poartă.
- Executarea unei interceptări frontale, în care un jucător din apărare intră în zona defensivă a adversarului fără ca niciun jucător să fie plasat în acea zonă. Dacă atât jucătorul din apărare, cât și jucătorul din atac intră simultan, aceasta este considerată, de asemenea, o interceptare frontală.
- O interceptare din spate are loc atunci când un jucător al echipei din atac se află singur în zona de mijloc cu mingea, iar jucătorul din spate al echipei aflată în apărare intră ulterior și el în zona de centru.
- Dacă portarul advers aruncă mingea în zona centrală a terenului lângă un coechipier, dar acesta nu reușește să o prindă, iar portarul echipei din apărare intră în zona centrală a terenului, se consideră că a avut loc o interceptare din spate.
- Mingea care ricoșează din bara porții poate fi recuperată liber de oricare dintre echipe.

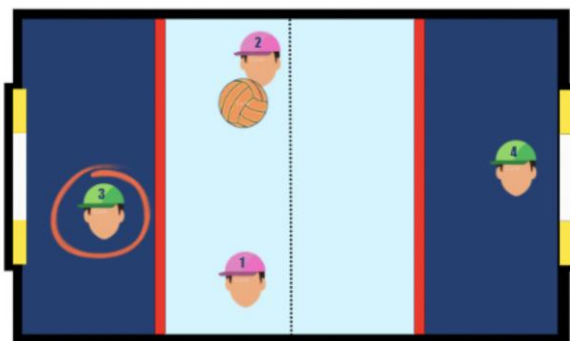
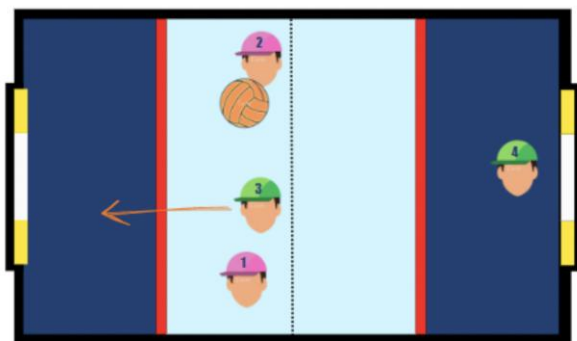
Rear interception

- **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. Spiritul jocului

Water Skyball se bazează pe respectul reciproc și bucuria practicării jocului. Toți participanții împărtășesc responsabilitatea de a respecta regulamentul și etica jocului.

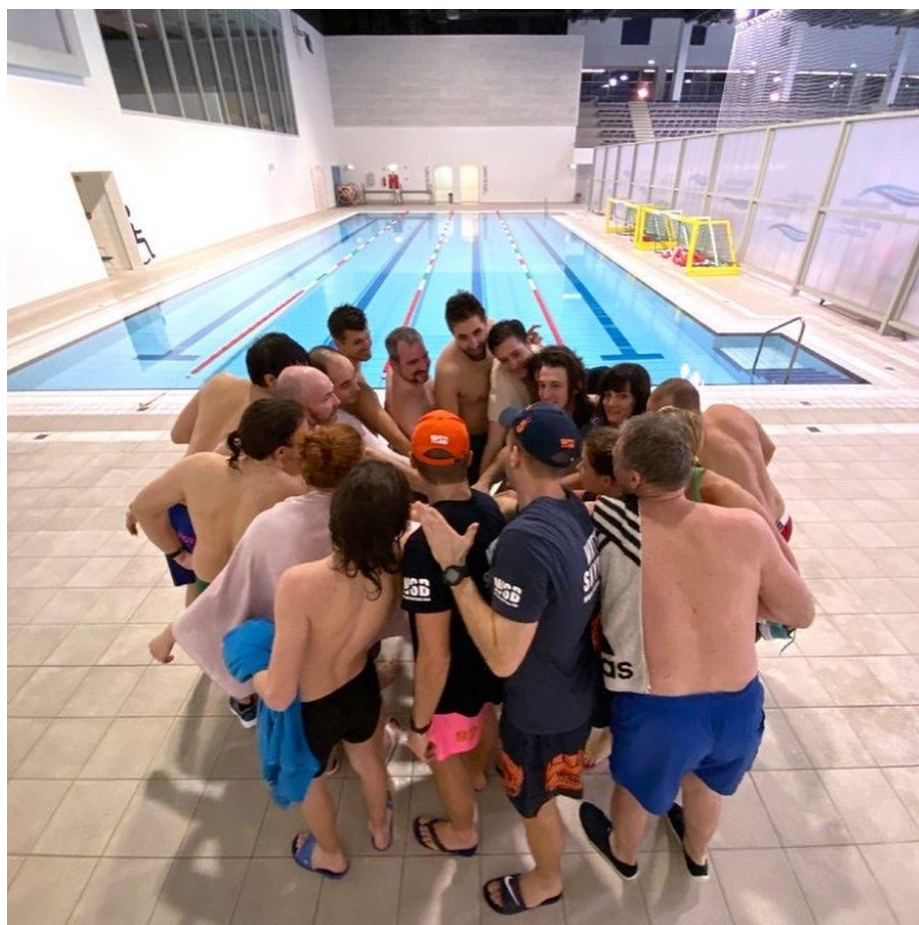
Jucătorii trebuie:

- Să trateze adversarii și arbitrii cu respect
- Să evite să conteste sau să discute deciziile arbitrilor
- Să susțină fair-play-ul și incluziunea

Arbitrii pot ajusta aplicarea regulamentului atunci când jocul este practicat de amatori sau în etapa de învățare. De exemplu:

- Un jucător începător care prinde din greșeală mingea cu ambele mâini poate primi un avertisment în loc de o penalizare.
- Cu toate acestea, regulile de bază legate de siguranța jucătorilor (de exemplu, fără contact fizic) trebuie respectate întotdeauna.

În cele din urmă, valoarea Water Skyball constă în modul în care este jucat. Acesta trebuie să rămână deschis tuturor participanților, să-i atragă și să-i provoace, reflectând cele mai bune intenții ale acestui sport modern.



Informații de contact

Magyar Water Skyball Szövetség
(Federația Maghiară de Water Skyball)

Adresă: Vízisport utca 29. 4/1, 1203 1133 Budapesta, Ungaria

Telefon: +36706127390

E-mail: office@waterskyball.com

Site web: www.waterskyball.com

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

