

# TWINCON

el deporte coeducativo e inclusivo



Reglas fundamentales





# TWINCON

el deporte coeducativo e inclusivo

## ¿Qué es el Twincon?

Es un juego de invasión colectivo. Su finalidad es la conquista de los conos del adversario. El móvil del juego es un balón. Se realizan pases y lanzamientos con las manos.

## ¿Cómo se juega?

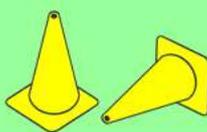
Enfrentándose dos equipos mixtos de 6 jugadores. Los compañeros se pasan el balón y ejecutan lanzamientos de precisión a los conos adversarios. Si el balón cae al suelo se produce un cambio de posesión de balón y se realiza un saque desde la banda más próxima. Y cuando derriban un cono, el equipo obtiene 1 punto y acto seguido se lanza un Twin.

## ¿Qué es un Twin?

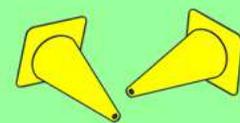
Es un lanzamiento de penalti a dos conos colocados uno encima del otro en posición invertida desde una distancia de 3 metros.



Twin



1 punto extra



2 puntos extra

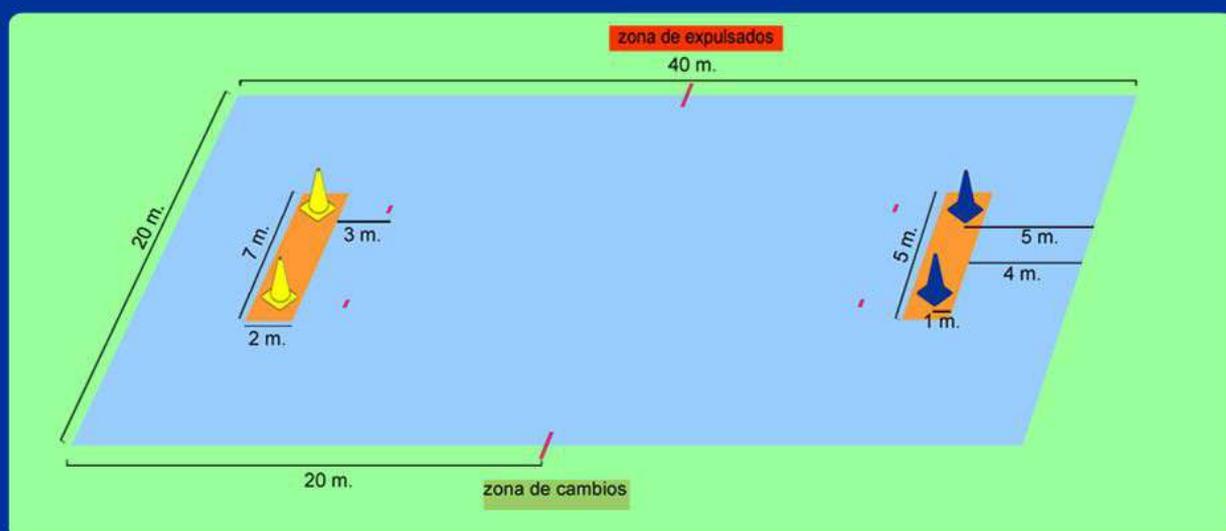


# TWINCON

el deporte coeducativo e inclusivo

## ¿Dónde se juega?

En un campo rectangular liso de 40 metros de largo por 20 metros de ancho. El campo dispone de 4 conos: dos amarillos y dos azules. El par de conos amarillos estarán ubicados en su campo defensivo a una distancia de 5 metros de la línea de meta dentro del rectángulo delimitado con un área (zona defensiva). Los dos conos azules estarán ubicados de igual manera en la otra mitad de campo.



## ¿Cuánto dura un partido?

Si se juega por puntuación; la duración del partido finaliza cuando un equipo obtiene 17 puntos con una diferencia de 2 puntos respecto al otro. Si se disputa por tiempo; este dependerá de las diferentes categorías de los jugadores.



# TWINCON

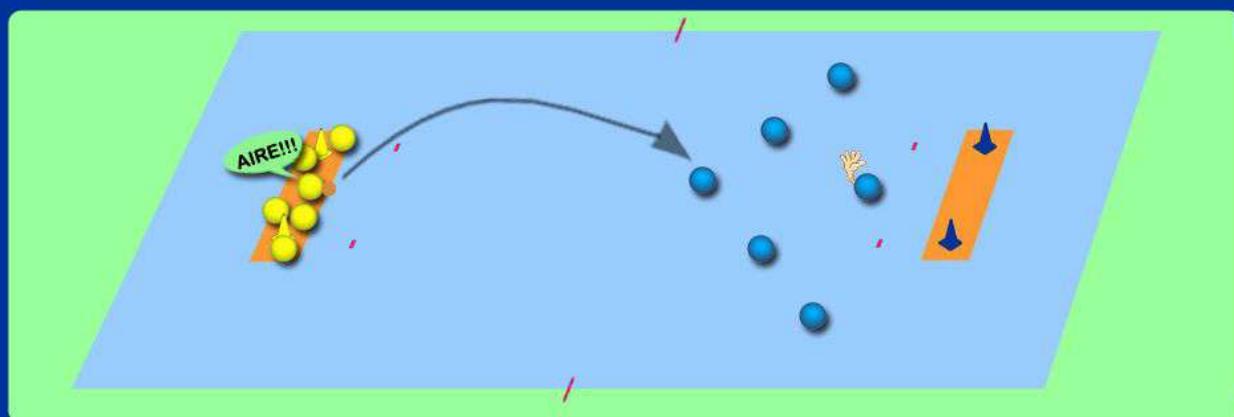
el deporte coeducativo e inclusivo

## ¿Cómo empieza el partido?

Los capitanes eligen campo o balón.

El equipo con elección de campo toma el balón, se sitúa en su zona defensiva para dar comienzo al juego mediante un lanzamiento hacia el equipo adversario.

Para iniciar el juego, el jugador con balón levanta el brazo con el móvil comunicando el comienzo al equipo contrario. El jugador más alejado del equipo adversario levanta un brazo como respuesta. En ese momento se lanza el balón al equipo contrario acompañado con la voz de "Aire". El balón debe describir una trayectoria de parábola sobrepasando la mitad del terreno de juego y recibirlo uno de los jugadores para el desarrollo del juego.





# TWINCON

el deporte coeducativo e inclusivo

## ¿Cómo se ataca o avanza?

Todos los jugadores pueden desplazarse libremente por el terreno de juego, a excepción del jugador receptor del balón, el cual debe pararse y solamente puede pivotar con un pie; no se le permite el desplazamiento. Además puede retener el balón un tiempo máximo de 10 segundos.

## ¿Cómo se defiende?

Los jugadores del equipo defensor solamente pueden interceptar el balón durante el vuelo. Los marcajes entre jugadores solo podrán ser de 1 contra 1. En el caso del poseedor del balón, si tiene un marcaje de varios jugadores, será falta.

## ¿Cuándo se considera una falta?

- ▲ Cuando el jugador con posesión del balón se desplaza.
- ▲ Un jugador del equipo atacante es defendido por dos o más jugadores adversarios.
- ▲ El jugador con posesión del móvil realiza un pase con golpeo.
- ▲ Un jugador del equipo defensor golpea la mano del atacante durante el lanzamiento del balón.
- ▲ Existe contacto físico entre jugadores de equipos diferentes.



# TWINCON

## el deporte coeducativo e inclusivo

- ▲ El jugador con posesión del balón se demora más de 10 segundos para lanzar o sacar.
- ▲ Algún jugador defensor está situado a menos de 3 metros del jugador que realiza el saque de banda o de meta.
- ▲ Un jugador defensor penetra en el rectángulo de la zona defensiva de sus conos. Esta acción será conocida como "**Cono defensivo**" y tendrá la jerarquía de falta grave.
- ▲ Un jugador atacante invade el rectángulo de los conos.
- ▲ Un jugador controla el balón con los pies.

### ¿Hay otras consideraciones importantes?

- ▲ Las faltas se ejecutan mediante un saque de banda. La ubicación será la zona más aproximada posible desde el lugar donde se ha producido y con un tiempo máximo de 10 segundos.
- ▲ El saque de banda o meta se realiza con una o ambas manos y los jugadores contrarios deben estar a una distancia de más de 3 metros.
- ▲ El "**Cono defensivo**", si se entra en el rectángulo como medida defensiva, se sanciona obteniendo 1 punto el equipo adversario.  
Si además se intercepta el balón, obtiene 1 punto y un lanzamiento de Twin.

Twincon, el deporte coeducativo e inclusivo.  
Valencia, 2020

Diseño portada: Pau Morant Bertomeu  
Ilustración, maquetación y texto: Pau Morant Bertomeu  
Asesor y corrector de textos: Vicent Serra Mascarell

Web: [twincon.es](http://twincon.es)

El Twincon es una marca registrada de acuerdo con la legislación vigente en materia de propiedad intelectual, derechos de autor y protegido por leyes de patentes y marcas.

El autor permite la práctica del Twincon en el contexto escolar para el desarrollo curricular del área de Educación Física, así como de actividades e iniciativas de su desarrollo fuera del ámbito académico. La organización de torneos extraescolares o populares deberá ser comunicado y autorizado por el titular de sus derechos.